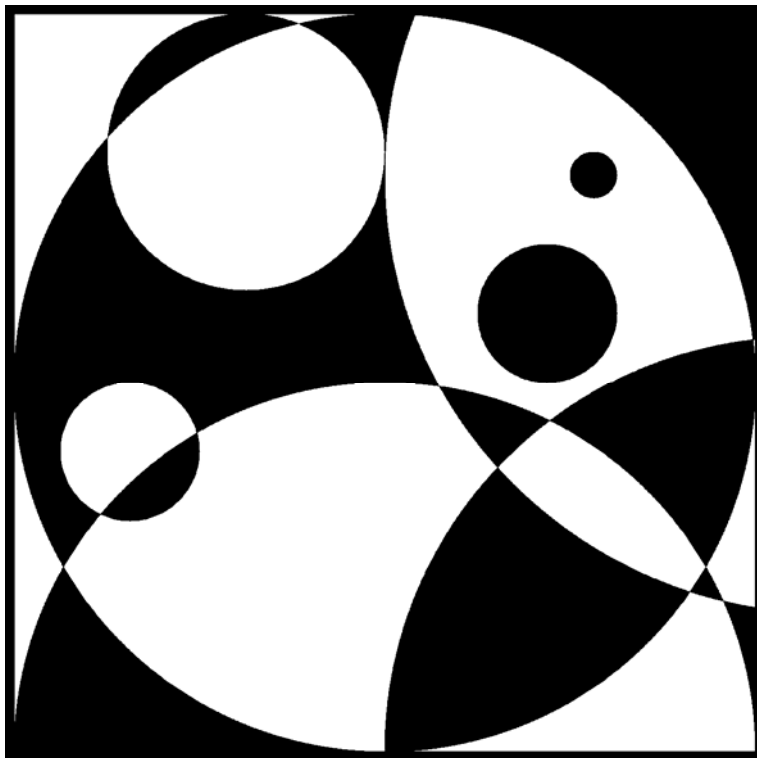


# Kard és Mágia

fantasy szerepjáték

*Írta: Lux Gábor*



**E.M.D.T. 2.**

# Kard és Mágia

## fantasy szerepjáték

Írta: Lux Gábor

<b>Tesztelők:</b>	Ács Gábor	Barta Ákos	Ács Gábor (ismét)
	Bagdi Zsolt	Gergovátz György	Bagdi Zsolt (ismét)
	Gramantik László	Kórik Attila	Faragó Kálmán
	László Ákos	Németh Gábor	Fehér László
	Striczky Tamás	Orbán Zsombor	Hartyándi Mátyás
	Veres István	Pap Marcell	Izápy Gábor
		Simonits László	L'Auné György
			Szabó Tamás

**Lektorálta:** Hatvágner Attila és Szabó Tamás

**Köszönetnyilvánítás:** köszönettel tartozom a Necromancer Games, a Dragonsfoot, a TheRPGSite és az RPG.HU fórumok hozzászólóinak, különösen Sean „Calithena” Stiddnek, Geoffreynak, rogueattorneynek, T. Fosternek, Haffrungnak és Pierce Inveraritynek. A Troll Lord Games stábjának a Castles & Crusades-ért (amit mindenkinek teljes szívből ajánlok!). Kornya Zsoltnak a játékelméleti vitáért. A néhai Bíborhold magazinnak. Végül, de nem utolsósorban, a Harc és Varázslat, az első magyar szerepjáték megalkotóinak – hálás köszönettel!

*Pierre Menard emlékére*

© 2008 by Lux Gábor. All rights reserved.



## Tartalom

Előszó.....	3
I. Bevezető.....	4
A szerepjáték .....	4
Kalandok .....	6
Fantasztikus világok .....	8
II. Karakterek .....	9
Alaptulajdonságok .....	10
Fajok .....	11
Osztályok .....	12
Képzettségek .....	16
Másodlagos értékek.....	18
Felszerelés .....	19
III. Harc.....	23
A harc menete .....	23
Speciális harci helyzetek.....	25
IV. Mágia .....	27
I. Függelék: Varázslatok .....	30
Papi varázslatok listája .....	30
Varázslói varázslatok listája.....	31
Illuzionista varázslatok listája.....	33
Varázslatok .....	35
II. Függelék: Ajánlott irodalom .....	55
III. Függelék: Fomalhaut .....	56
Történelem.....	56
Istenek és démonok.....	57
Fomalhaut vidékei.....	59
Kalandok Fomalhaut világán.....	64

## Előszó

Több mint harminc év telt el azóta, hogy az első szerepjáték megjelent Amerikában, és több mint húsz, amióta hazánkban is elterjedt. Ezalatt az idő alatt számos játékkal ismerkedhettünk meg. Volt közöttük könnyebb és nehezebb, széles rétegeknek és keveseknek szánt, hosszabb és rövidebb életű, nálunk megírt és külföldről beszerzett. Az elmúlt években egyre inkább úgy tűnt, nehéz fába vágja a fejszét, aki előzetes ismeretek nélkül megpróbálná elsajátítani a szerepjáték „mesterségét”. A valaha olyan népszerű hazai készítésű játék régóta beszerezhetetlen, újabb kiadásai pedig nem arattak osztatlan sikert. Mások kaphatók, de áruk borsos, terjedelmük pedig riasztó lehet valakinek, aki először inkább csak kipróbálná ezt a hobbit, s csak utóbb kötelezné magát el mellette.

A **Kard és Mágia** célja egy kicsit ennek a helyzetnek a feloldása. Azoknak szánom, akik még csak most kezdenének játszani: egy készletnyi dobókocka (róluk később esik szó) és egy-egy olcsón kinyomtatott szabálygyűjtemény bőven elég az első lépések megtételéhez. Természetesen nem csak kezdők, hanem haladók számára is beválhat. A játék azért született meg, mert az elterjedt komplikált játékrendszereknél valami könnyebbre, gyorsabbra vágytam. Először pár oldalban, később kinyomtatott füzetként használtuk a **Kard és Mágia** szabályait, s eltelt több mint két év, mire mai formáját elnyerte. Az azóta eltelt további két és fél esztendőben már csak kis finomításokat végeztem rajta, nem is a konkrét szabályokban, hanem értelmezésükben, használatukban. Úgy hiszem, most már elkészültem, s ami létrejött, vállalható és a szélesebb közönség elé tárható.

Kiadására és terjesztésére a Nyílt Játéklicensz (Open Gaming License) ad lehetőséget, amely a világon legkedveltebb szerepjáték szabályait teszi közkinccsé, lehetőséget adva teljes játékok kifejlesztésére is. Dönthettem volna úgy, hogy szabályait és a szabályok *mögött* álló elképzeléseit, filozófiáját egy az egyben lefordítom, esetleg egyszerűsített formában adom közre. Én azonban valami mást szerettem volna; egy olyan játékot, amely elsősorban az én elképzeléseimet tükrözi. Van benne egy csomó befolyás kedves játékaimból és olvasmányaimból, játékvezetői tapasztalataim következtetései és másokkal folytatott viták eredményei. A végeredmény mindenképpen szubjektív, és sok, hazánkban készpénznek vett nézettel ellentétes.

De a szabályok egyszerűsége egyben azt is lehetővé teszi, hogy a játékvezető a saját ízlése szerint megváltoztassa azokat. Ez teljesen természetes dolog, bár fontosnak tartom, hogy aki ezt tenné, tudja mit és miért csinál: ne csak ismerje, hanem *értse* is a szabályokat – azt, hogy mire szolgálnak és miért olyanok, amilyenek. Javasolt, hogy aki ehhez még nem rendelkezik elég tapasztalattal, eleinte ismerkedjen, tapasztalja meg a működésüket, majd ezután döntse el, szükségesnek tartja-e a módosítások véghezvitelét.

Végül pár szót érdemel az is, mi vitt rá arra, hogy megírjak és kiadjak egy ingyenes szerepjátékot, hiszen a befektetett idő és munka, no meg a várt megtérülés alapján ez kicsit „donkihótés” vállalkozásnak tűnik. A válasz egyszerű: azért, mert kedvem volt hozzá. A szabályok működnek, a kiadás jogi feltételei adóttak, én meg tartozom annyival a hazai szerepjátékos közösségnek, hogy visszafizessem az indulásomkor kapott tőkét. Nagyon sokat köszönhetek azoknak az amatőröknek, akik a kilencvenes évek elején, még gyermekcipőben járó játékokból és fénymásolt, pusztán lelkesedésből magyarított anyagokból megismertették velem ezt a végtelenül szórakoztató és kreatív hobbit. Kívánom, hogy az újonnan indulóknak is teljen benne annyi öröme, amennyi nekem tellett.

**Lux Gábor**

Pécs, 2008. október

# I. Bevezető

## A szerepjáték

**A játék célja:** A **Kard és Mágia**ban a résztvevők célja fiktív személyiségek – *játékos karakterek* – megszemélyesítése, akik egy kiemelt játékos, a *mesélő* által megalkotott és irányított elképzelt „alternatív valóság” vagy „világ” földjein fantasztikus kalandokat élnek át, tetteikkel visszahatnak annak működésére és kihívásait legyőzve a leghatalmasabb hősök közé emelkednek.

A játék szinte teljes egészében szóban zajlik: a mesélő saját szavaival teremti meg a másik világot, írja le tájait és játssza el lakóit, s a játékosok is előszóban közlik, karaktereikkel milyen cselekedeteket szeretnének végrehajtani. A világ és a benne mozgó karakterek között a *játékszabályok* teremtik meg a kapcsolatot. Különösen ott nyújtanak segítséget, ahol egy konfliktus eredményét nehéz vagy lehetetlen lenne csupán a józan észre hagyatkozva eldönteni. A szabályok célja az is, hogy meghatározzák a játékosok mozgásterét és lefektessék a világ működési elveit, „fizikai” törvényeit. Ezek a törvények nem a földi realitás leképezésére törekednek, hanem arra, hogy élvezetes és könnyen kezelhető játékeret biztosítsanak.

A játékosok és a mesélő párbeszédéből alakul ki a **Kard és Mágia** cselekménye. A cselekmény nem előre meghatározott, hanem azt a játékosok karaktereiken keresztül tevőlegesen alakíthatják. Mivel a lehetséges cselekvések száma szinte végtelen, egy játékalkalom (másnéven *kaland*, *mese*) számtalan módon alakulhat: az eredeti helyzet gyökeres megfordulásával, a karakterek csúfos bukásával vagy váratlan győzelmével, nem várt fordulatokkal végződhet. A játékalkalmak önmagukban is élvezhetőek (például egy adott szituáció, helyzet „megoldásával”, egy veszélyes játékterület felderítésével, stb.), de a játék talán akkor a legszórakoztatóbb, ha ezek az alkalmak egymásra épülnek: a főszereplők egyik kalandból a másikba csöppennek, a világot bebarangolva ellenségekre és szövetségesekre találnak, és megtapasztalhatják tetteik hosszútávú kihatását. Elképzelhető, hogy ez a játékoszat – *kampány* – meghatározott végállással rendelkezik; de az is elképzelhető, hogy a játékosok a világban mozogva maguk tűzik ki céljaikat. Mivel a játék szinte teljesen nyitott, egy kampány állhat pár alkalomból, de ha van rá igény, akár hónapokig, évekig is eltarthat.

A **Kard és Mágia** által ábrázolt alternatív világ ismerős lehet azoknak, akik korábban már olvastak fantasztikus regényeket. A helyszín „valahol másol” fekszik, például saját világunk ködös régmúltjában vagy hanyatló, távoli jövőjében; egy másik bolygón, esetleg egy teljesen idegen dimenzióban! Ez a realitás fantasztikus, ugyanakkor felettébb veszedelmes. A civilizált vidékeket körülvevő vadonban furcsa és rosszindulatú szörnyetegek tanáznak, ősi tornyokban és romvárosok porlepte labirintusaiban feketemágusok szövök ármányos terveiket, a színpompás városok forgatagában pedig tolvajok és embergyűlölő istenek fanatikus követői lesik áldozataikat. Egy ilyen világ emberétől szükségszerűen nem idegen a fegyverforgatás, de

vannak, akik az átlagon túltéve még jelentősebb erők birtokosai: kardjukból élő harcosok, nagyratörő varázslók, isteneiket odaadóan szolgáló papok és sötétlelkű vagy csupán anyagiassal tolvajok. A **Kard és Mágia** játékos karakterei ilyenféle hősök – *kalandozók*. Ami másoknak fenyegetés és veszedelem, az a lételemük; amitől józan ember visszariadna: kínálkozó lehetőség! Nem csoda hát, hogy aki kard által él, gyakran kard által is vész. A halál a hősiesség ára, de aki rátermett, fondorlatos és persze kellően szerencsés, elkerülheti vagy akár le is győzheti, ha nem is mindörökké.

Mint az előzőekből látszik, a **Kard és Mágia**nak nincsenek hagyományos értelemben vett győztesei és vesztesei. A játékalkalom végén lehet, hogy mindenki „győz”, de az is, hogy mindenki „veszít”. Nagyon sok múlik a csapatmunkán és az együttes cselekvésen. Egyenként egy-egy játékos karakter gyenge, az egész társaság (vagyis *kalandozócsapat*) viszont tiszteltreméltó erőt képvisel. Természetesen nem lehetetlen, hogy a játék során elkövetett hibák vagy a forgandó hadiszerencse miatt egy vagy több karakter halálát leli. Ez sem jelenti azonban a játék végét, mert egy új karakter átveheti az előző helyét és (remélhetőleg elődje hibáiból okulva) ott folytathatja, ahol az abbahagyta. Nyilvánvaló, hogy az ügyesen kijátszott, hosszú életű karakternek is megvan a maga előnye: egy ilyen hős általában erősebb és befolyásosabb társainál, nem is beszélve arról, hogy más élmény egy sokat próbált veteránnal játszani, mint a frissiben összeszedett zöldfülűvel!

A játékban a legfelelősségteljesebb feladat a mesélőé. Neki kell létrehoznia és benépesítenie az elképzelt világot, vagyis a kalandok környezetét. Nem csak ismernie, hanem *alkalmaznia* is kell a szabályokat, azaz a törvények betűjén túl szellemével is tisztában kell lennie. Vitás helyzetekben a játékosok véleményeinek mérlegelése után az ő szava dönt, s ilyenkor gyakran saját józan belátására kell hagyatkoznia – akár az itt leírt szabályokkal szemben is! Jó mesélő abból lesz, aki kellő leleménnyel és arányérzékkel, ugyanakkor bőséges fantáziával és alkotásvágygal rendelkezik. Ebben a füzetben nem tárgyalom külön a mesélő feladatait: a rá vonatkozó iránymutatás a **Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek** című kiadványban olvasható. Magától értetődően az utóbbi feltételezi az előbbi legáltalánosabb alapszintű ismeretét.

**A játékhoz szükséges kellékek:** A **Kard és Mágia** nem igényel jelentős anyagi befektetést. A szabályok néhány kinyomtatott és lespirálozott, vagy füzetformában összetűzött példányán, papíron és ceruzán valamint egy kellemesen nagy írófelületen (például ebédlőasztalon) kívül csak pár speciális kellékre van szükség. A játékos karakterek tulajdonságait külön erre szolgáló íven, *karakterlapon* érdemes rögzíteni (egy példalap a szabályokkal azonos helyről letölthető és kinyomtatás után a kívánt számban fénymásolható), de ha nincs kéznél, megteszi egy üres papír is.

Több szót érdemelnek a játék során használt *dobókockák*. Más társasjátékokkal ellentétben a **Kard és Mágia** nemcsak hat, hanem négy-, nyolc-,

tíz-, tizenkét- és húszoldalú dobókockákat is használ. Egy-egy játékosnak körülbelül két-két kockára van szüksége minden típusból, kivéve a hatoldalú (ebből jó, ha van négy-öt), valamint a tizenkét és húszoldalú (belőlük egy is elég). A kockák olcsón beszerezhetők a szerepjátékos szakboltokból. A [www.rpg.hu](http://www.rpg.hu) „Vendégoldalak” menüpontja alatt több címe is megtalálható. A továbbiakban a különböző kockadobásokat rövidítésekkel jelöljük: a rövidítés formája **XdY**, amit úgy értelmezünk, hogy „dobj **X** darab **Y** oldalú dobókockával. Például: „4d8” négy darab nyolc oldalú kocka összege, „2d4+2” két négy oldalú kocka összege plusz kettő, stb. Speciális eset a *százalékdobás*, vagy „1d100”. Ekkor két eltérő színű tíz oldalú kockával dobunk, s az első szín adja a tízes, a második az egyes helyiértéket. Vagyis 7 és 6 értéke 76, 0 és 0 értéke 100, 3 és 0 értéke 30, és így tovább.

A játékelményt segíti, ha van valamilyen szabad felület, amire írni és rajzolni lehet. Megteszi tábla (ahol elérhető) vagy egy nagyobb, öntapadós fóliával bevont négyzetárcsós (kb. 2,5 cm oldalhosszú) papír. Utóbbi otthon is könnyen elkészíthetjük és letörölhető filccel írhatunk rá. A nagyobb összecsapások áttekinthetőségén javíthatnak a karakterek és ellenfeleiket jelképező figurák vagy tárgyak: akár más társasjátékokból, akár speciálisan erre a célra beszerezhetők. Természetesen mindez teljesen opcionális, és a játék nagyon jól játszható hasonló segédeszközök nélkül is.

Bár a játékosok száma nem megszabott, tapasztalataim szerint a 3-6 játékosból és egy mesélőből álló társaság az ideális. Kisebb és nagyobb csapatokat is el lehet vezetni, de míg egy-két embernél a játék könnyen megfeneklük, ha éppen senkinek sincs épkezláb ötlete, hat fölött éppen ellenkezőleg áll a helyzet: nő a széthúzás és csak kevés idő jut egy-egy játékosra.

**Mértékegységek:** A játék a metrikus mértékrendszer mellett bizonyos helyzetekben speciális mértékegységeket is használ. A továbbiakban tehát:

1' (1 láb )	=	0,3 m
10'	=	3 m
1 font	=	0,5 kg
1 sztadión	=	100 m
100 sztadión	=	10 km

**Próbadobások:** A játék során számos esetben használunk kockadobásokat. Legfontosabb típusuk a próbadobás, amely annak az eldöntésére szolgál, hogy a karakternek sikerül-e teljesítenie egy kihívással járó feladatot. A dobás minden esetben 1d20 és egy vagy több módosító összege, amely összegnek meg kell haladnia egy előre meghatározott *nehézségi fokot (NF)*. A két leggyakoribb nehézségi fok a *Közepes* (értéke 12-es) és a *Nehéz* (értéke 18-as).

Egy Közepes nehézségű próba sikeres teljesítésére a legtöbb karakter képes: ilyen feladat átugrani egy kisebb vermet, fölemelni egy nehéz követ vagy fegyverrel megsebezni egy bőrvértbe öltözött embert. A Nehéz próbák esetén csak a képzetek vagy a szerencsések számíthatnak sikerre: ilyen feladat például megsebezni egy lemezvértbe bújt katonát, nesztelenül átosonni egy száraz avarral borított téren vagy átúszni egy sebes sodrású fo-

lyón. Hogy mikor milyen értéket kell használni a kockadobás módosítójaként, arra a későbbiekben több példát adunk, s ezek alapján a mesélő dönthet – esetleg a játékos javaslata alapján. Szót kell ejtenünk még az ellentétes próbákról (*ellenpróbákról*) is: ekkor két karakter próbadobása „küzd” egymással, és általában az győz, amelyik a másiknál legalább öttel (bizonyos esetekben tízzel) magasabbat dob: ennek híján döntetlenről beszélhetünk. A módosítatlan 1-es próbadobás automatikusan balsikernek, a 20-as automatikusan sikernek minősül.

**Példajáték:** Ez a fiktív példa röviden bemutatja, hogyan zajlik egy játékülés. Tegyük föl, hogy Gábor, a mesélő kidolgozott egy kísértetjárta udvarházat (hatalmas, omladozó és igen ősi épület – tébolyult építészek és excentrikus nemesek műve), a karakterek pedig felderítőútra indultak benne, de egy múmiával való összecsapásuk után menekülniük kellett és most teljesen eltévedtek. Minden játékos egy-egy karaktert irányít: Ákos Yuan al-Haquimot, a jeles hadurat és a csapat vezérét, Zsombor Aaron atyát, a boristen részeges papját, Attila Groghot, a félork harcost (aki titkon a mágiahasználat tudományához is ért egy keveset), Gábor II. pedig Baltás Juszufot, az alkoholista tolvajt. A csapatot az ifjú Stamilus, a feketemágia beavatottja egészíti ki – ő *NJK*, vagyis a mesélő által irányított *nemjátékos karakter*. A karakterek jelenleg egy szűk és sötét folyosó közepén állnak – a mögöttük található ajtót a biztonság kedvéért kiékeltek, nehogy a múmia utánuk jöjjön.

**Mesélő:** Tekintsük át a helyzetet. Az ajtón átlépve egy jobbra és balra futó, körülbelül öt láb [1,5 m] széles folyosóra bukkantatok. A poros dohszag itt is érezhető, és valami édeskés, mákonyos illat társul hozzá – Grogh, neked jó a szaglásod, úgy érzed, balról jön. Balra a folyosó pár lépés után egy íves átjáróban ér véget, azon túl mintha egy lakószobát látnátok. Ebből az irányból ütemes nyikorgás hallatszik...

**Yuan:** Miféle nyikorgás? Kezd elegend lenni ezekből a furcsa zajokból.

**Mesélő:** Mintha egy rozsdás lánc lengene ütemesen. Jobbra a folyosó húsz láb hosszan folytatódik, majd jobbra leágazik róla egy másik folyosó, de ennél többet nem látnak. Hangok arról is jönnek, mégpedig ütemes csengés... fém csendül fémen.

**Yuan:** Kellett nekünk ide jönni.

**Juszuf:** Uram, ha szabad: ha jól számítom, valahol az udvarház keleti részében vagyunk. Ez azt jelenti, hogy délre tőlünk van a varázslótorony, ahol az élőhalott lich-nagyúr tanyázik. Szerintem őt ne háborgassuk, nem érdemes. De északra több kijárat is lehet, nem is beszélve arról, hogy célunk, a könyvtár is ott található valahol.

**Aaron:** Jó meglátás. Szerintem menjünk jobbra – ez a szag balról bizonyosan nem törköly, de még csak nem is must, hanem valami ártalmas szörnyűség. Én már el is indulok.

**Mesélő:** Ha senkinek nincs ellenvetése, elindultok jobbra. Az elágazásban látjátok, hogy a jobboldali leágazás elég rövid: tíz lábnál jobb és bal oldalon is ajtó látható, húsz lábnál pedig balra kanyarodik. Ami a ti járatotokat illeti, az tíz lábnál balra fordul.

**Juszuf (gyorsan térképez):** És a csengés?

**Mesélő:** Erősebb, a bal oldali ajtón túlról jön.  
**Yuan:** Senki ne háborgassa! Megyünk tovább előre.  
**Grogh:** Én hátramaradok és kinyitóm az ajtót.  
**Yuan:** GROGH! Hányszor mondtam, hogy leváglak, ha nem engedelmeskedsz?!  
**Mesélő:** Grogh, az ajtón túl egy tűzvilágította kovácsműhelyt látsz. A falakon patkók, félkész kardok és hasonló tárgyak függenek. A kohóban vörösen izzik a tűz, sziszeg a fűjtató, az üllőn pedig ütemesen kalapál egy nehéz pöröly. Élőlénynek semmi nyomát nem látod.  
**Grogh:** Beljebb lépek és körülnézek.  
**Mesélő:** Ahogy belépsz, a kalapálás abbamarad, a pöröly pedig hirtelenjében felemelkedik a levegőbe és neked lódul! (*Dob egy húszoldalú kockával*) 14.  
**Grogh:** Szerencsére elvettett. Mit látok? Folytatja a támadást?  
**Mesélő:** Lehullik a földre és nem mozdul.  
**Grogh:** A rohadék! Felemelem és bevágom a tűzbe, majd követem a többieket.  
**Stamilus (kezeit dörzsölgetve, Yuanhoz):** Látod, uram, én mondtam, de te jusst is megbízol ebben az ork korcsban.  
**Yuan:** Csönd legyen! Amíg nem jutunk ki innen, nincs helye vitának! Indulunk tovább; Grogh, te meg ne kódorogj el tőlünk, mert csak bajt hozol ránk... és magadra! Mi van, ha egyedül találkozol össze a múmiával?  
**Mesélő:** Ha végeztetek a torzsalkodással, folytatom. A folyosó a balkanyar után húsz lábat megy előre, majd jobbra kanyarodik, tőletek tíz lábnyira pedig korhadt faajtó látható jobbra.  
**Juszuf:** Hallgatózom a zárnál.  
**Mesélő (dob a kockájával, hogy Juszuf játékosan ne lássa):** Csönd.  
**Yuan:** Megyünk tovább.  
**Mesélő:** Az új kanyar után a folyosó harminc lábnyit halad előre, majd véget ér... azaz balra egy feketés, rézpántokkal vasalt ajtót láttok. Mögötte szintén csönd van.  
**Aaron:** Rézpántokkal vasalt... Uram, ez ígérete-sebb, nyissunk be.  
**Yuan:** Úgy legyen. Emberek, én és Grogh megyek előre, mögöttünk Aaron és Stamilus, leghátul Juszuf. Ha harcra kerül sor, védjétek a varázslót.  
**Mesélő:** Egy elhagyatott templomba vagy kápolnába érkeztetek. A mennyezet magas – húsz láb is lehet – a terem pedig előre harmincöt, balra talán negyven láb kiterjedésű...  
**Juszuf (térdképez):** És jobbra?  
**Mesélő:** Jobbra fal van; ti egy oldalbejáraton léptek be, mert a dupla ajtók balra láthatók, a fal közepén. Mint mondtam, az egész elhanyagolt, az egyszerű, szüette fapadokat belepik a pókhálók és az üllőforma vasoltár is vastagon rozsdás. Előttek egy szakállas, kezében lándzsát tartó férfiú hatalmas szobra áll – Ódint, az északi barbárok egyik legfőbb istenségét ábrázolja. A szobor körül eldobált, törött csontok hevernek...  
**Yuan:** Bár jómagam a Kardok Istenének követője vagyok, meghajlok az istenkép előtt. Ránk férne némi isteni kegy is. Stamilus, mit tanácsolsz? Lehet, hogy ha helyrehoznánk a templomot, Ódin megsegítene minket.  
**Stamilus (kezeit dörzsölgetve):** Uram, talán hasznunkra válhat, hiszen emlékszel, az öregember szobra is hasznos tanácsot adott... Ki tudja, milyen

hatalom lakozik ebben is. (*Varázsszavakat mormol*) Mágikus erőket érzékelek belőle.  
**Aaron:** De uram, ne felejtkezz el a púposról, meg a mágikus képekről sem. Ott is azt hittük, jól járunk, aztán lásd, mi lett belőle.  
**Yuan:** Ódin szobra csak nem tartalmaz ártó varázslatot... még ezen a megátkozott helyen sem!  
**Grogh:** Na jó, amíg ezek szerencsétlenkednek, alaposan átvizsgálom a templomot.  
**Yuan:** GROGH!  
**Mesélő:** A főbejáratnál balra, azon a falon, ahol bejöttetek, találsz egy kis beugrót egy vízmedencével. Üres, teljesen száraz és poros.  
**Grogh:** Beleköpök, hogy ne legyen olyan száraz. A Nagy Szellem nem közösködik Ódinnal, a hitvány nyápiccal.  
**Mesélő:** Ahogy gondolod. (*Dob a kockájával*) A főbejáraton túlról neszezést hallasz. Lépések közelednek.  
**Grogh:** A múmia! Vagy még rosszabb!  
**Mesélő:** Az ajtó nyikordulva kitérül és barna kámszákát viselő, görnyedt alakok sorakoznak be.  
**Yuan:** Állj! Alakok, milyen alakok?! Hányan vannak?  
**Mesélő:** Kilencen. Egészségtelen, rothadó szagot árasztanak, és ahogy közelednek, meglátod a kámszák alatt parázsló vörös szemeket és a vézna, karmos karokat...  
**Yuan:** Ghoulok, hullaevő élőhalottak! Mindenki körém! Stamilus, a savas nyíl varázslatot! Aaron atya, próbáld meg őket elűzni! Grogh, ha ezt túléljük, akkorát kapsz, hogy elszállsz!

Ez az a pont, ahol magukra hagyjuk hőseinket. Vajon legyőzik-e a rájuk törő élőhalottakat, vagy bénító érintésük áldozataivá válnak? Mi történik, ha a csatazaj újabb ellenfeleket vonz a kápolnába? Mi lesz, ha visszatér a múmia? És egyáltalán, milyen erőket rejt a titokzatos istenszobor? Nos, ilyen és ehhez hasonló kérdésekre is választ kap az, aki a **Kard és Mágiával** játszik. Ne feledjük: ez csak egy lehetséges kaland a sok közül – a lehetőségek szinte végtelenek, és hasonló szituációban egy másik csapat talán teljesen más utat választott volna. A kalandok játszódhatnak ilyesféle labirintusokban, vagy éppen az úttalan vadonban, városok utcáin és még idegenebb, mágikus kapukon át elérhető világokban. Központi motívumuk lehet a harc és a kincsgyűjtés, az ismeretlen felfedezése, az intrika vagy akár egy saját falu, város, netán birodalom fölötti uralkodás.

## Kalandok

A **Kard és Mágiában** lehetséges kalandok száma szinte végtelen, de legalábbis évekig tartó szórakozásra ad lehetőséget. A bőség zavara könnyen riasztó lehet azok számára, akik csak most ismerkednek vele. Ezért ebben az alfejezetben rövid összefoglalót adok a leggyakoribb kalandtípusokról. A **Mesélői Irányelvek** oldalain bővebb, mesélőknak szánt tanácsok olvashatók arról, hogyan érdemes kidolgozni a különféle típusú kalandokat; a lenti összefoglalók inkább gondolatébresztők.

**Kalandok földalatti labirintusokban:** Ez a játéktípus talán a legegyszerűbb, s egyszerűs mind az egyik legszórakoztatóbb az összes közül. A mesélő által kidolgozott földalatti labirintusok, elhagyatott sírkamrák és titokzatos romvárosok vagy hasonló helyszínek földerítése alaposan próbára teszi nem csak a játékos *karakterek* erejét, hanem a *játékosok* leleményességét, ötletességét is. Egy expedíció során a karakterek szörnyekkel csapnak össze, ismeretlen területeket derítenek föl, s meg kell birkózniuk veszedelmes csapdákkal, sőt, különféle mágikus és csodálatos talányokkal (pl. beszélő szobrokkal, elvarázsolt tavakkal, stb.) is.

A kisebb labirintusok nyolc-tíz helyszínből és az őket összekötő folyosókból állnak, míg a nagyobbak akár tíz-tizenkettő, vagy akár annál is több „szintből” és „alszintből”, szintenként 30-50, esetleg több megjelölt helyszínnel. Általában igaz, hogy a többékevésbé egymás alatt elhelyezkedő szintek között lefelé haladva egyre veszedelmesebb kihívásokkal lehet találkozni (és ez különösen áll a labirintusok szintje alatti „alvilág” rejtett birodalmaira és izolált szekcióira), de aki elővigyázatlan vagy egyszerűen balszerencsés, az akár a felsőbb régiókban is erejét meghaladó kihívásokra bukkanhat!

A labirintusokban játszódó kalandok sikerének fő tényezője a fölkészült és sokrétű feladatmegoldó képességű társaság. Nem árt, ha az expedícióban legalább négy, de lehetőleg hat-nyolc karakter vesz részt (szükség esetén követőkkel vagy zsoldosokkal támogatva – természetesen annak figyelembevételével, hogy ezek a segítők a felszínre hozott kincsből is kivesszik a részüket, s mindig a saját céljaikat követik). Gondoskodni kell arról, hogy fel legyenek szerelve a megfelelő eszközökkel, pl. fáklyákkal és lámpásokkal, pár tekercs kötéllel, fesztövással, vasszegekkel és kalapáccsal, stb. A legfontosabb azonban az, hogy együttműködjenek és kiegészítsék egymás erejét. A labirintusban nem csak egyes kihívásokkal kell megküzdeniük, hanem élve és épségben (no meg lehetőleg kincsekkel megrakodva) vissza is kell térniük a napvilágra. Ezért az expedíció egyszerre taktikai és stratégiai feladat, ami körültekintő tervezést, ugyanakkor viszont szükség esetén e tervek gyors megváltoztatását követeli meg. Ez különösen fontos akkor, amikor a társaság eltéved: ekkor mindennél előbbrevaló, hogy megtalálják a kivezető utat, mert ellenkező esetben lehet, hogy az összes csapattag odavész!

**Kalandok a vadonban és a tengeren:** A vadonban zajló kalandok irányulhatnak egy meghatározott cél elérésére, vagy egyszerűen az „ismeretlen” felderítésére, a puszta felfedezésre. A civilizáción túli vidékeken bőven található veszedelmes szörnyetegek (és néha általuk őrzött kincsek), kisebb és nagyobb labirintusok, vagy egyszerűen más érdekes helyszínek. Elképzelhető, hogy a mesélő bizonyos értékes és kívánatos mágikus eszközöket vagy legendás helyeket távoli vidékeken helyez el, és a játékosoknak számtalan veszéllyel dacolva kell elérniük ezeket. A tengeri kalandok is hasonlóak, csak értelemszerűen szigetek között, ahol végképp minden elképzelhető – eddig ismeretlen, egzotikus városok, száműzött zsarnokok fényűző palotái, elrejtett templomok és oltárok, stb.

A vadonbéli és tengeri kalandok során a karaktereknek mindenekelőtt gondoskodniuk kell önmaguk és hátsállataik (vagy legénységük) élelmezéséről. Másodszor az ilyen expedíciók hetekig vagy hónapokig is tarthatnak, s ezalatt az idő alatt egyáltalán nem biztos, hogy civilizációra... legalábbis *barátságos* civilizációra bukkanak. Harmadszor, bár a vadonban ritkábbak az ellenséges erőkkel történő találkozások, mint a labirintusokban, az egyes alkalmak kockázatosabbak lehetnek, mert sokszor nagyobb számban támadhatnak az ellenfelek... és persze nem szabad elfeledkezni arról, hogy a különösen veszélyes szörnyek egy része kimondottan a vadont választja lakóhelyéül.

**Városi kalandok:** Ez a kategória különálló kifejtést igényel. Nem szükségszerű, hogy a városokban mindig kalandokra kerüljön sor. A város gyakran csak a „valódi” kalandok előkészületei során és róluk visszatérve kap szerepet, amikor a karakterek információkat és legendákat gyűjtenek, felszerelést vásárolnak és értékes tárgyakat adnak el, áldoznak az isteneknek vagy jósokat fizetnek meg homályos szavaikért.

Más esetekben, s különösen nagy, bűnös metropoliszokban, egyáltalán nem így áll a helyzet. Bizonyos városnegyedekben olyan gyenge lehet a városi őrség hatalma, hogy rablógyilkosok és a szennyes sikátorokban élő szörnyek (kiéhezett kutyák, patkányemberek, éjjel akár élőhalottak) támadhatnak az óvatlanra. Tolvajok, sarlatánok és prostituáltak várják a dúsgazdag idegeneket, hogy mézesmázos szavaikkal elkábítsák és minden vagyonukból kiforgassák őket. Rosszindulatú szekták lesnek megfelelő áldozatra... netán új tagokra. Egy ilyen környezetben csak az marad életben, akinek megvan a magához való esze – de akinek megvan, az bőségesen megszédheti magát, akár törvényes eszközökkel, akár zavarosban halászva. A tolvaj osztály minden bizonnyal elemében van a városokban, de a kínáló lehetőségekből mások is profitálhatnak!

**Települések és birodalmak igazgatása:** A közepes és magasabb szintű kalandozócsapatok egy része olyan jelentős erőt képvisel, hogy akár önmagában is képes felszámolni egy kevésbé erős település vagy birodalom felsővezetését. Az előző uralkodót megdöntve az egész hely rájuk száll, minden kincsével és gazdagságával, de egyben felelősségével és nyűgével is. Gyakran előfordul az is, hogy egyházak, nagyobb birodalmak vagy más szervezetek egy távoli helyőrség vagy érdekeltség vezetését bízzák azokra, akik megfelelő érdemeket szereztek ügyük szolgálatában... esetleg csak veszélyesen megerősödtek. Harmadszor az sem kizárható, hogy valaki busás összegekért jusson hozzá birtokához.

A terület igazgatása mindhárom esetben kihívások sorozatát állítja az új úr (esetleg urak) elé. Az alattvalók számos ügyes-bajos dologgal, eldöntendő problémával kopogtatnak a kapun. A zűrzavar és a főhatalom időleges meggyengülése felkeltheti fosztogatók, szörnyek és idegen hatalmak érdeklődését. Az új hatalomnak számtalan belső ellensége, irigye, időnként nem várt szövetségese lehet. Nyilvánvaló, hogy a lehetőségek szerteágazóak és nem érdemes minden apró feladatot személyesen megoldani.

Ezért ebben a kalandtípusban nagyon jelentős szerepet kap a stratégiai érzék, az effektív és hatékony döntéshozatal, időnként pedig a problémák radikálisabb – elsősorban fegyveres – kezelése. Az ilyen feladatokban kiváló segítséget nyújthatnak alacsonyabb szintű „másodlagos” karakterek, akik alkalmanként más-más minőségben szolgálhatják uraik céljait.



## Fantasztikus világok

A szerepjátékok világai különös, veszedelmes és kalandlehetőségekkel teli helyek. Lehet, hogy a miénkhez hasonlóak, csak éppen fantasztikus szörnyekkel, az emberekhez beszélő istenekkel és a sötét sarkokban meglapuló mágikus erőkkel. De az is lehet, hogy ennél fantasztikusabbak, valóságosabbak... akár teljesen álombeli tájak, ahol a konvencionális logika szabályai rendre szertefoszlanak, és a szürrealitás, a veszedelmes fantasztikum uralkodik. Ahány mesélő, legalább annyiféle világ képzelhető el. A legtöbbünk néhány év alatt többet is alkotott; mikor milyen hangulatot szeretett volna teremteni a kampányához, és mivel akarta szórakoztatni a játékosait.

A **Kard és Mágiában** is nagyon sokféle világ képzelhető el; olyan sok, hogy itt felsorolni sem lenne hely őket. Ezért ebben a részben csak pár általánosításra, a játékban bejárható fantasztikus világok alapvonásaira helyezem a hangsúlyt. A III. Függelékben kicsit részletesebb példaként saját világom, **Fomalhaut** rövid ismertetője olvasható: sok más mellett arra is példa, hogy az itt leírtaktól bátran el lehet térni (Fomalhauról például hiányzik a nem emberi humanoid fajok – törpék, elfek, félorkok, stb. – többsége, de hangsúlyosan jelen van a mágia és a csúcstechnológia összecsapása).

**A világról:** A **Kard és Mágia** világaiban egyes eszközök és külsőségek ellenére általánosságban *nem* középkori, feudális viszonyok uralkodnak. A társadalom inkább az antik mediterrán kultúrákhoz hasonló, de több tekintetben a vadnyugati világ vagy a modern kor értékei érvényesülnek. A legtöbb ember szabad és önmagá védelmére valamilyen fegyvert visel (sőt, általában képzett annak forgatásában). A rabszolgák sorsa nehezebb, de közülük sokan csak annyiban különböznek a szabadoktól, hogy uruk engedélye nélkül nem költözhetnek, házasodhatnak. A rabszolgaság általánosan elfogadott tény, amit csak kevesen kérdőjeleznek meg (még a rabszolgák sem nagyon, bár jobban szeretnének a másik oldalon állni). A felsőbb rétegek hatalma eredendően nem örökletes, hanem csupán erejüktől függ. Nem alakult ki örökletes nemesség sem. Jelentős befolyása van gazdag kereskedőknek, banditavezéreknek, varázslóknak és főpapoknak.

Az államberendezkedés többnyire türannisz (katonai diktatúra), oligarchikus köztársaság vagy teokrácia. A világot kevés és kicsi állam és sok önálló városállam uralja, akik vég nélkül háborúznak, cseleket vetnek és szövetségeket formálnak. Mindennaposak az államcsínyek és a zavargások,

és csak a legkormönfontabb uralkodók maradnak sokáig trónon. A legtöbb állam tipikusan militáns semleges, esetleg gonosz jellemű, különösen a nagyobb városok.

Az elhagyatott és senki által nem uralt vidékek gyakran állnak humanoid (esetleg teljesen idegen megjelenésű) teremtmények, démonok és gonosz varázslók uralma alatt. A régi korok romjai, a pusztaságok végelethetetlen, sehová nem vezető útjai néhai korok dicsőségét idézik. Ezekben a területeken nem is föltétlenül a szörnyetegek jelentik a legnagyobb fenyegetést: az emberi származású fosztogatók, a különös kultuszok és az elzártságot kedvelő, hanyatló (vagy a primitív vadságból frissen kiemelkedett) népek egyaránt veszedelmesek az utazókra.

Röviden szót kell ejteni arról is, hogyan viszonyulnak egy ilyen világban a mágiához. Ahol a varázsképességek létezése és ereje vitathatatlan, ott a varázslókat is tisztelettel vegyes félelem kíséri: részben azért, mert mindenkinek van fogalma arról, körülbelül mire is képes egy feldühödött varázsló, részben viszont pont azért, mert arról már nem, hogy *pontosan* mire képes. Ezért a varázslók, akik *ritkák*, de semmiképpen nem *ismeretlenek*, nagyon gyakran válnak jelentős hatalmú vagy befolyású személyiségekké. Egyvalamire azonban soha nem kerül sor: pont a varázserő személyes természetéből következően a mágia nem válik közkinccsé, ezért teljesen elképzelhetetlen a mágikus közvilágítás, áruszállítás vagy bármilyen hasonló találmány. Ez a hatalom ugyanis csak addig értékes, amíg kevesek játékszere: ha sokan osztoznának rajta, jelentőségét vesztené.

**Istenek és démonok:** Az istenek szerepe több tekintetben különbözik a földitől, és ez a játékmenetre is komoly kihatással van. A legfontosabb különbség az *istenek jellegéből* adódik, ami áttételesen hat a *vallásokra*, az pedig a játékos karakterek életére.

A **Kard és Mágia** istenvilága direkt és indirekt hatalmában is jelentősen korlátozott, „kicsiny” istenekből áll. Az istenek egy részének neve ismerős lehet a földi mitológia ismerőinek (semmi csodálatos nincs abban, hogy Istárt vagy mondjuk Poszeidont más világokon is tisztelik), mások azonban ismeretlenek számunkra. Az istenek közös jellemzője, hogy alapvetően hatalmukban többek a halandóknál, mentalitásukban viszont nem. Ez azt jelenti, hogy őket is önös érdekek mozgatják, továbbá hogy az emberekhez hasonlóan kicsinyesek, irigyek, illetve tucatnyi más jellemhibával rendelkeznek.

További tulajdonságuk, hogy habár fizikai és mágikus erejük első pillantásra lenyűgözőnek hat, ez cseppet sem azonos mindenhatóságukkal. Mindenekelőtt behatárolja ezt önmaguk korlátozott mivolta. Nem képesek egyszerre több helyen megjelenni, hacsak nem többlényegűek, de ebben az esetben megkérdőjelezhető, hogy csakugyan egy istenségről van-e szó, vagy inkább azok csoportjáról. Nem rendelkeznek korlátlan harci képességekkel és tudással, sem a tulajdonképpeni halhatatlanság adományával.

Időnként előfordul, hogy az istenek anyagi formájukban is megjelennek követőik és ellenségeik előtt (ez az istennőkre különösen jellemző), sőt, sokan közülük fizikai valójukban is ezen a világon élnek. Bizonyos istenek megjelenéséhez bonyolult

rituálék szükségesek, mások akkor is megjelennek, ha fennhangon kimondják a nevüket (és ekkor jaj az oktalan háborgatónak!). Egy isten általában a tizenötödik és a harmincadik szint közötti képességekkel és bizonyos speciális erővel rendelkezik, s a megfelelő eszközökkel vagy varázslatokkal legyőzhető, száműzhető vagy bebörtönözhető. Egy „elpusztított” isten általában bizonyos időn belül újjáalakul. Az isteni hatalom önmagában való: nem függ össze a hívők/imádók számával vagy hatalmával, a hit nem „teremthet” istent.

Végeredményben tehát az istenek lényegesen gyengébbek, mint a mi világunkban róluk alkotott kép: tulajdonképpen csak hatalmas erejű halandók, és nem absztrakt természeti erők vagy felfoghatatlan befolyású entitások. Hatalmuk nem korlátlan és nem szükségszerű. A másik oldalon viszont a földi isteneknél nagyságrendekkel aktívabbak lehetnek: ha kell, közvetlenül befolyásolhatják az események alakulását, és ezt sokan meg is teszik.

**Vallás:** Az előbbieken leírtak több következmény-nyel járnak a hitre és a vallásgyakorlásra nézve. Előszóris általános gyakorlat a politeizmus (eseti henoteista tendenciák megfigyelhetők bizonyos kultuszoknál, amelyek elfogadják más istenek létét, de nem engedélyezik imádatukat). Nagyon kevés ember kételkedik az istenek létében és nem sokkal többen bíznak bennük vakon. Azok kivételével, akik életüket egyetlen isten követésére teszik föl, a hívők tisztelete több halhatatlan között oszlik meg. A gazdag kereskedő Fedafucsének áldoz, amikor busás üzlet megkötésére vár és Istárnak, amikor gyermeke házasságáról gondoskodik. Ron-tás ellen vagy versenytársaira helyezett átkokért pedig Tsathoggusz rossz hírű, de ilyen ügyekben járatos papjaihoz fordul. Igazi hűség főképp a papokat és *isteni bajnokokat* – szolgálatra temett halandókat – köti, hiszen nekik uruk doktrínájának megfelelően kell cselekedniük (lásd a IV. fejezetet).

Másodsor: nincs olyan egyház, ami akár egy városban is teljhatalmú lenne – hacsak össze nem kapcsolódik valami világi hatalommal. Az istenek

személyes hatalma korlátozott és csak kis területen érvényesülhet (igaz, ott nagyon erősen). Az igazi hatalom, amiben egy isten társai fölé kerekedhet, ha ez egyáltalán kedvére van, a világi befolyásban – hívei állhatatos hűségében, adományozó kedvében és anyagi erejében van. Ahogy a türannosz erejét megezerszerezi a parancsát leső hadsereg, úgy állnak az istenek mellett halandó követőik. Ez az erő nem csekély, de nem is korlátlan. Leszámítva a háborodott elméjű fanatikusokat, kevés ember bízik maradéktalanul az emberfölötti hatalmakban. Mítoszok, legendák és hősi elbeszélések értekeznek az istenek által becsapott, kifosztott és megölt hívekről; s ha még ezek részben mendemondák is, valamely okuk csak kell legyen. Ezért a halandók hűsége ritkán teljes: sokszor odaadó, a papok esetén mindhalálíg élő, de igen gyakran másodlagos az életben fontosabb dolgokhoz képest.

Harmadsor: a leírtak fényében az istenek közötti viszály is sajátosan alakul. Egyértelműen megállapítható: rituális küzdelmeken kívül szinte soha nem fordul elő, hogy két isten személyesen kerüljön harcba. Ezt mindig papjaikon, híveken és városokon, netán birodalmakon keresztül teszik, ha meglehetik (ami ritka, de nem ismeretlen). Sőt: ahogy az előzőkből következik, egyes csoportokat leszámítva igen kevés befolyásuk van híveik viselkedésére. Nem gyakori persze, hogy Karttekeza elkötelezett híve Tsathoggusznak is áldozzon, de az átlagember jóval kevésbé következetes. Mivel a papok általában nem rendelkeznek teljhatalommal, nehéz elérni egy hit betiltását vagy intézményes üldözését. Ha mégis megtörténik ez, akkor is kevésbé hatékony és kétélű fegyver. Ezért leszögezhetjük: az istenek csatája örök, de főként személyes szinten, szentélyek feldúlásával és kifosztásával történik. Kizárólagos hatalmú egyházi szervezetekről csak ritka esetekben és korlátozott területen beszélhetünk.

Végül: a vallási vezetők gyakran világi hatalmasságok is, és nem föltétlenül tartoznak a pap osztályba – gyakori közöttük a varázsló vagy a harcos, sőt, tolvajok is előfordulnak.



## II. Karakterek

**Játékos Karakterek létrehozása (áttekintés):** A játék kezdetén, ha a mesélő már megalkotta az első kaland helyszíneit, kihívásait és szereplőit, minden játékosnak szüksége van egy-egy karakterre, akit a szabályok és némi szerencse segítségével magának kell megalkotnia. A fejezetben található szabályok arra szolgálnak, hogy ebben a feladatban segítséget nyújtsanak. Az egyes alfejezetek a karakteralkotás egy-egy lépését írják le és egymásra épülnek – javasolt tehát sorrendjük betartása.

**Alaptulajdonságok:** az alaptulajdonságok a karakter számszerűsített testi és szellemi jellemzői. Meg-

határozásuk kockadobásokkal történik; a végleges értékek pozitív vagy negatív módosítókat adhatnak a karakter egyes dobásaihoz.

**Fajok:** bár a **Kard és Mágia** világát elsősorban emberek népesítik be, a mesélő engedélyével rajtuk kívül más fajok képviselői is játszhatók. Minden faj más-más habitussal és értékekkel rendelkezik.

**Osztályok:** a **Kard és Mágiában** az osztály határozza meg, hogy a karakter milyen természetes és természetfölötti képességekkel bír. Végősoron minden osztály egy-egy különálló, jellegzetes karaktertípus, egyben szerep: másféle feladat és élmény

eljátszani egy nagyerejű, de a harcon kívül máshoz nem konyító harcost, mint egy fizikailag gyenge tolvajt, aki azonban ügyes zsebmetsző és zárnyitó. Nem kötelező, de javasolt hogy a játékos az előzőekben kapott alaptulajdonságokat figyelembevéve döntsön arról, melyik osztályt választja.

**Képzettségek:** olyan kiegészítő ismeretek, amelyekkel a karakter rendelkezhet.

**Másodlagos értékek:** ha ismertek a karakter alaptulajdonságai és kiválasztott osztálya, kiszámíthatók másodlagos értékei: *életereje*, *védekezési osztálya*, *harci értékei* és a veszedelmes helyzetek elkerülésére szolgáló *mentődobásai*. Ezen kívül minden karakter rendelkezik egy rá jellemző *jellemmel*, ami a követett morális és etikai elvek összegzésének tekinthető.

**Felszerelés:** a kezdő karakternek szüksége van megfelelő fegyverre, ruházatra és más felszerelési tárgyakra. Ez az alfejezet tartalmazza a játékban leggyakrabban használt tárgyakat, azok árát és tulajdonságait.



## Alaptulajdonságok

A **Kard és Mágiában** minden játékos karakter hat alaptulajdonsággal rendelkezik. Ezek a tulajdonságok döntően 3 és 18 közöttiek, átlagos emberi értékük 9-11. Nem árt, ha a karakter a későbbiekben olyan osztályt választ, ami illik alaptulajdonságaihoz: egy harcos számára különösképpen fontos a magas Erő és Egészség, tolvajnak az Ügyesség, papnak a Bölcsesség (de az Erő vagy az Egészség is) és varázslónak az Intelligencia. Nem szükséges, hogy egy karakter mindenben jó legyen: elég, ha egy-két területen kiemelkedő.

A tulajdonságok értékeihez egy-egy módosító is tartozik. A módosítókat az itt közölt táblázatban olvashatjuk: értékük ennek megfelelő, de tulajdonságoként eltérő, hogy milyen próbákhoz és dobásokhoz adódnak hozzá vagy melyekből vonódnak le. Az emberileg elérhető legmagasabb módosító a +3.

A tulajdonságok, rövidítéseik valamint az általuk módosított dobások és értékek:

**Erő (Erő):** a fizikai erőfelfejtő képesség, a teherbírás és a harci rátermettség mértéke. Módosítója hozzáadódik a *közelharci támadásokhoz* valamint a *közelharci és dobófegyverek sebzéséhez*.

**Ügyesség (Ügy):** egyaránt jelképezi a gyorsaságot, a kéz ügyességet és a karakter mozgásának kiegyensúlyozottságát. Hozzáadódik a *harci kezdeményezéshez*, a *védekezési osztályhoz* (rövidítése VO), a *lőfegyveres támadásokhoz* és a *Reflex mentődobáshoz*.

**Egészség (Egs):** meghatározza egy karakter fizikai tűrőképességét, beleértve a különféle káros hatásokkal szembeni ellenállását. Módosítója hozzáadódik a szintenként kapott *életerő* (rövidítése Hp) összegéhez és a *Kitartás mentődobáshoz*.

**Intelligencia (Int):** a szellemi képességek (különösen a logikai és a problémamegoldási jártasság) alapja. Módosítója befolyásolja a *varázslói varázslatok erejét és számát* és számos képzettség értékét.

**Bölcsesség (Böl):** a lelkierő, elhivatottság és (bizonyos fokig) a megérzés, intuíció mértéke. Módosítója hozzáadódik az *Akaraterő mentődobáshoz*, valamint befolyásolja a *papi varázslatok erejét és számát*.

**Karizma (Kar):** a személyi kisugárzás, a fizikai vonzerő és a vezetői képességek egyvelege. A Karizma általában kevésbé konkrét dolgokat befolyásol – mint például a karakter rábeszélőképességét.

**Tulajdonságmódosítók:** A módosító értéke minden esetben **[Tulajdonság / 3]-3**. Ha a játékos karakter varázslathasználó és átlag fölötti a Bölcsessége (papoknál) vagy Intelligenciája (varázslóknál és illuzionistáknál), minden nap a normálisnál több varázslatot tanulhat meg – 12 és 14 közötti tulajdonságértéknél egy első, 15-17-esnél egy első és egy második, 18-asnál egy első, egy második és egy harmadik szintűt. Ez azonban csak akkor lehetséges, ha a karakter már egyébként is tudná alkalmazni az adott erősségű varázslatot: tehát pl. a plusz egy harmadik szintű varázslatot akkor kapja meg, ha maga a karakter ötödik szintű.

Tul.	+/-	Bónusz varázslatok
01-02	-3	-
03-05	-2	-
06-08	-1	-
09-11	+0	-
12-14	+1	1*1
15-17	+2	1*1, 1*2
18-20	+3	1*1, 1*2, 1*3

**Tulajdonságok meghatározása:** Az egyes alaptulajdonságokat 4d6 segítségével határozzuk meg. Az eredményből minden esetben le kell vonni a legalacsonyabb dobást (pl. 5+3+3+2-2=13). A kapott értékek sorban adják a hat tulajdonságot. Ezzel a módszerrel átlag fölötti képességű hősöket kapunk, akik gyakran több területen is kiemelkednek a közönséges emberek közül. Kezdetben két sorozatból választható ki a rokonszenvesebb – de ha egy karakter összeadott tulajdonság bónuszai és levonásai +0 alatt vannak, illetve ha a mesélő ezt más okból indokoltan tartja (például a játékos semmilyen neki tetsző osztályban nem érte el sikereket), új karakter alkotható.

**Tulajdonságvesztés:** Ha egy tulajdonság 0-ra csökken, a karakter teljesen magatehetetlen (kivéve: az Egészség esetén halott). Ha egy tulajdonság valamilyen okból 0 alá csökkenne, a fennmaradó veszteség már az Egészségből vonódik le. Minden tulajdonságlevonás módosítja a hozzá tartozó módosítókat. Az ideiglenesen elvesztett tulajdonságok általában naponta egy ponttal javulnak, amíg vissza nem térnek eredeti értékeikhez.

**Tulajdonságok növekedése:** A játékos karakter minden negyedik szinten egy ponttal szabadon módosíthatja az általa kiválasztott tulajdonságot, de ezzel semmiképpen nem emelheti értékét 18 fölé.



## Fajok

Bár a világ legnagyobb részét emberek lakják és uralják, nem ők annak egyedüli értelmes lakói. A többi faj számos tekintetben lekörözi a rövid életű emberi nemet, más területeken viszont elmarad tőle, s alkalmazkodóképességét, nagyratörő természetét és céltudatosságát egyik sem éri el (talán a két keveréknép, a félorkok és a félelfek kivételével). A nem emberi kultúrák gyakran szigetszerűek és magukba fordulók. A hosszú életű fajokra különösen jellemző, hogy bár átlagos képviselőik emberfeletti-ek, közülük csak kevesen emelkednek ki és válnak hatalmas hősökké (ha mégis kalandokra adják a fejüket, gyakorta inkább több területen érnek el kisebb sikereket, mint egyen nagyot).

A **Kard és Mágia** rendszerében az emberi népeken kívül hat faj játszható: törpe, elf, félelf, félork, félszerzet és gnóm. Az embereket kivéve minden más faj szintkorlátokkal rendelkezik: amikor osztályukban elérik a maximális szintet, új osztályt kell fölvenniük. Ellenkező esetben az adott osztályban minden további szint eléréséhez 10%-kal több tapasztalati pontra van szükségük.

**Emberek:** az emberi népek sokfélesége és szaporasága, valamint a bennük élő felfedezői hajlam és erkölcsi rugalmasság hatására képviselőik majdnem minden földön megtalálhatók. A legtöbb ember a lenti vonásokkal rendelkezik.

- A játék kezdetén egy extra képzettséggel kezdenek
- Korlátlanul fejlődhetnek minden osztályban

**Más emberi népek:** ezek a népcsoportok *nem* kapják meg az extra képzettséget, és nem minden osztályban fejlődhetnek korlátok nélkül.

**Amazonok:** bár az amazonok népe igen kis létszámú, harciasságuk miatt mégis félik őket. Az amazonok nyúlánk termetűek, hajuk általában vöröses vagy világosbarna, bőrük világos. Társadalmukban teljes a nőuralom, a férfiakat rabszolgaságban tartják és megtiltják számukra a fegyverviselést. Képzett tengeri rablók, de a szárazföldön is megállják a helyüket. Az amazon nők kivétel nélkül értenek a harchoz és soha, soha nem hagyják megtorlatlanul az őket ért sérelmeket. Technikailag fejletlenek. Kis erejű passzív pszionikus (elmebeli) képességeik vannak.

- Ha két vagy több amazon együttesen harcol, VO-juk 2-vel nő pszionikus képességeik miatt
- Szintkorlátok: Harcos -, Pap 5, Tolvaj 0, Varázsló 0

**Birodalmiak:** bár a Birodalom történelemelőtti kora már évezredek óta elmúlt, a nép maradványai még megtalálhatók. Az irántuk érzett gyűlölet miatt sokan rejtőzködni kényszerülnek közülük, pedig hatalmuk már meg sem közelíti a régit – életüket többnyire dekadens élvezetek habzsolásával, kábítószeres mámorban töltik. Bőrük lilás, a tisztavérűek esetén padlizsánszínű, szemük ibolyaszín. A fajtisza birodalmiak között a beltenyészet és a degeneráció miatt gyakoriak az örökletes betegségek. Városaik számtalan titkot és mesés kincseket rejtnek.

- +1 Int, -1 Egs
- Egyik kezdő képzettségük mindenképpen az Alkímia vagy a Méregkeverés
- Szintkorlátok: Harcos 7, Pap 5, Tolvaj 5, Varázsló -

**Etúniaiak:** az etúniai lovas nomádok kultúrája mindmáig megőrizte primitívségét. Akár földművelésből, akár lovas portyázásból, akár rablásból és kereskedésből élnek, nem fogékonyak a finomságok iránt. Eszközeik is egyszerűek: fegyvereik főleg hosszú lándzsák, és bár kedvelik a kardokat és lánccvérteket, nem jeleskednek azok előállításában (a vas megmunkálását kovácsaik féltett titokként őrzik). Többnyire semleges jelleműek – bár azok, akik otthonuktól elszakadva kénytelenek megélni, inkább a gonosz felé hajlanak. Az etúniaiak közép-termetűek, bőrük cserzett, hajuk olajos fekete, amit leggyakrabban copfban fognak össze. A férfiak kedvelik a bajusz viseletét.

- +1 Egs, -1 Böl
- Az egyik kezdő képzettségük mindenképpen a Lovaglás
- Szintkorlátok: Harcos -, Pap 5, Tolvaj -, Varázsló 4

**Északiak:** az északi kultúra lételeme a harc és a hajózás. Még nők is kiválóan forgatják a harci fejszét vagy a hosszú élű bárdot, s – bár rabszolgatartók – kegyetlenségnek tartják rabszolgáikat a legelemibb védekező eszközöktől, mint a késtől vagy a rövidkardtól megfosztani vagy fegyvertelenekre támadni. Ettől eltekintve vérszomjasak és általában semleges vagy gonosz jelleműek. Testalkatuk magas és erős, hajuk vöröses, szőke vagy világosbarna. A férfiak szakállat vagy bajuszt, a nők hosszú haját viselnek. A déli vidékeken civilizátlanságuk és faragatlanságuk miatt gyakran megvetik őket.

- +1 Erő, -1 Böl
- Az egyik kezdő képzettségük mindenképpen a Hajózás
- Szintkorlátok: Harcos -, Pap 7, Tolvaj -, Varázsló 5

**Ősemberek:** vad földek primitív őslakói. Mára megőrizték görnyedt tartásukat, szőrös küllemüket és loboncos fekete hajukat. A fémmegmunkálást még sokan nem ismerik, s köeszközöket – esetleg rezet – használnak. Írásuk egyáltalán nincs. Félistenekként tisztelik hátasaikat, a hatalmas mamutokat.

- +1 Erő, +1 Egészség, -1 Int, -1 Böl
- Szintkorlátok: Harcos -, Pap 5, Tolvaj 4, Varázsló 0

### **Nem emberi fajok:**

**Elfek:** az elfek szépségükről, hosszú életükről és fejlett civilizációjukról ismertek, amely ötvözi a városi és természeti élet előnyeit. Termetük nyúlánk, vonásaik az embernél finomabbak, de egyben törékenyebbek. Kiváló íjászok és varázslók. Általában visszahúzódóak, csak ritkán lépnek kapcsolatba a rövidebb életű népekkel – legjobban az emberekkel és a félszerzetekkel jönnek ki. Jellemük általában kaotikus jó.

- +1 Ügy, -1 Egs

- Immunisak az altató mágiára, +2 mentődobás bűbáj ellen
- Automatikusan képzetek az íjak és a hosszúkard használatában akkor is, ha osztályuk ezt nem adná meg nekik
- Nem támaszthatók föl közönséges mágiával
- Szintkorlátok: Harcos 9, Pap 7, Tolvaj 6, Varázsló 9

**Félelfek:** a félelfek elf és ember szülők gyermekei. Kis számuk miatt nem alkotnak külön közösségeket.

- Automatikusan képzetek az íjak és a hosszúkard használatában
- Szintkorlátok: Harcos 9, Pap 5, Tolvaj 9, Varázsló 9

**Félorkok:** a félorkok többsége külsejében inkább rút emberre hasonlít (bár termetük gyakran görnyedt, arcvonásaik pedig a disznóéra emlékeztetnek), belsőleg azonban számos ork vonással rendelkeznek: számítók, magányosak és bizalmatlanok a szebb fajokkal, de legtöbbször fajtársaikkal is. Különösen sok közöttük az orgyilkos és a közönséges gonosztevő; egyikük-másikuk ezt némi mágikus erővel vegyíti. A legtöbb félork gonosz jellemű.

- +1 Erő, +1 Egs, -2 Kar
- Szintkorlátok: Harcos 9, Pap 5, Tolvaj 9, Varázsló 5

**Félszerzetek:** a félszerzetek általában megelegszenek a nyugodt vidéki élettel. Termetük az emberi fele. Hajlamosak az elhízásra, s lábukat vastag szőr borítja. Általában mezítláb járnak. Mivel lusták és kényelemszerető, csak ritkán adják fejüket kalandokra – ekkor azonban kiváló tolvajokká válhatnak.

- +1 Ügy, -1 Erő

- +1 VO kis méretük miatt
- +1 támadást kapnak dobófegyverekre és paritýákra
- Szintkorlátok: Harcos 6, Pap 6, Tolvaj 9, Varázsló 4

**Gnómok:** különösen ritka, elsősorban emberi városokban megtalálható alacsony termetű faj. A gnómokat alacsony termetükről, vékony végtagjaikról és tömpe, húsos orrukról lehet fölismerni. A gnómok jó kézművesek és van érzékük a mágiához is – elsősorban az illuzionisták trükkjeihez vonzódnak.

- +1 Int, -1 Erő
- Szintkorlátok: Harcos 6, Pap 6, Tolvaj 8, Varázsló 7

**Törpék:** a törpék elsősorban hegyek között és dombvidékeken élnek. Termetük kicsi (1,2 m), de testük tömzsi és igen szívós. Bozontos szakállat viselnek, amely a férfiak esetén dús és sörteszerű, a nőknél finomabb és ritkásabb. A törpék kiemelkedőek a mindenféle mesterségekben, különösen a fémmunkákban, de harcban is megállják helyüket. Nagy nemzetségekbe szerveződnek és híresek igazságérzetükről, makacsságukról és kapzsiságukról. A legtöbb törpe törvényes jó vagy törvényes semleges jellemű.

- +1 Egs, -1 Kar
- Lassabban mozognak az embereknél (alapsebességük 20')
- +2 mentődobást kapnak mérgek és varázslatok hatásai ellen
- Szintkorlátok: Harcos 9, Pap 9, Tolvaj 6, Varázsló 4



## Osztályok

Az osztályok a karakterek által követett életpályák, amelyek meghatározzák azok másodlagos értékeit (így például életerejét, harci képességeit vagy mentődobásait) és speciális tulajdonságait. A lent leírt négy karakterosztály magában foglalja a játékosok rendelkezésére álló választási lehetőségeket. Bár ez a szám első pillantásra csekélynek tűnhet, a lehetőségek száma velük is hatalmas!

Az egyes osztályokban elért jártasság mérőszáma a *tapasztalati szint*. A kezdő karakterek általában (még ha nem is sokkal) meghaladják az átlagember lehetőségeit, harmadik vagy második szintűek. Ahogy a karakter tapasztalatokat szerez, nagyobb jártasságra tesz szert a fegyverforgatásban, jobban bírja a rá mért sebeket és könnyebben kikerüli a különféle veszedelmeket. A tapasztalatszerzés szabályait a **Mesélői Irányelvek** tartalmazzák: erről elég annyit tudni, hogy *tapasztalati pontokat* (TP) jó (és sikeres) ötletekért, kihívások lebírásáért, túlélésért, a csapat egységét vagy az adott

karaktert érintő célok eléréseért valamint a megszerzett kincsek elherdálása után lehet kapni. Az első szintű karakternek kezdetben nulla tapasztalati pontja van, de amint összegyűlik kétezer, szintet lép. Ezzel javulnak különböző értékei, új varázslatokat ismerhet meg, és így tovább. Ugyanígy alakul a magasabb szintű karakterek fejlődése, de minden új szint eléréséhez egyre több és több pont szükséges.

Az első négy szint alacsony: meglehetősen sokan elérik gyakorlással, kisebb kalandokkal vagy rendkívüli események sorozatának átélésével. Összehasonlítás gyanánt: egy átlagos ember első szintű és nem tartozik semmiféle osztályba – 1d8 életerejére és +1-es támadásmódosítója van. Első szintű harcosok például a képzetlen egységek és milíciák. Második szintűek azok, akik már tapasztaltabbak a küzdelemben: ilyenek az átlagos katonák, városőrök vagy barbár népek harcosai. Harmadik szintűek a veteránok, akik már sok mindent láttak és komolyabb tapasztalatokkal rendelkeznek, vagy

különösen jó kiképzést kaptak. Nem gyakran, de előfordul, hogy egész népcsoportok eljutnak erre a szintre. Negyedik szintűek az elit harcosok: paloták és nagy templomok őrei, a legkiválóbb kiképzést megkapó egységek. **A legtöbb esetben a játékos karakterek harmadik szinten kezdik pályafutásukat.**

A közepes (5.-9.) szintek abban különböznek az alacsonyaktól, hogy elérésükhöz ambíció, tehetség és egyéni teljesítmény is szükséges. Ezért aztán a közepes szintű karakterek ritkábbak: ritkábbak, de nem ismeretlenek, mert majd' minden nagyobb közösségben van néhány ember, aki többre akarja vinni társainál, s ez sikerül is neki. Nem véletlen, hogy közülük kerülnek ki az uralkodók, a szel-

lemi vezetők és a legnagyobb gonosztevők egyaránt. Egy hős pályafutásában ez az a tartomány, ahol képességeiben és személyiségében kiteljesedik.

A magas (10.-20.) szintek már másféle játéktípust képviselnek, amely gyakran kívül esik a játékosok és a mesélő érdeklődési körén. Az ilyen erejű hősök maguk is alakítói lehetnek a világ sorsának, ha erre igényt tartanak. Egy bizonyos: nagyon ritkák, különösen csoportosan. A magas szintek fejlődése lassabb és (akár képességeikben, akár mágikus erőben) sokkal kevésbé ugrásszerű, mint korábban. Vannak továbbá határok, amelyek minden halandót kötnek. Ezek a határok túlléphetők, de nem egykönnyen és ekkor sem nagy mértékben.



### Általános fejlődési táblázat – tapasztalati pontok és másodlagos értékek:

Szint	TP	Tám*1	Tám*2/3	Tám*1/2	Mentő1	Mentő2
1.	0	+1	+0	+0	+2	+0
2.	2000	+2	+1	+1	+3	+0
3.	6000	+3	+2	+1	+3	+1
4.	12000	+4	+2	+2	+4	+1
5.	20000	+5	+3	+2	+4	+1
6.	30000	+6/+1	+4	+3	+5	+2
7.	42000	+7/+2	+4	+3	+5	+2
8.	56000	+8/+3	+5	+4	+6	+2
9.	72000	+9/+4	+6/+1	+4	+6	+3
10.	90000	+10/+5	+6/+1	+5	+7	+3
11.	110000	+10/+6/+1	+7/+2	+5	+7	+3
12.	132000	+10/+7/+2	+8/+3	+6	+8	+4
13.	156000	+10/+8/+3	+8/+3	+6	+8	+4
14.	182000	+10/+9/+4	+9/+4	+7	+9	+4
15.	210000	+10/+10/+5	+10/+5	+7	+9	+5
16.	240000	+10/+10/+6	+10/+5	+8	+10	+5
17.	272000	+10/+10/+7	+10/+6	+8	+10	+5
18.	306000	+10/+10/+8	+10/+7	+9	+10	+6
19.	342000	+10/+10/+9	+10/+7	+9	+10	+6
20.	380000	+10/+10/+10	+10/+8	+10	+10	+6

**Tapasztalat:** minden következő szint eléréséhez [**Jelenlegi szint\*2000**] további TP szükséges.

**Támadásbónuszok:** az első oszlopot (Tám\*1) a harcosok, a másodikat (Tám\*2/3) a papok és tolvajok, a harmadikat (Tám\*1/2) a varázslók használják. A támadásbónuszok maximális értéke +10, amit az egyéb módosítók – Erő, mágia, stb. – még javíthatnak.

**Mentődobások:** a mentődobások a veszedelmes szituációk elkerülésére szolgálnak, részletesebb leírásuk a képzettségek leírását követően található. A három mentődobástípus – a *Kitartás*, a *Reflex* és az *Akaraterő* – módosítói osztályról osztályra változnak, például egy varázsló inkább a szellemi, egy harcos inkább a fizikai veszélyek ellen rendelkezik jobb ellenállással. A jobb mentődobások értéke [**Szint/2+2**], a rosszabbaké [**Szint/3**]. Akár a támadásbónuszok, a mentődobások alapértékei sem haladják meg a +10-et.



**Harcos:** a harcosok a fegyverhasználat mesterei. Megállják a helyüket a közelharcban és a távolsági összecsapásokban is, s sokkal jobban viselik a sebesüléseket, mint más osztályok képviselői. Ez az osztály mind közül a leggyakoribb, de egyben a legválogatosabb is – öt alosztállyal rendelkezik.

- Támadásbónusz: **Szint\*1**
- Mentődobások: Kitartás az első, Reflex és Akaraterő a második oszlop szerint

- Fegyverhasználat: az egzotikus fegyvereken kívül bármilyen fegyvertípust használhatnak
- Páncélhasználat: bármilyen
- Hp: szintenként 1d10, 9. szint („Nagyúr”) fölött 3/szint
- Képzettségek: 3

A játék elején minden harcos választhat egy tetszőleges harci stílust:

- **Harcos:** az osztály leggyakoribb képviselői. Speciális harci tapasztalatuknak köszönhetően minden páratlan szinten +2-t kapnak egy választott fegyvertípus (pl. csatabárd, hosszúkard, stb.) sebzésére. Ez fegyverenként csak egyszer választható, s arra is fölhasználható, hogy a harcos megtanulja egy egzotikus fegyver használatát, amire később specializálódhat is. 9. szinttől elérhető számukra a kettős specializáció: ezzel sebzésmódosítójukat az adott fegyverre +4-re emelhetik.
- **Íjász:** A távolsági harc mesterei. Íjak használatakor körönként eggyel többször támadhatnak. Értenek a visszacsapó íjak használatához is. Nem viselhetnek nehéz vérteket.
- **Amazon:** Az amazonok barbár népe szépségéről és a karizmatikus jelenlétre építő védekező harcmodoráról ismert. Az amazonok csak láncinget vagy könnyebb vérteket viselhetnek, de VO-juk Szint/2-vel javul, továbbá Karizma- és Ügyességmódosító közül a kedvezőbbet választhatják. Ha kettő vagy több amazon együttesen harcol, VO-juk további 2 ponttal nő pszionikus képességeik miatt.
- **Tengerész/Kalóz:** A tengerészek a hajózás mesterei; kereskedők, tengeri rablók és rabszolgavadászok. Ha magasabb, Ügyességbónuszukat adják hozzá közelharc támadásaikhoz. Nem viselhetnek nehéz vértetet, de VO-juk könnyű vértben Szint/3-al javul. Minden harmadik szinten kiválaszthatnak egy fegyvert, amivel könnyebben okoznak kritikus sebesülést, tehát pl. csatabárddal 20 helyett 19-20-on, hosszúkarddal 19-20 helyett 18-20-on, szabályával 18-20 helyett 17-20-on, stb. Ez a képesség 9. szintig fegyverenként csak egyszer választható.
- **Barbár:** A barbár törzsek köré sorolhatók a pusztai és sivatagi nomádok, a déli dzsungel emberevői és az északi tengermelléki rablók nemzetségei egyaránt. A barbárok 1d12-vel dobják a Hp-jüket, -5 Hp-ig öntudatuknál vannak és +1 bónuszt (10. szinttől +2, 15. szinttől +4) kapnak a mentődobásaikra. Minden barbár írástudatlanul kezdi a játékot, de ha kell, később megtanulhatja a betűvetést.

**Pap:** A papok az istenek militáns varázshasználó szolgálói. Hitük parancsait minden körülmények között be kell tartaniuk, s bizonyos rendszerességgel áldozatokat kell bemutatniuk. A papok csak istenükkel azonos vagy attól legfeljebb eggyel különböző jelleműek lehetnek. A papok csak az istenük által kijelölt fegyvereket forgathatják, de szabadon válhatnak a különféle vérték között.

- Támadásbónusz: **Szint\*2/3**

- Mentődobás: Kitartás és Akaraterő az első, Reflex a második oszlop szerint
- Fegyverhasználat: csak buzogányokat, töröket és istenük kijelölt fegyvereit használhatják
- Páncélhasználat: bármilyen
- Hp: szintenként 1d8, 9. szint („Főpap”) fölött 2/szint
- Képzettségek: 3

A papok a következő képességekkel rendelkeznek:

- **Varázslatok:** a papi varázslatok általában gyógyításra, mások megsegítésére és valószínű feladatok ellátására szolgálnak. Minél magasabb szintűek, egy nap annál több varázslatot tudnak alkalmazni a következő oldalon található táblának megfelelően. Például egy 4. szintű, 17-es Bölcsességgel rendelkező pap öt nulladik szintű, négy első szintű és három második szintű varázslatot tarthat naponta elméjében.

A legtöbb isten a mágiahasználaton túl két különleges képességet biztosít papjai számára. A képességek az istenség jellemétől és doktrínájától függenek és legtöbbször az alábbiakat jelentik:

- **Gyógyítás vagy sebek okozása:** a pap az aznap már memorizált (megtanult) varázslatokat gyógyításra vagy sebek okozására is fölhasználhatja. Érintésével a varázslat minden szintjéért 1d8 Hp-t gyógyít vagy sebez – így pl. egy *Ómen* elhasználásával 2d8 Hp-t. Az így konvertált varázslat természetesen elvész. Az, hogy a képesség sebek gyógyítására vagy okozására szolgál, a pap istenétől függ. A békésebb istenek főleg az elsőt, a harciasabbak főleg a másodikat részesítik előnyben, s vannak olyanok is, akik híveikre bízzák, hogy melyik utat választják. Ha azonban a pap már eldöntötte, melyik képességben járatos, döntését többé nem másíthatja meg!
- **Élőholtak elűzése vagy irányítása:** a papok képesek elűzni vagy uralmuk alá vonni az élőholt szörnyeket, például zombikat, lidérceket és vámpírokat. A képesség részletesebb leírása a III. fejezetben olvasható. Ez a képesség naponta csak egyszer (5. szinttől kétszer, 10. szinttől háromszor, 15. szinttől négyszer) használható.

**Tolvaj:** A tolvajok a becstelen harc és a csöndes gyilkolás mesterei (közülük sokan alkalmaznak mérgeket – őket orgyilkosoknak nevezik). Harci képességeik és életerejük viszonylag gyenge, s nehezebb vérteteket sem használhatnak. Ezért ha módjukban áll, nem szemtől szembe, hanem lesből támadnak áldozataikra, és ha ez nem sikerülne, gyorsan kerekednek oldanak. Emellett alvilági pályafutásuk során számos hasznos képzettségben válnak járatosak.

- Támadásbónusz: **Szint\*2/3**

- Mentődobás: Reflex az első, Kitartás és Akaraterő a második oszlop szerint
- Fegyverhasználat: töröket, dobótűket, parittyákat, számszeríjakat, rövidíjakat és egykezes kardokat használhatnak
- Páncélhasználat: csak könnyű
- Hp: szintenként 1d6, 9. szint („Mestertolvaj”) fölött 2/szint
- Képzettségek: 7 (ebből legalább 4 mindenképpen a „tolvajképzettségek” listájáról); 9. és ezután minden páratlan szinten újabb, eddig akár tiltott képzettséget tanulhatnak meg.

A tolvajok a következő különleges képességekkel rendelkeznek:

- **Orvtámadás:** az orvtámadás akkor használható, ha a tolvaj meglepi áldozatát, tehát pl. csöndesen a hátába kerül, vagy beszélgetés közben tört ránt és egyetlen mozdulattal gyomron szúrja. Az orvtámadás minden páratlan szintért 1d6 bónusz

sebzést okoz (maximuma +5d6). Dobó- és lőfegyverrel is használható, és ha a tolvaj úgy dönt, illetve a használt fegyver lehetővé teszi, az ellenfél elkábítására is alkalmazható.

- **Jobb kezdeményezés:** a tolvajok +4-et kapnak kezdeményezési dobásaikra.
- **Tolvajképzettségek:** minden tolvaj jártas több olyan képzettségben, amely segíti a rejtőzködésben, a jól őrzött értékek eltulajdonításában és hasonló feladatokban. A tolvajok azokat a tolvajképzettségeket is használhatják, amelyekben nem járatosak külön, de ekkor szintjük nem számít bele a próbadozás módosítójába! A tolvajképzettségek listája: Álcázás, Csapdák állítása és eltávolítása, Egyensúlyozás, Értékbecslés, Hallgatózás, Hamisítás, Jelek olvasása, Keresés, Mászás, Megfigyelés, Méregkeverés, Osonás, Rejtőzés, Szabadulóművészet, Zárnyítás és Zsebmetszés.

### Memorizált varázslatok:

Szint	0	1	2	3	4	5
1.	3	1				
2.	4	2				
3.	4	2	1			
4.	5	3	2			
5.	5	3	2	1		
6.	5	3	3	2		
7.	6	4	3	2	1	
8.	6	4	3	3	2	
9.	6	4	4	3	2	1
10.	6	4	4	3	3	2
11.	7	5	4	4	3	2
12.	7	5	4	4	3	3
13.	7	5	5	4	4	3
14.	7	5	5	4	4	3
15.	7	5	5	5	4	4
16.	8	6	5	5	4	4
17.	8	6	5	5	5	4
18.	8	6	6	5	5	4
19.	8	6	6	5	5	5
20.	8	6	6	6	5	5

A naponta memorizálható varázslatok növekedése: első szinten egy első szintű varázslat jár, majd ehhez második szinten újabb társul (1+1=2). A harmadik varázslat azonban már csak a negyedik szinten érhető el (1+1+2=4), a negyedik a hetedik (1+1+2+3=7), stb. Az új varázslatszintek lehetőségei mindig páratlan szinten nyílnak meg a varázshasználó előtt (1., 3., 5., 7. és 9. szint), és lemaradva követik a gyengébb szinteket.

**Varázsló:** A varázslók kiemelkedő szellemi fegyelmességük segítségével képesek a magasabb fokú mágikus erőket irányító varázsigék memorizálására és fölhasználására. Tudásukat varázskönyvekben rögzítik, s mindent elkövetnek egy ismeretlen formula megszerzéséért. Többségüket a magabiztos önhittség és az alacsonyabb szellemi képességük megvetése jellemzi. Az illuzionisták a mágia egy igen hasonló, de több lényeges területen eltérő fajtáját művelik. Lételemük a káprázat, a megté-

vesztés és mások elméjének befolyásolása – többségük hipnotizőr vagy ügyes manipulátor. Az illuzionista varázslatok csekélyebb pusztító erőt képviselnek, ellenben egy élelmes illuzionista kezében szinte bármire képesek – beleértve a közönséges varázslók egyes varázslatainak utánzását. Sem a varázslók, sem az illuzionisták nem képesek *bármiféle* páncélban varázsolni, és csak kevés fegyvertípus forgatásában járatosak.

- Támadásbónusz: Szint\*1/2

- Mentődobás: Akaraterő az első, Kitartás és Reflex a második oszlop szerint
- Fegyverhasználat: tört, botot, dobótűket, bunkót és parittyát használhatnak
- Páncélhasználat: nincs
- Hp: szintenként 1d4, 9. szint („Varázsló-nagyúr”) fölött 1/szint
- Képzettségek: 3

A varázslók képességei:

- **Varázslatok:** a varázslók mágiája mind között a legszerteágazóbb. A papokkal ellentétben azonban minden varázslatot külön kell megszerezniük és könyvükben rögzíteniük. A már ismert varázslatokat reggelenként könyvük tanulmányozásával memorizálják az előző oldal táblázata szerinti számban, s ha felhasználják őket, azok eltűnnek elméjükből és aznap már nem használhatók. Így például egy harmadik szintű, 13-as Intelligenciájú varázsló négy nulladik, három első és egy második szintű varázslatot tudna egyszerre elméjében tárolni.

**Varázskönyv:** egy kezdő varázsló varázskönyve 6 nulladik és 3 első szintű varázslatot tartalmaz. Az újabb varázslatokat mások könyveiből, mágikus tekercsekből vagy más módszerek segítségével kell könyvébe másolni. Az illuzionisták szintén varázskönyveket használnak, de eltérő mágiaformájuk miatt nem képesek a varázslói varázslatok megértésére – és viszont.

**A többsztályú karakter:** A több osztállyal rendelkező karakterek meglehetősen ritkák. Egy új osztály képességeinek elsajátítása hosszú időt vehet igénybe – és számos oknak köszönhetően csak bizonyos osztálykombinációk elképzelhetők. Például: egy karakter nem lehet egyszerre több harcos-alosztály tagja, a papok nem választhatnak istenüknek nem tetsző osztályt, senkiből nem lehet születését kivéve barbár vagy amazon – és így tovább.

A többsztályú karakter módosító jellegű értékei (pl. Hp, mentődobások, támadásbónusz, szint és tapasztalati pont) összeadódnak. Amennyiben fegyver/páncélbeli megkötésről van szó, akkor a kedvezőbbet használja, ám bizonyos tolvajképességeket nem használhat közepes vagy nehezebb, varázslói varázslatokat bármilyen páncélban, stb.

A többsztályú karakter új osztálya fölvételekor nem kap új képzettségeket, kivéve akkor, ha tolvajjá válik: ekkor négy tolvajképességet választhat magának. Az új képzettségek értékénél csak a tolvajként lépett szintek vehetők számításba.

Egy karakternek egyszerre legfeljebb 2 osztálya lehet. A harmadik osztály felvételével a továbbiakban minden további szinthez +25% TP-re van szüksége, a negyedikkel +50%-ra, stb. Ugyanezek a levonások érvényesülnek, ha a karakter szintjei között túl sok eltérés van – a levonás 25% vagy 50% lehet. Ezekről a levonásokról mindig a mesélő dönt.



## Képzettségek

A képzettségek olyan jártasságok, amelyek kiegészítik egy karakter osztályából eredő képességeit. A képzettségeket nem kötelező a játék elején kiválasztani, de ezután minden új képzettség kitanulása hosszás, fél-egy évnél gyakorlást igényel. Értékük **[Szint+tulajdonságbónusz]**, de maximum **[10+tulajdonságbónusz]**.

A képzettségek sikeres használatát általában próbadobás dönti el. A próbadobást a képzettségek számbeli értéke módosítja, tehát pl. egy harmadik szintű (+3), 14-es Ügyességű (+1) tolvaj „Zárnyítás” értéke +4.

**Nehézségek:** A képzettségpróbák általános nehézségei:

- Könnyű NF 6
- Átlagos NF 12
- Nehéz NF 18

- Hősies NF 24

A képzettségpróbák többsége átlagos vagy nehéz: a könnyű próbákat átlagos körülmények között a karakter probléma nélkül teljesíti, a hősies próbák pedig kimondottan ritkák. A nehézségek másik típusa az ellenpróba. Ellenpróbát akkor kell dobni, ha két karakter méri össze a képességeit. Ekkor az első fejezetben olvasható szabályok az iránymutatóak, vagyis általában az győz, aki a másiknál legalább öttel (bizonyos esetekben tízzel) magasabbat dob: ennek híján döntetlenről beszélhetünk.

**Képzetlen képzettséghasználat:** Minden karakter használhatja az osztálya számára használható képzettségeket (tehát pl. egy tolvaj a tolvajok képzettségeit és az általános képzettségeket), de ekkor csak tulajdonságbónuszát adja a képzettségdobáshoz.

## Képzettségek listája (általános / csak tolvajok / csak varázshasználók ismerhetik):

### **Alkímia (Int)**

Álcázás (Kar)

Állatidomítás (Kar)

Csapdák állítása/eltávolítása (Ügy)

### **Csillagjósítás (Böl)**

Egyensúlyozás (Ügy)

Előadás (Kar)

Értékbecslés (Int)

Gyógyítás (Böl)

Hajózás (Ügy)

Hallgatózás (Böl)

Hamisítás (Int)

### **Jelek Olvasása (Int)**

### **Koncentráció (Böl)**

Lovaglás (Ügy)

Mászás (Erő)

Megfigyelés (Böl)

Méregkeverés (Int)

Mesterség (Int vagy Ügy)

Nyomkeresés (Böl)

Osonás (Ügy)

Rejtőzés (Ügy)

Szabadulóművészet (Ügy)

Tudás (Int) – Történelem, Ország, **Mágia**, Vallás, Vadon, Növény, stb.

Ugrás (Erő)

Úszás (Erő)

### **Varázslatismeret (Int)**

Zárnyítás (Ügy)

Zsebmetszés (Ügy)

**Alkímia (Int, csak varázshasználók):** különféle különleges anyagok, pl. savak, görögtűz, stb. kikeverésére szolgál. Használatához gyakran jól felszerelt laboratórium szükséges. Az Alkímia képzettséggel a karakter képes beazonosítani a különféle vegyi anyagokat és mérgeket, bizonyos esetekben varázssitalokat is.

**Álcázás (Kar, csak tolvajok):** álöltözetek készítése és effektív használata. Próbadobást akkor kell dobni, ha az álca hitelességét valaki kétségbe vonhatja (általában titkos dobás; az eredményt csak a mesélő ismeri).

**Állatidomítás (Kar):** állatok megszelídítésére, betanítására szolgál. A járatos karakter próbát tehet arra is, hogy a különféle vadállatok ne tekintsék ellenségüknek vagy prédájuknak.

**Csapdák állítása/eltávolítása (Ügy, csak tolvajok):** a karakter a rendelkezésre álló idő és alapanyagok függvényében készíthet szimpla vagy komplex csapdákat. Ha egy csapda eltávolítására tett próba sikertelen, az bizonyos eséllyel kiszülhet és veszélybe sodorhatja az óvatlan próbálkozót.

**Csillagjósítás (Böl, csak varázshasználók):** a karakter a képzettséggel egyrészt képes meghatározni a karakterek hozzávetőleges pozícióját a térképen, másrészt egyszerűbb jóslatokat készíthet.

**Egyensúlyozás (Ügy, csak tolvajok):** omlatag talajon vagy keskeny járófelületen való átjutáshoz szükséges képzettség. Ha a próba sikertelen, a karakter lezuhan.

**Előadás (Kar):** a képzettséggel rendelkező karakter járatos a hangszerek használatában, éneklésben, eposzmondásban, stb.

**Értékbecslés (Int):** sikeres próba esetén a karakter hozzávetőlegesen felméri egy tárgy pénzbeli értékét és kiszúrja a hamisítványokat.

**Gyógyítás (Böl):** a sebek ellátásának, mérgek és betegségek semlegesítésének vagy enyhítésének tudománya. Ha a képzettséget sikeresen alkalmazza közvetlenül harc után, a bekötözött karakter visszanyer 1d4 elvesztett Hp-t.

**Hajózás (Ügy):** a karakter ismeri a hajózás trükkjeit, tehát elkormányoz kisebb vitorlásokat vagy gályákat, tudja hogyan kell elkerülni a zátonyokat, képes javításokat végezni, stb.

**Hallgatózás (Böl):** alig hallható zajok, beszéd meghallása.

**Hamisítás (Int, csak tolvajok):** a képzettséggel hamis pénz, iratok, pecsétek és értéktárgyak készíthetők. Próbadobást akkor kell dobni, ha a hamisítvány hitelességét valaki kétségbe vonhatja.

**Jelek Olvasása (Int, csak tolvajok és varázshasználók):** a képzettséggel a karakter el tud olvasni más nyelven írt írásokat és feliratokat.

**Koncentráció (Böl, csak varázshasználók):** ez a képesség arra teszi alkalmassá a varázshasználót, hogy nehéz körülmények között – sebesülten, vágató lovon, hánykolódó hajón, stb. – is alkalmazhassa varázslatait.

**Lovaglás (Ügy):** a karakter kiemelkedően jól ért a lovagláshoz; harcban és nehéz helyzetekben is csodákra képes sarkalni hátasát.

**Mászás (Erő):** a képzettség olyan falakra való felmászásra alkalmas, ami egy átlagembernek komoly gondot jelentene. Sikertelen próba esetén a karakter lezuhan, vagy a feladat meghaladja a képességeit.

**Megfigyelés (Böl):** ez a képzettség olyan érzékelési képességet jelent, ami meghaladja az átlagemberét. Így olyan részletek vehetők észre, amelyek szabad szemmel láthatóak, de csak az avatott megfigyelő számára.

**Méregkeverés (Int, csak tolvajok):** a megfelelő eszközök és alapanyagok birtokában különféle mérgek készíthetők. Sikertelen próbadobás esetén a keverék hatástalan, vagy a méregkeverő veszélybe sodorja önmagát.

**Mesterség (Int vagy Ügy):** a karakter járatos egy kiválasztott mesterségben – pl. kovácsolás, gertyaöntés, adószedés, ötvösség. A kézügyességet igénylő mesterségekhez Ügyesség, a szellemi foglalkozásokhoz Intelligencia szükséges.

**Nyomkeresés (Böl):** a karakter képes a nyomok követésére és hozzávetőleges azonosítására, vagyis megtudhatja, milyen régiek, miféle szerzet hagyta őket, milyen gyorsan haladt a nyomokat hagyó, stb.

**Osonás (Ügy):** csöndes és általában viszonylag gyors mozgás.

**Rejtőzés (Ügy):** a képzettséget ismerő karakter olyan helyeken is elrejtőzhet, ahol más nem volna képes – például sötétebb sarkokban, árnyékokban.

**Szabadulóművészet (Ügy, csak tolvajok):** a karakter képes kiszabadulni kötelekeiből és láncából.

**Tudás (Int):** a karakter járatos egy bizonyos tudományterületen. Számos példa lehetséges, a leggyakoribbak a Történelemismeret, Országismeret, Mágiaismeret (csak varázshasználók sajátíthatják el), Teológia, Vadonismeret és a Növényismeret.

**Ugrás (Erő):** a karakter képes átugrani szélesebb vagy magasabb akadályokat is, és tompíthatja az esésből származó sebesüléseket. Ha a próba sikertelen, a karakter leesik.

**Úszás (Erő):** a karakter jól tud úszni, akár nehéz körülmények között (zajló vízben, megterhelten, stb.) is képes a felszínen maradni.

**Varázslatismeret (Int, csak varázshasználók):** a Mágiaismerettel ellentétben ez a képzettség nem a mágia elméletében, hanem a konkrét varázslatokban való ismereteket méri. Sikeres próbával a karakter azonosíthatja az elmondás alatt álló varázslatokat (NF= a mentődobás nehézsége), bizonyos mágikus effektusokat, csapdákat, stb.

**Zárnyítás (Ügy, csak tolvajok):** tolvajszerszámok segítségével a karakter felnyithatja a különféle mechanikus zárat. Sikertelen próba esetén nem képes az adott zár felnyitására – egészen addig, amíg új tapasztalatokat nem szerez (vagyis a következő szintlépéséig).

**Zsebmetszés (Ügy, csak tolvajok):** őrizetlenül hagyott vagy övön, zsebben található kisebb tárgyak észrevétlen eltulajdonítása. Ha a próba sikertelen, a karaktert észreveszik vagy legalábbis gyanút kelt.

## Másodlagos értékek

**Életerő (Hp):** Az életerőpontok mennyisége dönti el, hogy egy karakter milyen súlyos sebesüléseket képes elviselni, mielőtt elveszítené eszméletét vagy meghalna. Minden sebesülés életerőlevonással jár (például egy kardcsapás 1d8-cal). Ha az életerő összege 0-ra vagy azalá esik, a karakter elájul. Ha eléri a -5-öt, meghal. Az életerő mennyisége a karakter szintjétől, osztályától és Egészségétől függ.

Az első szintű játékos karakterek (és csakis a játékos karakterek) maximális Hp-vel indulnak, ettől kezdve minden szintlépéskor kockadobás dönt arról, mennyivel nő az életerejük (de legalább egygyel). Például: egy második szintű, 12-es (+1) Egészségű harcos életeréje  $10+1d10+2$ .

Az elvesztett életerő pótolható pihenéssel (1 Hp/szint/nap) és mágiával.

**Védekezési Osztály (VO):** A VO jelképezi, hogy mennyire védett a karakter a különféle támadások ellen. Minél magasabb, annál kevesebb támadás okoz neki fizikai sebzést. A VO alapértéke 10, amire hozzáadódik a viselt páncélok és pajzsok módosítója és a karakter Ügyességbónusza. Például: egy 9-es (+0) Ügyességű, lánclinget és nagy pajzsot viselő karakter VO-ja  $10+4+2$ , azaz 16.

**Támadásbónuszok:** A közelharc és célzófegyverek használatában elért jártasságot jelző számok. A közelharc támadásbónusz a szinttől és osztálytól függő érték és az Erőbónusz összege, míg a célzás esetén az Erő helyett az Ügyességet kell figyelembevenni. Például: egy harmadik szintű tolvaj (+2-es alap támadásbónusz), akinek 8-as (-1) Ereje és 16-os (+2) Ügyessége van, +1-es közelharc és +4-es célzó értékkel rendelkezik.

**Mentődobások:** A mentődobások olyan próbado-bások, amelyek veszedelmes helyzetek és varázslatok elkerülésére, vagy hatásaik enyhítésére szolgálnak. A mentődobás értéke **[1d20+Alap+Tulajdonságbónusz]**. Minden karakter három mentődobástípussal rendelkezik:

- **Kitartás:** a Kitartás alá tartozik a fizikai tűrőképesség, mérgek és betegségek elleni ellenállás, stb. Értékét az Egészség bónusza módosítja.
- **Reflex:** a Reflex alá tartozik a reakcióképesség, a gyors kitérés, stb. Értékét az Ügyesség bónusza módosítja.
- **Akaraterő:** az Akaraterő jelzi a szellemi kitartást és állhatatosságot. Értékét a Bölcsesség bónusza módosítja.

Ha a mentődobás sikeres, a karakter „megmenekül”, vagyis elkerüli vagy enyhíti a rá leselkedő veszélyt. Ha elvétí, a hatás maradéktalanul érvényesül. Például: két harmadik szintű kalandozó, Almorik Tharg, a harcos (Kit +5, Rfx +2, Akr +1) és Yulosh Ver, a pap (Kit +1, Rfx +1, Akr +6) egy elhagyatott-nak hitt villa kirablása közben szemtől szembe találja magát Mnakosztekkel, egy gonosz illuzionistával, aki nem örül a háborgatásnak és *hipnózis* varázslatot mond rájuk. Mindkét karakter akaraterőt dob 13-as nehézség ellen. Almorik Tharg dobása 7+1, azaz 8, Yulosh Veré 17+6, azaz 23. Almorik Thargot megbabonázza az illuzionista monoton mormolása és tekintete, Yulosh Verre azonban nem hatott a mágia. Mnakosztek kudarcát látván előrántja mérgezett törét, Yulosh Ver pedig kétségbeesetten egy *parancsvarázs* elmondásába kezd...

**Jellem:** A jellem egy karakter életfilozófiájának, személyes meggyőződésének és cselekedeteinek tükröje. Ez nem absztrakt, hanem valós, létező kategória, hiszen mágiával érzékelhető, befolyásolható vagy akár megsemmisíthető egy bizonyos jellemű karakter. A jellem két tengelyből áll: Törvényes-Semleges-Kaotikus és Jó-Semleges-Gonosz. Az első tengely a karakter törvényekhez, elfogadott szokásokhoz (vagyis az *etikához*) fűződő elképzeléseit, a másik *morális* meggyőződését jelképezi. Minden jellemnek számos formája van. A legtöbb ember semleges jellemű, de ez kultúrától, vallástól is függhet. A jellemet mindig a viselkedés szabja meg, esetenként akár akaratlanul is változhat.

### Az egyes jellemek rövid leírása:

**Törvényes Jó (TJ):** a törvényes jó karakterek betartják az fontosnak tartják az igazságos törvényeket, valamint a kiérdemelt tekintély tiszteletét. Viselkedésükben lehetőleg egyenesek, és nem okoznak szükségtelen károkat másnak; továbbá segítenek a kevésbé szerencséseken.

**Semleges Jó (SJ):** a semleges jó karakterek általában jóindulatúak, de nem jellemző rájuk sem a törvényes jók szigora, sem a kaotikus jók kiszámíthatatlansága.

**Kaotikus Jó (KJ):** a kaotikus jó karakterek nagy súlyt fektetnek az egyéni szabadságra és a jótéteményekre – akkor is, ha ezek a nézetek és tettek ellentétesek a társadalmi szokásokkal és írott törvényekkel.

**Törvényes Semleges (TS):** a törvényes semleges karakterek szigorúan betartják a törvényeket és adott szavukat, de ez a törvényisztelet nem altruizmusból, hanem elsősorban önzésből, közömbös-ségből vagy a törvények öncélú tiszteletéből fakad.

**Semleges (S):** a semleges karakterek vagy nem törődnek a fontos erkölcsi kérdésekkel – azaz nem kötelezik el magukat egyes ügyek mellett – vagy éppen ellenkezőleg, aktívan a különféle nézetek közötti egyensúlyra és harmóniára törekednek. Az átlagemberek többsége ehhez a jellemhez tartozik.

**Kaotikus Semleges (KS):** a kaotikus semleges karakterek kiszámíthatatlanok, saját boldogulásukra törekednek akár mások ellenében is. A kalandozók igen jelentős része kaotikus semleges jellemű.

**Törvényes Gonosz (TG):** a törvényes gonosz karakterek lételeme a törvényadta lehetőségek kihasználása mások kisemmizésére és önmaguk gyarapítására. Nem csoda, hogy számos zsarnok és kiskirály e jellem képviselője.

**Semleges Gonosz (SG):** a semleges gonosz karakterek döntően aljasak és rosszindulatúak, s céljaikat hol a törvények kijátszásával, hol a rájuk való hivatkozással érik el.

**Kaotikus Gonosz (KG):** a kaotikus gonosz karakterek kíméletlenül, mindenén és mindenkin átgázolva hajszolják a hatalmat vagy a vagyont, s ennek érdekében bármilyen gaztetre képesek.

## Felszerelés

**Kezdő felszerelés:** a kezdő karakterek a játék elején szinttől függetlenül a következő vagyonnal rendelkeznek: 2d6\*10 aranypénz vagy annak megfelelő értékű felszerelés, valamint egy választott fegyver. A papok ezen felül rendelkeznek egy szent szimbólummal, a tolvajok zárnyitó készlettel, a varázslók pedig kezdő varázskönyvükkel. Ha a mesélő célszerűnek tartja, további felszereléssel is elláthatja őket (különösen ha magas szintű csapathoz csatlakozik új karakter). Minden mást a kalandok során kell megszerezniük.

**Pénzrendszer:** a játékban használt pénzrendszer tízes átváltáson alapul, azaz 10 réztallér (rt) értéke 1 ezüst (et), 10 ezüst pedig 1 arany (at). Egyes vidékeken másféle érméket is használnak, például elektrumot (arany és ezüst ötvözet, 1 érme értéke 5 et) vagy platinát (1 pt értéke 10 at). Az egyes érméken kívül megszokott mérték a *százszűly* is, ami száz érmének megfelelő értékű nemesfémek jelent – tetszőleges formában. A drágakövek, nemesfémek és más becses tárgyak értéke sokkal változatosabb, s azt csak egy képzett kereskedő vagy egy tolvaj képes pontosan meghatározni.

## Páncélok

Páncélok	Ár	VO	Páncélok	Ár	VO
<i>Könnyű</i>			<i>Nehéz (20' mozgás)</i>		
Tömött	4 at	+1	Rácsvért	200 at	+6
Bőr	5 at	+2	Szalagvért	250 at	+6
Kivert bőr	15 at	+3	Lemezvért	400 at	+7
Gyűrűvért	20 at	+3	Teljes lemezvért	800 at	+8
Láncing	50 at	+4	<i>Pajzs</i>		
<i>Közepes (20' mozgás)</i>			Kis fapajzs	3 at	+1
Pikkelyvért	30 at	+4	Kis fémpajzs	9 at	+1
Láncvért	75 at	+5	Nagy fapajzs	7 at	+2
Mellvért	100 at	+5	Nagy fémpajzs	20 at	+2

*Könnyű páncélok:* maximum +3-as Ügyességbónuszt engedélyeznek.

*Közepes páncélok:* maximum +2-es Ügyességbónuszt engedélyeznek, képzettséglevonás -2, mozgás 20'.

*Nehéz páncélok:* maximum +1-es Ügyességbónuszt engedélyez, képzettséglevonás -4, mozgás 20'.

A levonás minden olyan képzettséget érint, amihez közügyesség vagy mozgékonyosság szükséges, illetve amit egy páncéling megnehezítene. Pl. Zárnyitás, Rejtőzés, Úszás, stb.

## Fegyverek

<b>Közelharc fegyverek</b>	<b>Ár</b>	<b>Sebzés</b>	<b>Kritikus</b>	<b>Dobótáv (láb)</b>
Alabárd és más szálfegyverek+1	10 at	1d10	*3	-
Bot	-	1d6	*2	-
Bunkó	-	1d6	*2	-
Buzogány és láncos buzogány	8 at	1d8	*2	-
Csatabárd	10 at	1d8	*3	-
Csatabárd, kétkezes+	20 at	1d12	*3	-
Csákány	5 at	1d6	*4	-
Dárda+1	10 at	1d8	*3	-
Fejsze	6 at	1d6	*3	10'
Fejsze, törpe (E)	30 at	1d10	*3	-
Handzsár+	50 at	2d4	18-20/*2	-
Kalapács, harci	12 at	1d8	*3	-
Kalapács, harci kétkezes+	25 at	1d10	*3	-
Kard, fattyú2 (E)	35 at	1d10	19-20/*2	-
Kard, rövid	10 at	1d6	19-20/*2	-
Kard, hosszú	15 at	1d8	19-20/*2	-
Kard, kétkezes+	50 at	2d6	19-20/*2	-
Kasza+ (E)	18 at	2d4	*4	-
Lándzsa	5 at	1d8	*2	20'
Sarló	3 at	1d6	*2	-
Szablya	15 at	1d6	18-20/*2	-
Szigony, háromágú	10 at	1d8	*2	10'
Tőr	2 at	1d4	19-20/*2	10'
Ostor (E)	1 at	1d3	*2	-
Ököl3	-	1d4	*2	-
<b>Lőfegyverek</b>	<b>Ár</b>	<b>Sebzés</b>	<b>Kritikus</b>	<b>Lőtáv (láb)</b>
Dobódárda	1 et	1d6	*2	30'
Dobótű	5 et	1d4	*2	20'
Íj, rövid	30 at	1d6	*3	60'
Íj, hosszú	75 at	1d8	*3	70'
Íj, visszacsapó <sup>4</sup> (E)	100 at	1d8	*3	110'
Nyílvesszők (20)	1 at			
Parittyá	-	1d4	*2	50'
Számszerij, könnyű	35 at	1d8	19-20/*2	80'
Számszerij, nehéz	50 at	1d10	19-20/*2	120'
Lövedék (10)	1 at			

+ Kétkezes / (E) Egzotikus

<sup>1</sup>Rohamozó ellenfelek ellen bekészítve kétszeres sebzésű

<sup>2</sup>Két kézzel közönséges fegyverként használható

<sup>3</sup>Csak kábító sebzést okoz

<sup>4</sup>Erőbónusz hozzáadható a sebzéséhez

*Két kézzel forgatott fegyverek:* az erőből adódó sebzésbónusz másfélszerese adható hozzá a dobáshoz

*Lőfegyverek:* a lőfegyverek sebzését nem befolyásolja a magas erő

*Képzetlenül használt és improvizált fegyverek:* -4 jár a támadásdobásra

*Dobó/Lőtáv:* kategóriánként -2 jár a távolságon túli támadásdobásra (pl. tőr 30' távolságra: -4)

## Vegyess felszerelés

<b>Felszerelés</b>	<b>Ár</b>
Acél és kova	1 et
Ásó	1 at
Bogrács, vas	5 et
Borostömlő	1 at
Csákány	5 at
Élelem, tartós úti, egy napra	5 et
Fáklya	1 rt
Farúd, 10'	3 rt
Feszítővas	2 at
Füstölő, rúd	1 at
Gyertya, viasz	1 et
Háló, halász, 5*5'	4 at
Hátizsák	2 at
Hordó, kicsi	2 at
Illatszer	5 at
Kötél, kender, 50'	1 at
Kötél, selyem, 50'	10 at
Kréta	1 rt
Láda, fa, kicsi	2 at
Láda, fa, nagy	5 at
Láda, vas, kicsi	9 at
Láda, vas, nagy	28 at
Lakat, egyszerű	20 at
Lakat, kiváló	80 at
Lámpa, olaj, egyszerű	1 et
Lámpa, olaj, védett	7 at
Lámpa, olaj, nagy	12 at
Lánc, 10'	10 at
Mászóvas	1 at
Olaj, palack	1 at
Palack, cserép	3 rt
Palack, üveg	2 at
Papír, lap	4 et
Pecsétgyűrű	8 at
Pecsétviasz	1 at
Pergamen, lap	2 et
Sátor	10 at
Sav	10 at
Szappan	5 et
Szenteltvíz	25 at
Szög	1 rt
Takaró	2 et
Tarsoly	1 at
Tegez	2 at
Tekerstartó	5 at
Tinta	8 at
Tükör	10 at
Üvegcse	1 at
Vödör	5 et
Zsák	1 et
<b>Ruhák</b>	<b>Ár</b>
Előkelő	75 at
Közrendű	1 et
Meleg	8 at
Mesterember	1 at
Nagyúri	200+ at
Papi	5 at
Utazó	1 at

<b>Szolgáltatások</b>	<b>Ár</b>
Hajóút, 100 sztadión	1-3 at
Komp	3 et
Szállás, rossz	2 et
Szállás, átlagos	5 et
Szállás, jó	2 at
Zsoldosok, 1. szintű, 10 fő	60 at/hó
Zsoldosok, 2. szintű, 10 fő	120 at/hó
Zsoldosok, 3. szintű, 10 fő	180 at/hó
Zsoldosok, 4. szintű, 10 fő	240 at/hó

<b>Állatok</b>	<b>Ár</b>
Bika, áldozati	30 at
Disznó	3 at
Kutya, harci	25 at
Kutya, vadász	15 at
Ló, igás és úti	30 at
Ló, könnyű harci	150 at
Ló, nehéz harci	300 at
Őszvér, szamár, póni	15 at
Sólyom	40 at
Teve	40 at

<b>Járművek</b>	<b>Ár</b>
Bárka/tutaj	50 at
Csónak, vitorlás	50 at
Gály, kicsi	3000 at
Gály, nagy	6000 at
Hajó, halász, kicsi	75 at
Hajó, halász, nagy	150 at
Hajó, kereskedő, kicsi	2000 at
Hajó, kereskedő, nagy	4000 at
Hosszúhajó	1500 at
Szekér	50 at
Szekér, harci	300 at

<b>Épületek<sup>1</sup></b>	<b>Ár</b>
Ház, fa	200 at
Ház, kő	500 at
Ház, gazdag	5000 at
Kunyhó	50 at
Sátor, nagy	25 at
Sírkamra, kisebb	500 at
Sír, nagy	5000 at
Torony	1000 at
Vár, kisebb	5000 at
<sup>1</sup> Hozzávetőleges árak	

<b>Speciális eszközök</b>	<b>Ár</b>
Alkimista labor	500 at
Homokóra	25 at
Mérleg	2 at
Nagyító	100 at
Szent szimbólum	25 at
Távcső	1000 at
Tolvajszerszámok	30 at
Varázskomponenstartó	5 at
Varázskönyv, üres	15 at
Vízóra	500 at
Zeneszerszám, egyszerű	5 at

**Példa egy karakter kidolgozására:** Ákos a játék előtt nekilát karaktere kidolgozásának. Alaptulajdonságokra a következő két sorozatot dobja: 18, 15, 17, 12, 14, 8 és 14, 10, 14, 10, 9, 13. Mivel az első sorozat értékei jóval magasabbak és mert a karakter jó fizikai jellemzőkkel rendelkezik, a harcos osztály mellett dönt.

Ákos elgondolkodik egy félork karakteren (így már a kampány kezdetén maximális Egészséggel rendelkezne), de jobban vonzza az extra képzettség, nem is beszélve arról, hogy negyedik szinten elérheti ugyanazt a növekedést, ezért az emberi fajt választja.

A karakter – akit hirtelenül támadt ötlettel vézelve Charnannak, a Permanens Fenevadnak nevez el – a hosszúkard és az alabárd forgatásában sajátítja el a rendelkezésre álló két specializációt, azaz ezek sebzésére +2-t kap a játék során.

Charnan alaptól három képzettséget kap, plusz egyet azért, mert ember és plusz egyet azért, mert 12-es (+1) Intelligenciája van, vagyis összesen ötöt. A választás a következőkre esik: Értébecslés (3+1), Hajózás (3+2), Lovaglás (3+2), Megfigyelés (3+1) és Úszás (3+3).

Ákos kiszámítja másodlagos értékeit is, felvezetve őket a karakterlapra. Hp-je  $10+2d10+3*2$  (utóbbi az egészségbónuszából), összesen 23. VO-ja 16 (alapban 10, +2 az ügyesség és +4 a láncing miatt), közelharc támadásbónusza 3+3, célzása 3+2. Mentődobásai sorban: Kitartás 3+2, Reflex

1+2, Akaraterő 1+1. Jelleme – biztos ami biztos – Semleges, mert a játékos nem szeretné túlzottan elkötelezni magát a jó ügy mellett, de nem fűlik a foga a gonoszítottakhoz sem. Végül Ákos kockadobással megállapítja Charnan kezdő vagyonát (60 arany), és ebből megvásárolja szerény de nem szegényes útiholmiját.

A karakterkészítést pár személyes részlettel zárja le: a mesélővel folytatott rövid konzultáció után Charnan Ezerszemű Kang isten alacsony szintű, de hithű és a doktrína minden elvárásának megfelelő követőjévé nyilvánítatik. Mivel Kang kultusza elsősorban az anyagi javak összeharcsolásában jeleskedik, Charnannak immár kellő oka is van arra, hogy veszedelmes, de jól jövedelmező kalandokba bocsátkozzon. A mesélő azt is a játékos tudtára hozza, hogy milyen határidőkön belül miféle értéket kell áldoznia istenének (jelesül: egy hónap múltán egy fekete bikát, majd rá még eggyel három százszülynyi aranypénzt (300 at) és feleannyi értékű illatos olajat és kenőcsöt), és azt is közli, hogy cserébe ő is reménykedhet Kang jóindulatában és kiemelkedő figyelmében. Természetesen Ákos dönthetett volna úgy is, hogy nem választ magának patrónus istent, de megtetszettek neki a negyedik fejezetben olvasottak és már előre azt fontolgatja, mire használja majd a megkapott különleges képességeket.

Az elkészült karakter adatai a következőképpen festenek:

**Charnan, a Permanens Fenevad, 3. szintű harcos (Ezerszemű Kang követője, Semleges)**

<b>Erő:</b>	18	(+3)
<b>Ügyesség:</b>	15	(+2)
<b>Egészség:</b>	17	(+2)
<b>Intelligencia:</b>	12	(+1)
<b>Bölcsesség:</b>	14	(+1)
<b>Karizma:</b>	8	(-1)
<b>Hp:</b>	23	
<b>VO:</b>	16	(+2 Ügy, +4 láncing)
<b>Támadás:</b>	+6 fattyúkard $1d10+4$ (19-20/*2)	
	+4 dobott tör $1d4+3$ (19-20/*2)	
<b>Kitartás:</b>	+5	
<b>Reflex:</b>	+3	
<b>Akaraterő:</b>	+2	
<b>Fegyverspecializáció:</b>	fattyúkard, alabárd (+2 sebzés)	
<b>Képzettségek:</b>	Értébecslés	+4
	Hajózás	+5
	Lovaglás	+5
	Megfigyelés	+4
	Úszás	+6

**Felszerelés:** fattyúkard, láncing, utazó ruha (köpeny), 6 napi élelem, takaró, hátizsák, tör, 5 fáklya, 1 rúd füstölő

**Pénz:** 1 at, 7 et, 5 rt

**Tapasztalat:** 6000 TP

**Következő szint:** 12000 TP

**Megjegyzések:** Charnan középmagas, erős testfelépítésű férfi. Dús, egyenes szálú fekete hajat és lelógó bajuszt visel. Ruházata egyszerű, kopottas. Láncinge alatt rejtve viseli Ezerszemű Kang szimbólumát, oldalán tör és hosszú, egyenes kard lóg.



## III. Harc

Amikor a karakterek ellenséges erőkkel találkoznak, harcra kerül sor. A harc egy-egy perc hosszúságú időegységekben, *körökben* zajlik. Bizonyos esetekben a körök rövidebbek vagy hosszabbak is lehet – ha például azt kell eldönteni, hogy Narg, a lovag le tudja-e döfni a gonosz mélységglakó főpapot, mielőtt az egy csapással lemészárolná tehetetlen és sebzett társát, akkor helyénvaló hatmásodperces köröket alkalmazni. Két hadsereg összecsapása nyilvánvalóan hosszabb idő és ekkor egy kör akár tízhúsz percig vagy óráig is tarthat. Az egyszerűség kedvéért az egy körben végrehajtható cselekvések száma és a több körig tartó varázslatok időtartama nem függ a kör hosszától. Mivel pedig a harc sztrakt, egy támadásdobás jelenthet egy gyors vágást éppúgy, mint tucatnyi háritást és cselet.

### A harc menete

#### 1. Meglepetés

#### 2. Kezdeményezés

#### 3. Cselekvés

##### 3.1 Mozgás

##### 3.2 Támadás

##### 3.3 Egyéb harci manőver

##### 3.4 Mágiahasználat

##### 3.5 Egyéb cselekedet

#### 4. Menekülés és üldözés

**1. Meglepetés:** ha az egyik csapat meglepi a másikat (például osonó tolvaj kerül egy ittas harcos hátába), meglepetésre kerül sor és a csapattagok egy teljes körig szabadon cselekedhetnek. A meglepett ellenfelek nem tudnak hatékonyan védekezni (ezért VO-juk Ügyességből származó része sem érvényesül). A következő körben mindkét fél kezdeményezést dob.

**2. Kezdeményezés:** A kezdeményezésdobás feladata eldönteni a harcoló felek cselekvési sorrendjét. A kezdeményezésdobás értéke **[1d20+Ügy bónusz]**, a csatában résztvevők a dobások szerint csökkenő sorban cselekedhetnek. Azonos értékek esetén mindkét cselekedet ugyanakkor következik be. Újra csak akkor kell dobni, ha a csatában jelentős változás következik be – például a felek huzamosabb ideig elszakadnak egymástól, vagy egy várfal leomlása után eltelik egy-két perc addig, amíg a csata folytatódik, s ezalatt mind a védők, mind a támadók fölkészülhetnek az új helyzetre.

A kezdeményezés speciális esetei:

- **Halasztás:** egy karakter önkéntesen lemondhat magasabb kezdeményezéséről és dönthet úgy, hogy a kör végén jön.
- **Fókuszálás:** ha a karakter egy teljes kört tölt azzal, hogy felkészül a következő körre, akkor attól kezdve elsőként cselekedhet.
- **Bekészített cselekvés:** tulajdonképpen feltételes cselekvés. Ha a karakter által bejelentett feltétel teljesül (például a megköztözött túszer megmozdul), akkor azonnal cselekedhet, ha ezt a körben még nem tette volna meg. Kezdeményezési értéke

azonos lesz azzal, akire reagál. A bekészített cselekvés leggyakoribb alkalmazása a kivárás – vagyis ha a karakter az ellenséggel azonos időben akar cselekedni.

**3. Cselekvés:** Egy karakter a kör során általában egy alkalommal mozoghat és szintén egy alkalommal cselekedhet.

**3.1 Mozgás:** a sorra kerülő karakter annyit mozoghat, amennyi a karakterlapján fel van tüntetve (ez általában 30' vagy 20'). Speciális esetek:

- Ha az egész körben csak mozog a karakter, akkor a megtehető távolság kétszer akkora, mint egyébként.
- Egy karakter sebességének háromszorosát teheti meg futva, illetve kétszeresét rohamozva.
- Ha a karakter 5'-nél többet mozog, akkor támadásainak számától függetlenül csak egy csapása van a körben.
- **Menekülés és üldözés:** lásd lent.

**3.2 Támadás:** a támadás egy olyan próbadozás, amelynek nehézségi foka az ellenfél VO-ja:

Közelharc:

**[1d20+Támadásbónusz+Erőbónusz+/-Módosítók] -vs- ellenfél VO-ja**

Célzás:

**[1d20+Támadásbónusz+Ügybónusz+/-Módosítók] -vs- ellenfél VO-ja**

Ha a dobás nagyobb vagy egyenlő az ellenfél VO-jával, akkor a támadás sikeres és sebzés dobható. Mint máshol is, a módosítatlan 20-as dobás minden esetben siker, az 1-es balsiker. Speciális esetek:

- Több támadás: magasabb szintű karakterek egy körben többször is támadhatnak. Például egy hetedik szintű harcos támadásbónusza +7/+2, azaz egyszer +7-tel, egyszer pedig +2-vel támad minden körben.
- Érintéstámadások: ebbe a kategóriába tartozik számos varázslat, mint például a *közepes sebek okozása*, a *gyengítő sugár* (sugár típusú varázslat – „távolsági érintés”) vagy a *vámpirikus érintés*. Ilyen esetekben az ellenfél VO-jába nem számít bele a páncél és pajzs által nyújtott védelem. Az érintéstámadás célzásnak minősül.
- Kritikus ütések: minden fegyver rendelkezik egy kritikus értékkel, ami általában a 20, de egyes fegyvereknél 19-20 (pl. hosszúkard) vagy 18-20 (pl. szablya) is lehet. Ha egy támadásdobás módosítatlan értéke belesik a kritikus tartományba, akkor a támadó újra dobhat. Ha az újabb dobás is eltalálta az ellenfél VO-ját, akkor a sebzés megduplázódik, illetve bizonyos fegyverek esetén megháromszorozódik.
- Azonnali („instant”) halál: ha egy kritikus ütés eredménye 20, újabb támadást kell dobni. Ha ez a harmadik támadás sikeres, az ellenfél azonnal meghal!

- Kábító sebzés: a karakter dönthet úgy is, hogy ellenfele élve kell neki. Ekkor minden támadásra -4 levonás jár, ha a használt fegyver nem kimondottan alkalmas erre a célra (mint például a kard). A kábító sebzés nem halálos és egy bizonyos idő után (általában pár óra) elmúlik.
- Képzetlen fegyverhasználat: ha a karakter nem képzett egy adott fegyver használatában, vagy improvizált fegyvereket (székláb, kődarab, stb.) alkalmaz, -4 levonást kap támadásaira.

**3.3 Egyéb harci manőver (másképpen „+5-ös [+10-es] manőver”):** ebbe a kategóriába tartoznak az olyan cselekedetek, mint a lefegyverzés, a másik fegyverének eltörése, a fegyverrel való visszaszorítás, stb. Ekkor ellentétes támadásdobást kell dobni (ez a két fél harci tudását szimulálja) és ha az egyik meggyőzően nagy mértékben (általában 5, nehezebb manőverekre 10 ponttal) meghaladja a másikat, akkor a cselekedet sikerült... vagy balsiker esetén éppen ellenkezőleg, az ellenfél kihasználta a gyengeséget és átment ellentámadásba. Ellenkező esetben a kimenetel döntetlen.

**3.4 Mágiahasználat:** egy körben minden esetben legfeljebb egy varázslatot lehet elmondani, függetlenül a kör hosszától, a varázslat szintjétől vagy bármilyen mástól. Amennyiben a varázshasználatot megzavarnák a varázslat elmondásában (például cselekvése előtt megsebzik a körben), akkor Koncentráció próbát kell dobni. Ennek nehézsége **[10+sebzés]** vagy az általános nehézségeknek megfelelő.

**3.5 Egyéb cselekedet:** az egyéb cselekedetek közé tartozik bármilyen, ami egy kör alatt csatában elvégezhető. Például elővenni és meginni egy gyógyító italt, nekirontani egy bezárt ajtónak vagy bekötözni egy vérző és eszméletlen szövetségést.

**4. Menekülés és üldözés:** a menekülés veszélye az, hogy a menekülés első körében minden üldöző szabadon támadhat a hozzá legközelebbi ellenfélre, ha ezt valami meg nem akadályozza illetve még nem cselekedett a körben.

Az üldözést általában csoportos vagy egyéni kezdeményezéssel lehet lejátszani, például úgy, hogy egymás után két sikeres kezdeményezés szükséges az üldözők lerázásához, ellenben minden esetben, amikor az utóbbiaké a magasabb érték, az első sorban állók támadhatnak a leglassabb vagy legmegterheltebb menekülőre, esetleg megpróbálhatják a menekülőket elkapni, stb. Általában az üldözőket lelassíthatják az akadályok (vassulymok), az eldobált élelem vagy pénz.

A szervezett visszavonulás során a közelharc tovább folytatódik, de közben mindkét oldal folyamatos mozgásban van, s bizonyos feltételek esetén (pl. egy megfelelő pozíció elérése, kitarítás adott számú körig, stb.) a csata véget ér.

**Példaharc:** A következő példa egy átlagos harci szituációt mutat be. Tegyük föl, hogy a mesében három közepes szintű karakter vesz részt: Ákos az immár 6. szintű Charnant, a Permanens Fenevadat

viszi, Gábor Grommot, a félorok papot, Tamás pedig Trükkös Boffót, a félszerzet varázsló-tolvajt. Hőseink mindhárman elvetemült csirkefogók, akik egy város valamelyik potentátja testőreinek állva békés városlakókat tesznek el láb alól és prezentálnak megbízójuk főemberének „elkapott tolvajok” gyanánt, zsíros prémiumért. Az üzlet virágzik (bár a megbízó körül sem stimmel minden... naphosszat nem hagyja el lakosztályát, és csakis másokon keresztül kommunikál), de balszerencséjükre egy alkalommal rossz emberekbe, a városbéli orgyilkoscéh két magasabb szintű ügynökébe kötnek bele. A csata helyszíne egy szűk kis utca és a belőle nyíló áruval teli raktár, az orgyilkosok egy lerakata.

**Mesélő:** A szürke köpönyeges férfi felkiált: „Ezt megkeserültek. Avvala úrnő üdvözlését küldi!” – majd tört ránt és Gromm felé hajítja. Gromm, te nem számítottál erre a fordulatra, ezért ez a kör meglepetésnek számít.

**Gromm:** A francba.

**Mesélő (támadást dob az orgyilkosnak – értéke 17, amihez hozzáadja a +5-ös támadóértéket):** 22. Ez biztosan talált, annyira nem lehet magas VO-d. Mivel meglepődtél, jár neki az orvtámadás is (a sebzés így  $1d6+2+3d6$ , mert az orgyilkos ötödik szintű és 15-ös Ereje van). 19 pont, és dobj Kitarás mentőt méreg ellen.

**Gromm (kissé sápadtabban):** Durva. (Dob a kockájával: eredménye 14, amihez még +7 jár). 21, csak elkerültem.

**Mesélő:** El, el. Vége van a körnek, dobjatok kezdeményezést.

**Charnan:** 13.

**Gromm:** 16.

**Boffó:** 15. Ha nem vettem észre, megpróbálok elbújni az ajtó mellett, és ha valaki kijön, hátszáznám.

**Mesélő (ő is dob az orgyilkosoknak – pechére a végeredmény csak 11):** Gromm, te jössz először.

**Gromm:** ROHAM! PUSZTULJ, ROHADÉK! (Dob, a támadódobás 20, ami automatikus találat és esélyes egy kritikus találatra. Az ellenőrződobás végeredménye 14.) 20 és 14!

**Mesélő:** Sajnos ez nem lett kritikus találat, de megsebezted.

**Gromm (sebzése kétkezes pallossal  $2d6+4$ ):** 10 pontot veszített.

**Mesélő:** Átvágtad a bőrvértjét. Arca elfehéredik a fájdalomtól, de tartja magát (22 Hp-je volt, maradt még 12). Boffó, te elrejtőzöl a bejáratnál, bár a csata már bent dúl...

**Boffó:** Azért én kint maradok, és figyelem, hátha jön valaki. (Elvigyorodik) Nem lenne jó, ha hátulról meglepnének. Egyébként is, Szürke Róka és Kraf Tharr ottmaradt Ódin templomában, én viszont még mindig egyben vagyok. Ők mentek elől, én hátulról biztosítottam akkor is...

**Charnan:** Kard ki kard! Bemegyek és levágom az ősz bajuszos fejét, bizony. Véged, te gaz orgyilkos, de azért én is üdvözlöm Avvalát! ... Ez összesen 11.

**Mesélő:** Kevés. A férfi vicсорít, kiköp – „A poklok démonai falatoznak majd lelkedeni!”

**Charnan:** Az alvilág démonai. Tudjuk, hogy a pokolban ördögök vannak.

**Mesélő:** Gromm, 16.

**Gromm:** Éppenhogy, de elvétett.

**Mesélő:** A másik orgyilkos – aki eddig elkerülte figyelmeteket – hátulról Charnan mögé oson és egy pissenés nélkül szűr... 23. Sebzése... 16. Te is dobjal Kitarást.

**Charnan:** Kettő! Összesen 9.

**Mesélő:** A mérge sebzése további 11 hp. Hátulról, a padlásig érő ládahalmok mögül lábdobogás hallatszik, mintha valaki éppen próbálna kereket oldani. Következő kör, Gromm!

**Gromm:** 21. Sebzésem pedig 14. Gromm!

**Mesélő:** Gyomron szürod, ő meg összecsuclik.

**Charnan:** Hátrafordulok és megölöm a másikat. Most. 24. A sebzés 11.

**Boffó:** Én előlépek az ajtó mögül és varázslövedék. Automatikus találat, 9 a sebzés.

**Mesélő:** A varázslövedékek átszaggatják a testét és leterítik – neki is vége.

**Charnan:** Nekiállok átkutatni a raktárt, ha ilyenek őrizték, biztos valami értékes dolgot tartanak itt. Főleg hogy a terem ilyen picinek tűnik.

**Boffó:** Szerintem meg menekülünk innen, amíg még lehet. Talán még maradt elég időnk elérni a kikötőt.

**Gromm:** Én futok. Laran Mergasz csak védje meg magát, ahogy tudja!

**Mesélő:** A szomszéd sikátorból lárna, kiabálás, futó léptek zaja hallatszik.

**Charnan:** Igazság szerint sosem tetszett ez a város. Futok, mint a kerge birka, de az illetők pénzeszacskóját azért fölkapom.

...

**Mesélő:** A nagy izgalomban majdnem elfelejtkeztem a mérgek másodlagos hatásáról, de szerencsére csak majdnem. No lássuk, Charnan, neked mennyi a Kitarásod...

Mint látható, a harc még az olyan karakterek számára sem veszélytelen vállalkozás, mint a kiváló alap tulajdonságokkal rendelkező és sokat próbált Gromm és Charnan. A helyükben egy kezdő társaság valószínűleg életét veszítette volna... hacsak nem fogják menekülőre a dolgot vagy könyörögnek kegyelemért. Természetesen ez a példa egy rövid harcot ír le – ha mindkét oldalon több szereplő vesz részt (mondjuk egy hétfős csapat összesen nyolcvan állig fölfegyverzett gnoll – emberevő, hiénaforma humanoid – ellen), az összecsapás sokkal hosszadalmasabb, és a terepviszonyoktól függően teljesen eltérő taktikára ad lehetőséget.

## Speciális harci helyzetek

**Fedezék és Rejtettség:** a fedezék fizikai akadály (elsősorban lőfegyverek ellen), míg a rejtettség annak fokmérője, hogy valamilyen anyagtalán forrás mennyire takarja el a karaktert. Ezek általában növelik a védett fél VO-ját. A teljes sötétség, vakság, láthatatlanság +4-et ad, a kisebb fedezékek többnyire +2-t, a nagyon jók (pl. lőrés íjások ellen) +6-ot, néha +8-at.

**Élőholt szörnyek elűzése és irányítása:** a papok istenük dogmájának megfelelően képesek lehetnek arra, hogy élőholt szörnyeket (mint például zombikat, lidérceket vagy vámpírokat) szimbólumuk felmutatásával elűzzenek vagy szolgálatukba állítsanak. A cselekedet a következőképpen működik:

- A pap [**1d20+Kar bónusz**] próbát tesz. Ennek az értékét összeveti a standard bónusztablázattal. Az innen kiolvasható módosítót hozzáadja saját szintjéhez (ha negatív, akkor levonja). Az eredmény jelzi, hogy a pap legfeljebb milyen szintű élőholtakra lesz hatással. Ha tehát pl. a próba végeredménye 14 és a pap ötödik szintű, akkor 5+1, azaz 6. szintű a legerősebb élőhalt, amire a kísérlet sikeres. A 20-as dobás itt is automatikus siker, az 1-es automatikus kudarc.
- A pap [**2d6+szint**] szintű élőhaltot üzhet el vagy irányíthat. Először a leggyengébb élőholtakra hat, azután a következő leggyengébbekre, stb. Az elűzött élőhaltak elmenekülnek a pap szeme elől és addig nem is ártanak neki és társainak, amíg a pap csapata meg nem támadja őket! Ezzel szemben a gonosz papok parancsokat adhatnak az irányított szörnyeknek. Mindkét

hatás legfeljebb pár óráig tart, az élőhaltak szintjétől és a körülményektől függően.

- Ha az összes szem előtt lévő élőhaltat sikerült elűzni vagy irányítani és még maradt „a szent energiából”, akkor ismét el kell kezdeni a hatást a leggyengébb ellenségtől. Az így elűzött szörnyek megsemmisülnek, illetve irányítás esetén végleg a gonosz pap szolgálatába állnak.
- A két hatás egymás ellen is fölhasználható, például egy jó pap kiolthatja egy gonosz pap irányítását, de akár két gonosz pap is versenyezhet egy csapat sírlidérc „megtérítésén”.

**Mészárlás (harc nagy számú ellenfél ellen):** bizonyos esetekben a karakterek hozzájuk képest gyenge, azonos típusú teremtmények hordáival kerülnek szembe. Ha a mesélő ezt célszerűnek találja, alkalmazhatja az alábbi irányelvet: amennyiben egy sikeres támadódobás megöli a kiszemelt célpontot, a fennmaradó sebzést a következő ellenfél szenvedje el. Például: Charnan, a Permanens Fenevad kétkezes karddal támad 18, egyenként 4 Hp-s emberevő óriásbékára. Mindkét találat sikeres és az összeadott sebzés is tekintélyes – 23 Hp. Charnannak egy körben öt békát sikerült a másvilágra küldenie, s egy hatodikat is alaposan megsebzett.

**Harc nagyobb seregek között:** két sereg összecsapását 1:5-ös, 1:10-es vagy 1:100-as skálán lehet modellezni. Ez azt jelenti, hogy a harcban nem egyéni katonák, hanem több emberből álló egységek küzdenek. Egyes egységek (harci elefántok, katapultok, illetve a sereg vezetői, hősei) 1:1-esek.

- A csaták általában 10 perces köröket használnak.
- Általános katonai szintek: a képzetlen katonák és milíciák első, az átlagos harcosok második, a veteránok harmadik, az elit alakulatok negyedik szintű harcosok. Ennél magasabb szintű egység nagyon ritka. Normális körülmények között 10 ember havi zsoldja [**Szint\*60 at**]. A specialisták és vezérek ennél többre kerülnek (általában egy velük azonos szintű ötfős egység zsoldját kérik el), az íjászok és lovasok felára általában +10/+20% ha van felszerelésük.
- A seregeket homogén **egységekre** osztjuk amelyek 5, 10 vagy 100 főt tartalmaznak. Az egységek saját statisztikákkal rendelkeznek, amik pár kivétellel megegyeznek az őket alkotó katonák értékeivel. A kivételek:
  - Hp-jük a katonák Hp-inek összege. Az egység mindaddig teljesen harcképes, amíg ez a Hp el nem fogy, ekkor viszont a katonák mind egy szálig elesnek! (25% esélye van annak, hogy a legyőzött egység tagjai nagyon alacsony Hp-n és minimális morállal, de megmenekülnek; a túlélők amikor tudnak, elmenekülnek a csatamezőről)
  - Sebzésük megszorozódik az egység összlétszámával
- Specialitás hogy íjász egységek **egyáltalán nem** bocsátkozhatnak közelharcba, kivéve ha bekészített támadást alkalmaznak.
- **Menekülés és üldözés:** itt a normális közelharc szabályait kell alkalmazni.
- **Vezetők:** olyan 1:1-es egységek (hősök), akik vagy szabadon helyezkednek el a csatamezőn vagy egy-egy egységhez rendelhetők. 10 fős egység vezetéséhez 3-ik, 100 fős egység vezetéséhez 5-ik, 500 főnél népesebb seregek vezetéséhez legalább 9-ik szintű karakter (Nagyúr) szükséges.
  - A szabadon mozgó vezetők rendszeren cselekedhetnek, varázsolhatnak, esetleg kihívhatják az ellenséges sereg hőseit.
  - Az egységhez rendelt vezetők körölként eggyel növelhetik a katonák morálját, ha közben az egység semmit sem csinál, de nem emelhetik a sereg általános értéke fölé.
  - A hősök **minden** esetben 1:1 ellen harcolnak, tehát nem ölhetők meg egységek közötti összecsapásban. Ha megölik a hozzájuk tartozó egységet, el kell menekülniük. Ekkor a standard szabályokat kell használni; eközben általában kb. 3-6 támadást kaphatnak.
- **Morál:** a morál minden egység és az egész sereg tevékenységét befolyásoló érték, ami -3-tól +3-ig terjed. A morál értéke hozzá-

adódik az egység támadásaihoz. Ha a morál -3 alá csökken, az egység elmenekül és kikerül a seregevezér irányítása alól. Csak akkor térnek vissza, ha egy vezető melléjük áll és ismét harcra buzdítja őket! Az egyes egységek morálján túl van egy általános morálszint, amit a csata általános kimenetele, a fővezér hőstettei vagy halála, az ellenséges vagy baráti felmentősereg, stb. befolyásolnak. Ez az a határ, ami fölé nem megy egyetlen egység morálja sem.

- **Egységek visszanyerése:** csata után minden elesett egységnek 25% esélye van arra, hogy tagjai életben maradtak, de felgyógyulásukig harcképtelenek és -3-as morállal rendelkeznek.
- **Varázshasználat a csatamezőn:** bizonyos varázslatok (pl. *bénítás*) igen alacsony hatékonyságúak a csatamezőn, mások ellenben (pl. *tűzgolyó*) kimondottan veszedelmesek. Ha egy varázshasználó karakter területre ható sebző varázslatot használ egy egység ellen, a sebzés a következőképpen alakul:

5 fős egység:	*2
10 fős egység:	*4
100 fős egység:	*10

Mint látható, a sebzés növekedése *degresszív*, azaz az érintett katonák számának növekedésétől elmarad az elszennvedett sebzés. Ennek oka az, hogy a nagyobb egységek jobban eloszlanak a terepen és kevésbé lehet mindegyiküket „elkapni” egy varázslattal. A sebzés mértékét módosíthatja a varázslat hatóterülete is. Ha az nem fedi le a támadott csapat által elfoglalt területet, akkor nem beszélhetünk teljes sebzésről sem, hanem a mesélő döntése alapján „arányosítani” kell az eredményt.

- **Eltérő egységszámú seregek összecsapása:** ha egymástól radikálisan eltérő seregek kerülnek összeütkezésbe, akkor vagy érdemes az egyik felet „megfelelő méretűvé” szervezni, vagy elfogadni, hogy ezzel a különbséggel új taktikai lehetőségek nyílnak meg – pl. egy nagy sereg egyszerre több, igen pusztító támadást is leadhathat, míg a kicsi ellenfelek gyengébbek, de mozgékonyabbak és gyakrabban ütnek...

**Várostrom és egyéb erődítések:** ugyanúgy zajlik, mint a normál csata, csak hosszabb (gyakran napos vagy hetes) körökkel. A támadónak úgy kell feljutatnia egységeit a falra, hogy közben a védelmezők szabadon támadhatnak rá. A szabad támadások száma az erődítmény szintjével azonos:

Erődítmény szintje	Például
1. szint	Palánkvár, erődített sánc
2. szint	Vár, köfal
3. szint	Magas fal, torony

Az ostrom során nagy szerepet kaphatnak különféle harci gépezetek. Ezekre a következő szabályokat alkalmazzuk:

- Az ostromtoronyok semlegesítik a falak véderőjét, de egy sikeres ostromgépes táma-

dás vagy tömegpusztító varázslat megsemmisíti őket.

- A katapultok, onagerek és hasonló követők körönként egyszer vethetők be. Egyaránt felhasználhatók erődítmények lerombolására és földi egységek ellen. A katapultok támadásbónusza kezelőjük szintjével azonos, de maximum +5 (nehéz katapultok esetén +6). Nem adott VO-t, hanem egy előre megállapított értéket kell eltalálniuk.
  - Erődítmények támadása esetén az érték **[6+az erődítmény szintje\*6]**, azaz első szintű erődök esetén 12, második szintűeknél 18, harmadik szintűeknél 24. Minden sikeres találat eggyel csökkenti az erődítmény szintjét a megtámadott szakaszon. Ugyanakkor a további találatoknak *változatlanul* az eredeti VO-t kell eltalálniuk az ostrom folytatása esetén.
  - Egységek támadása esetén a találat területre ható támadásként értelmezhető. Alapsebzése 6d6,

nehéz katapultok esetén kockánként +1-el.

- Ha a katapult elvétí a célpontot, 1d6 segítségével kell meghatározni, hol ért célba a lövedék (1=észak, 2=északkelet, 3=délkelet, stb.).
- A ballisták és hasonlóak csak egységek ellen használhatók. Alapsebzésük 3d6 hp, nehéz ballisták esetén kockánként +2-vel.
- A faltörő kosok kapuk betörésére szolgálnak, használatukhoz legalább hat ember szükséges. A kos támadóértéke +0 (nagyobb kosoknál +2), és 18-on dönti be a kaput. Több „védelmi vonalból” álló kapuk (pl. csapórács+külső kapu) esetén vonalanként egy-egy sikeres próba szükséges.

Az ostromok során alkalmazott fantasztikus teremtmények használatáról a mesélő dönt, de sok esetben könnyű analógiát találni, pl. az óriások ekvivalensek a katapultokkal, a földementálok falak lerontására és kapuk betörésére is jók, és így tovább. Az ostrom lejátszásánál más speciális szabályok is alkalmazhatók, például határidő szabható a támadók szűkös készleteit, a közelgő telet vagy a felmentősereg megérkezéséig hátralévő időt szimuláló.



## IV. Mágia

Bár az emberi fajok mágikus képességei eredendően csekélyek és nem mérhetők egyes mágiahasználó szörnyek (pl. a sárkányok) nyers erejéhez, mégis adódik egy módszer a természetfölötti erők felhasználására, amely számukra is elérhető – sőt, segítségével a varázslatokat olyan változatosságban és (magasabb szinteken) számban tudják alkalmazni, hogy akár le is körözhetik szerencsésebb adottságú ellenfeleiket.

A módszer lényegében a különféle erősségű (szintű) varázslatok szavainak és mozdulatainak elmebeli rögzítését, memorizációját jelenti. A mágia legmagasabb szintjét az ötödik szintű varázslatok jelentik – a régi korok varázshasználói ennél nagyobb hatalmú varázsigéket is ismertek, de ez a tudás elveszett.

Mint az előzőkből leszűrhető, a mágia az *emberen kívüli eredetű erő* és semmiképpen nem nevezhető belső tehetségnek vagy adománynak. Alkalmazását kizárólag hosszas és alapos tanulással lehet elsajátítani (ez áll a papokra is, akik isteneiktől kapják a varázslataikat), s a játszható fajok körében senki sem születik eredendően varázslónak.

**Varázslatok memorizálása:** Minden varázshasználó annyi varázslatot tud egy napra memorizálni, amennyit az osztálya, szintje és intelligenciája vagy Bölcsessége enged. A memorizáció csakis legalább nyolc óra nyugalmas, harc és hasonló megterhelés által megszakítatlan pihenés után

lehetséges, ellenkező esetben ugyanis a varázshasználó nem képes elméjét kellőképpen fókuszálni! A memorizáció maga körülbelül 30 percet vesz igénybe. Varázslók és illuzionisták csak varázskönyvük tanulmányozásával, papok szent szimbólumuk segítségével, istenükhöz fohászolva kaphatnak varázslatokat. Amint a varázshasználó elmond egy varázslatot, az azonnal eltűnik elméjéből és aznap többé nem használható, hacsak nem memorizált belőle egynél többet.

**Új varázslatok megszerzése:** A papok bármilyen, a varázslatlistájukon szereplő varázslatot memorizálhatnak, amit egyébként el tudnának mondani. Elképzelhető, hogy vannak kevésbé ismert papi varázslatok, amelyeket a papnak magának zarándoklatokon, főpapoktól és istene szolgáitól kell megszereznie, de ezekről a mesélő dönt, és a játékosnak kell a kalandok során kipróbálnia, hogy léteznek-e és hogyan lehet őket elsajátítani. A papokkal szemben a varázslóknak és illuzionistáknak minden új varázslatot külön kell megszerezniük és varázskönyveikben rögzíteniük. Minél magasabb szintű a varázslat, annál ritkább – hiszen annál kevesebben ismerik. A varázslatok lehetséges forrásai:

- Varázskönyvek: más varázslóktól rabolt, megegyezéssel kölcsönkért vagy kalandok során fölfedezett fóliánsok. Mielőtt a varázsló átmásolhatja egy varázsigét, *mágia*

olvasását kell elmondania. A másolás több óráig tart és teljes nyugalmat igényel.

- Varázstekercsek: a mágikus tekercsekből éppen úgy tanulhatók varázslatok, mint a varázskönyvekből, ám ekkor nem bizonyos, hogy a próbálkozás sikerülni fog. A tekercs a sikertől függetlenül megsemmisül.
- Egyéb: varázslatok leolvashatók titokzatos földalatti falfestményekről, megtudhatók távoli és veszedelmes istenektől (v.ö. *síkon túl kontaktus*) vagy egyéb, itt nem ismertetett módokon.

**Varázshasználat:** A varázsláshoz viszonylagos mozgási szabadság kell, kivéve ha a varázslat csak szóbeli komponenseket igényel (például *parancsvarázs*). Egyes varázslatok (ezeket a függelékben a # szimbólum jelzi) csak értékes anyagi komponensek felhasználásával mondhatók el.

Ha a varázshasználót megsebzik, vagy maga a környezet teszi nehezzé a cselekedetét (például ha egy vágató lóról varázsol valaki), akkor Koncentrációt kell dobni, ellenkező esetben a varázslat nem jön létre és használója elméjéből is eltűnik.

**Varázslatok hatótávolsága:** A legtöbb távolba ható varázslat hatósugara besorolható a következő öt kategóriába: érintés (vagy 0), rövid (30'), közepes (50'), hosszú (100') és korlátlan hatótávolság.

**Védekezés varázslatok ellen:** Az ártalmas varázslatok egy része ellen van mentődobás. A dobás nehézsége legtöbbször **[10+Varázslat szintje+Int bónusz]** varázslóknak és **[10+Varázslat szintje+Ből bónusz]** papoknak. A sikeres mentődobás felezi vagy teljesen megszünteti a hatást.

A másik védekezési típus a *mágiaellenállás*. Mágiaellenállása elsősorban mágikus teremtményeknek (pl. démonoknak vagy vámpíroknak) van. A mágiaellenállás egy számbeli érték (pl. 12). Ha a teremtményt közvetlenül éri egy varázslat, akkor a varázshasználónak át kell törni a varázslatellenállást: a dobás értéke **[1d20+Varázshasználó szintje]**, aminek meg kell haladnia az ellenállás mértékét. A mágiaellenállás nem használ a varázslatok közvetett hatásai ellen: ha pl. egy *tűzfal* felgyújt egy faépületet, akkor a ház tüze megégeti a mágiaellenállással rendelkező teremtményt.

Minden teremtmény dönthet úgy, hogy nem kíván védekezni a varázslat ellen, és ebben az esetben az maradéktalanul érvényesül! Ekkor természetesen mentődobás sem dobható. Ellentétes az az eset, ha valaki veszélytelen varázslat ellen akar védekezni – ezt általában megteheti és értelemszerűen adódó mentődobást dobhat.

**Ellenmágia:** Egy varázsigét még elmondás közben vagy hatóideje alatt semlegesít a vele azonos vagy magasabb szintű, ellentétes hatású varázslat, ugyanaz a varázsigé vagy egy sikeres *mágia megszüntetése*. Elképzelhető, hogy bizonyos varázslatok egyéb módon módosítják egymás hatását: az ilyen szituációról a mesélő dönt.

**Megfordítható varázslatok:** nem azonos az ellenmágiával. A megfordítható varázslatok (jelük a füg-

gelékben +) olyan varázslatok, amik több, általában ellentétes célra használhatók. Például *könnyű sebek gyógyítása – könnyű sebek okozása*. Leírásuk az egyes varázslatoknál olvasható. Mindkét verziót külön kell memorizálni.

**Illúziók:** Az illúziók erőssége nem csupán varázslatszint, hanem hit kérdése. Aki nem érzékeli őket, netalán kételkedik valós természetükben (ez a kétség lehet ösztönös és tudatos egyaránt), az sokkal hatékonyabban védekezhet ellenük, mint aki elfogadja valóságosságukat. A gyengébb illúziók elenyésznek a hitetlen előtt, míg az erősebbek lényegesen meggyengülnek. Ezért az óvatos varázshasználók inkább hagyatkoznak egyszerűbb, könnyen elfogadható tünetenyekre, mint a vad képzelet fantasztikus alkotásaira – hacsak nem pont ezt várják el a kiszemelt áldozatok. Ha valaki sikeres mentődobást dob illúzió ellen, társai dobásaira is +4-et adhat.

Az illúziók közvetlen pusztító hatása általában csekély. Mégsem érdemes lebecsülni őket, mert ha valaki hisz az általuk megteremtett dolgokban, akkor azok valóságosak a számára. Egy illúziót rendkívül sokféle célra fel lehet használni: ha kell, egy díszes kard formájában jeleníthető meg; ha kell, réz kígyófejet formáló zárként, táncoló árnyalakként vagy sima tükrű vízmedenceként. Természetesen nem minden illúzióvarázslat azonos értékű: az alacsony szintűek csak a teljes képzet egyes részleteit tudják megteremteni, ami körültekintést és némi fantáziát vár el attól az illuzionistától, aki nem szeretné felfedni magát.

**Varázstárgyak:** Varázstárgyakat a megfelelő tapasztalattal rendelkező varázshasználók készíthetnek képességeiknek és mágiájuk jellegének figyelembevételével. 3. szinten mágikus italok, olajok, porok és tekercsek készíthetők. 5. szinten elvarázsolt fegyverek, páncélok és a vegyes varázstárgyak egy része. 7. szinten pálcák, 9. szinten botok, 11. szinten pedig gyűrűk. A varázstárgyak elkészítése általában igen költséges és minden 100 at értékért cserébe egy napig tart (naponta semmiképpen nem lehet egynél több varázstárgyat készíteni). A siker cseppet sem garantált. A költségek nagy része az egzotikus alapanyagokból adódik, amelyeket csak a legnagyobb városokban vagy kalandok során lehet megbízhatóan beszerezni. Az előállítás költsége a piaci érték kétharmada-háromnegyede, néha még több (igaz, a tárgyak eladási értéke is különbözhet a rögzítettől – akár pozitív, akár negatív irányban). Megjegyzendő, hogy varázstárgyak készítésekor a nulladik szintű varázslatok is első szintűeknek számítanak. Az egyes típusok rövid leírása:

**Mágikus fegyverek:** a mágikus fegyvereknek +1-től +3-ig terjedő módosítóik vannak, de egyedi fegyverek ritkán még erősebbek lehetnek. A módosító a sebzéshez és a támadáshoz is hozzáadódik.

**Mágikus páncélok és pajzsok:** szintén +1 és +3 közötti értékűek; a módosító a VO-hoz adódik hozzá. A pajzsok és páncélok mágiája összeadódik. Készítésükhöz különleges anyagok szükségesek, pl. +1-hez mithrill, +2-höz adamantit és +3-hoz tung.

**Varázssitalok, olajok, porok:** a varázssitalok többnyire valamilyen alacsony szintű, célpontra ható varázslatot tartalmaznak, ami felhasználáskor aktivá-

lódik. A porok és az olajok hasonlóak, azzal a kivétellel, hogy az előbbit légi úton, az utóbbit kenőcs formájában használják fel.

**Tekercsek:** a varázstekercs egy vagy több varázslatot tartalmaz, általában hatodik szinten. A tekercs egyszer használatos tárgy, amit csak az képes felolvasni, aki osztályánál fogva képes lenne a varázslat alkalmazására és először elmond rá egy *mágia olvasását* (bár létezhetnek más, kockázatosabb eljárások is).

**Pálcák:** egy varázspálca általában egytől három varázslatot vagy hasonló effektust tartalmaz, ami a 6. szinten funkcionál. A pálca töltetekkel rendelkezik, eleinte 30+1d10-zel, de a később meglelt pálcák ennél kevesebbel is rendelkezhetnek.

**Botok:** a pálcáknál erősebb mágikus erejük van (8. szintű), és egyes változataik töltetek helyett napi felhasználási korláttal rendelkeznek.

**Gyűrűk:** a gyűrűk egy vagy több állandó hatást/erőt vagy töltetekkel felhasználható varázslatot, esetleg hasonló mágikus hatalmat tartalmaznak.

**Vegyes varázstárgyak:** minden, ami az előbbi kategóriába nem fér bele. E varázstárgyak egy része létező varázslatokhoz hasonló hatású, mások viszont éppen ellenkezőleg, teljesen egyediek.

**Átkozott tárgyak:** egyes mágikus tárgyak veszedelmes átkokat hordoznak. Ilyen például a -1-es kard, ami levon használója támadásából és sebzéséből, a varázstekercs, ami nyáladzó idiótává vagy valami undok állattá változtatja felolvasóját, de az a gyűrű is, amely ugyan mágikus védelemben részesíti viselőjét, de lehetetlenné teszi, hogy akár a legkönnyebb fémtárgyat is felemelje. Mint az előző példából is látható, az átkozott tárgyak egy része megfelelő körülmények között vagy leleményes karakterek kezében akár hasznosnak is bizonyulhat.

**Áldozatok, isteni bajnokok és adományok:** A játékos karakterek közül legközvetlenebbül és leggyakrabban a papok kerülnek kapcsolatba isteneikkel, ugyanis tőlük kapják mágikus erejüket (az istenét elhagyó pap **minden** ilyen képességét elveszíti). Cserébe elvárható, hogy bizonyos rendszerességgel áldozatokat mutassanak be, harcoljanak a hit ellenségei ellen, védelmezzék az isten templomait és érdekeit, illetve parancsra hajtsanak végre különféle feladatokat.

Azonban nem csak a papok, hanem más osztályokba tartozó karakterek is részesülhetnek az istenek jóindulatából. Erre három tipikus lehetőség nyílik.

Az első esetben a karakter a papság egy képviselőjén keresztül találkozik az egyházzal. Erre általában akkor kerül sor, amikor valamilyen ügyesbajos dologban segítségre van szüksége. A legtöbb egyház számára teljesen természetes az ilyen segítség, mint ahogy azt is, hogy rendszerét anyagi alapokra helyezték. Így tehát templomokban korlátozott mennyiségben beszerezhetők kegytárgyak, mágikus (főleg gyógyító) italok, időnként hasznosabb varázstárgyak is. A papok varázshatalma a bőkezű patrónusok rendelkezésére áll: elvégzik betegségek és bénák gyógyítását, a vakok látásának visszaadását, átkok eltávolítását és időnként (illetve *nagyon* borsos áron) a halottak feltámasztását is.

A második esetben a karakter a papok segítségével és a templom terét használva, de saját maga fordul az istenséghez. Ekkor megfelelő javakból áldozatot mutat be és ékes szavakkal fohászodik kérései meghallgatásáért. Az áldozat típusa istenként eltérhet, de két jellegzetes „értékegysége” az *áldozati bika* (kb. 30 at) és a *százsúlynyi arany* (100 at). Minél bőségesebb az áldozat, annál valószínűbb, hogy az isten valamilyen segítséget küld a karakternek. A segítség formája lehet jósjel, útmutatás, az *invokáció* képesség bizonyos alkalommal történő használata, ritka esetekben egy-két egyszer használatos varázslat. Indokolt esetben, és főleg ha a saját érdekei is így kívánják, az isten halandó követőket; fegyverforgatókat és alacsonyabb rangú papokat adhat a fohászoló mellé.

A harmadik eset az, amikor a karakter konkrétan elkötelezi magát egy isten mellett. Ez a kapcsolat egyértelmű szolgálati kötelezettséggel jár, de a cserébe kapott adományok is jelentősebbek. Az elkötelezett szolgák, az *isteni bajnokok* elvileg mindig uruk szolgálatában állnak, de gyakorlatilag a játékos karakterek esetén ez kevésbé kötött. Rendszeres időközönként kell értékes áldozatokat bemutatniuk, és míg az átlagos hívónél a templomokban nyújtott szolgáltatások feltétele általában csak az, hogy ne legyenek a hit ellenségei, az isteni bajnokoknak a papokhoz hasonlóan tartaniuk kell magukat az isten doktrínájához. A szolgálatért kapott adományok általában a következők lehetnek:

- **Invokáció:** a követő hetente egyszer kéri istene segítségét (általában nevének kimondásával), ami +1-et, ritkábban +2-t ad hozzá dobásaihoz. A papok hetente annyiszor használhatják az invokációt, amekkora a Bölcsességbónuszuk (de legálább egyszer).
- **Jóslat vagy útmutatás:** ez a segítség magától értetődő. A jel lehet homályos és sokértelmű, de konkrét vagy éppen személyes szöveget is!
- **Varázslatok:** az isten egyszer használatos (főleg papi) varázslatokat, ritkábban valami rá jellemző különleges képességet adhat a követőnek. A varázslatok csak ritkán erősebbek a harmadik szintűeknél.
- **Varázstárgyak:** az isten ideiglenesen vagy véglegesen a bajnok rendelkezésére bocsáthat egy vagy több mágikus tárgyat.
- **Követők:** az isteni bajnokok segítőtöket kaphatnak a templomokban, magasabb szinten pedig szabadon rendelkezhetnek azok erőforrásaival. Természetesen mindez csak határok között lehetséges, és a követők általában ideiglenesek.
- **Intervenció:** az isten közvetlen beavatkozása. Ennek mindig nagyon kevés esélye van és csak akkor érdemes megpróbálni, ha a hívónak **nagyon** jó oka van a kérelemre. Megjegyzendő, hogy a gonosz istenek gyakrabban jelennek meg a hívó szóra, vagy már akkor is, ha megfelelő körülmények között kiejtik a nevüket (különösen fődémonokra jellemző).

Fontos megjegyezni: a pap osztályú karakterek nem isteni bajnokok, és az invokációt kivéve nem kapnak további mágikus erőket. A hűtlen bajnokok bünteté-

se általában számkivetés, átok vagy halál, a kötelességeiket elmulasztóknak pedig valamilyen súlyos vezeklés.

**Példa:** Charnan, a Permanens Fenevad a Kaotikus Semleges Ezerszemű Kang isten követője. Egy kimérával történő összecsapásban súlyos sebeket szenved, majd egy régi sír feltörésekor ősi átok éri – kezei karmos, fekete mancsokká alakulnak. Charnan ezért az első lehetséges alkalommal őt bikát és két százsúlynyi aranyat áldoz föl Kang oltárán. Ez elég ahhoz, hogy a szorgos papok eltávolítsák az átkot, de a gyógyításért cserébe már azt

a feladatot kapja, hogy lopjon el egy értékes tekercset Moaszter, az Ezüstszerű Mágus nyárilakából. Charnan ezt a feladatot is teljesíti, és mivel ezen túl is bőségesen támogatta már az egyházat, megjelenik előtte Kang képmása, és szolgálatára hívja. Charnan készségesen igent mond. Cserébe megkapja az invocáció képességét, két *könnyű sebek gyógyítása* varázslatot és azt a feladatot, hogy keresse fel és ölje meg Remongert, az istenét megtagadó papot, aki azóta egy hegyi toronyban él, ahol szárnyas majmok őrzik. A feladathoz segítségként kap egy *levitáció italát* is, ami Kang szózata értelmében még nagy hasznára lesz.



## I. Függelék: Varázslatok

### Papi varázslatok listája

#### 0. szint

**Élelem és víz megtisztítása:** tisztává és fogyaszthatóvá teszi az élelmet és vizet

**Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad

**Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat

**Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására

**Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérgeit

**Víz teremtése:** szintenként 5 liter vizet hoz létre

#### 1. szint

**Áldás+:** +1 támadást ad minden szövetségesnek

**Élőholtak érzékelése:** érzékeli az élőholt szörnyek jelenlétét

**Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény elmenekül

**Gonosz érzékelése+:** érzékeli a gonosz lényeket, tárgyakat, mágiát

**Kiseb sebek gyógyítása+:** 1d8+1 Hp/szint gyógyítás

**Menedék:** menedéket nyújt a támadások ellen, de nem lehet belőle támadni

**Parancsvarázs:** a célpont teljesít egy szóbeli parancsot

**Szenteltvíz teremtése+#:** megszentel egy adag vizet

**Védelem a gonosztól+#:** +2 VO és mentők, távoltartja a gonosz és megidézett lényeket

**Védelem az elemektől+:** ellenállás egy elemi erő ellen

#### 2. szint

**Bénítás+:** legfeljebb 3 humanoid lebénítása 4+1 kör/szintre

**Bűvölés érzékelése+:** érzékeli, ha a célpont természetfeletti befolyás vagy átok alatt van

**Csendvarázs:** csöndet teremt egy kijelölt területen

**Érzékelhetetlen jellem:** egy napig megakadályozza a jellem érzékelését

**Közepes sebek gyógyítása+:** 2d8+1 Hp/szint gyógyítás

**Megbabonázás:** szónoklattal megbabonáz egy tömeget

**Méreg lelassítása:** 1 óra/szintre megakadályozza a mérgek működését

**Ómen#:** isteni megérzés egy cselekedet valószínű kimeneteléről

**Porördög:** kisebb elemi lény megidézése

**Reverzió:** visszatart egy célpontot

**Szellemfegyver:** mágikus, magától támadó isteni fegyver

**Wyvernőr:** őrt álló testetlen erő; 10 perc/szint bénulás

#### 3. szint

**Átok eltávolítása+:** megszüntet egy gyengébb átkot

**Beszéd a holtakkal:** a holttest két szintenként egy kérdésre válaszol

**Betegség gyógyítása+:** meggyógyít egy betegséget  
**Gonosztól Védő Kör+#:** védő kör, +2 VO, mentő, távol tartja a gonosz és megidézett lényeket  
**Holtak animálása:** élőholt csontvázakat és zombikat teremt  
**Ima:** +1 a szövetségesekek, -1 az ellenségek dobásaira  
**Mágia megszüntetése:** megszünteti a mágikus hatásokat és varázslatokat  
**Örök fény+:** örök fényt teremt  
**Perzselő fény:** 1d8/két szint sebzésű fénysugár, élőholtak ellen erősebb  
**Súlyos sebek gyógyítása+:** 3d8+1 Hp/szint gyógyítás  
**Szélfal:** távoltartja a gázokat, nyílveszőket és kisebb lényeket  
**Tárgy meglelése+:** egy bizonyos/általános tárgy érzékelése  
**Vakság/süketség gyógyítása+:** közönséges vagy mágikus  
**Védőrúna#:** védelmező rúnával lát el egy helyet vagy tárgyat  
**Vízalatti légzés:** a célpontok lélegezhetnek a víz alatt

#### 4. szint

**Botból kígyók:** mérges kígyókká változtat botokat  
**Felruházás:** papi varázslatokat ad át egy kijelölt személynek  
**Isteni erő:** jobb harcképességet, +6 Erőt és szintenként 1 extra Hp-t ad a papnak  
**Jóslás#:** választ ad egy fölöttébb kérdésre  
**Kritikus sebek gyógyítása+:** 4d8+1 Hp/szint gyógyítás  
**Megidézés+#:** a paphoz köt egy másik síkbéli lényt  
**Méreg semlegesítése+:** megszünteti egy méreg hatását  
**Nyelvek beszélése:** a pap megéri az idegen beszédet  
**Ördögűzés:** megszünteti tárgyak és személyek természetfölötti megszállását  
**Üzenetek küldése:** álombeli vagy szóbeli üzenet távolba küldése  
**Víz irányítása:** megemeli vagy lecsökkenti a vizek szintjét

#### 5. szint

**Eggyéválás:** az isten szintenként egy igen/nem kérdésre válaszol  
**Feltámasztás:** feltámaszt egy frissen meghalt lényt  
**Halálos ujj:** gonosz főpapok által használható halálvarázs  
**Gonosz megszüntetése+:** a gonosz lényeket visszaküldi a saját síkjukra  
**Igazlítás:** a maga valójukban láttatja a dolgokat  
**Igazak ereje:** a pap nagyerejű óriássá válik  
**A kő szolgálata:** botba zár egy nagyhatalmú szellemet; +13 támadás, 2d12+3 sebzés.  
**Küldetés:** küldetésre küld egy lényt  
**Síkok közötti utazás#:** legfeljebb nyolc alany egy másik síkra utazhat  
**Tűzcsapás:** 6d8 sebzést okozó isteni tűz  
**Vezeklés:** feloldozást ad egy bűn alól



## Varázslói varázslatok listája

### 0. szint

**Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad  
**Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat  
**Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására  
**Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérgeit  
**Táncoló fények:** több kis fénygömböt teremt  
**Trükkök:** kisebb varázstrükkök

### 1. szint

**Altatás:** elaltat 2d4 szintnyi teremtményt  
**Azonosítás#:** megállapítja egy tárgy mágikus funkcióit  
**Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény elmenekül  
**Hasbeszélés:** hasbeszélés szintenként 1 percig  
**Lángoló kezek:** 2 Hp/szint sebzés  
**Láthatatlan szolga:** testetlen segítő erő  
**Növelés+:** megnöveli egy lény vagy tárgy méretét  
**Nystal mágikus aurája:** hamis mágikus aurát ad egy tárgynak

**Pajzsvarázs:** 18-as VO lövedékek, 16-os VO egyéb támadások ellen  
**Pókmászás:** a varázsló képes felmászni a falakra  
**Sokkoló érintés:** 1d8+1 Hp/szint sebzést okoz  
**Személyi bűbáj:** elbájol egy humanoid lényt  
**Szines permet:** harcképtelenné tesz 1d6 teremtményt  
**Tensor lebegő korongja:** mágikus korong 100 font/szint teher hordozására  
**Tollhullás:** a varázsló olyan könnyű lesz, mint egy tollpihe  
**Ugrás:** távoli ugrás  
**Varázslóvedék:** minden páratlan szinten egy lövedék 1d4+1 sebzéssel  
**Védelem a gonosztól+#:** +2 VO és mentők, távoltartja a gonosz és megidézett lényeket

## 2. szint

**Erő:** 18-as Erőt ad  
**Fantomkéz:** testetlen kéz érintéssel működő varázslatok kisütésére  
**Feledés:** homályt borít az elmúlt 1 kör/3 szint történéseire  
**Gondolatok érzékelése:** felszíni gondolatokat érzékel  
**Gyengítő sugár:** 1d6+1/2 szint Erőcsökkentés  
**Hipnotikus minta:** fogvatart 2d4+1/szint szintnyi teremtményt  
**Kopogtatás:** kinyitja a bezárt ajtókat  
**Lángoló gömb:** 2d6 sebzést okozó mozgatható tűzgömb  
**Láthatatlanság:** láthatatlanná teszi a célpontot, támadással megszűnik  
**Láthatatlanság érzékelése:** érzékeli a láthatatlanságot  
**Levitáció:** függőleges mozgás a levegőben  
**Mel savas nyíla:** 2d4 sebzést okoz, magas szinten több körig  
**Örök fény+:** örök fényt teremt  
**Pókháló:** egy területen csapdába ejti az ott tartózkodókat  
**Reverzió:** visszatart egy célpontot  
**Szélroham:** ledönti vagy elfújja az ellenfeleket  
**Tárgy megelégedése+:** egy bizonyos/általános tárgy érzékelése  
**Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése:** 1kör/szint időre harcképtelenné tesz  
**Tükörképmező:** 1d4+1/3 szint tükörképet alkot a varázslóról  
**Varázsszáj#:** bizonyos feltételek teljesülésekor megszólaló testetlen száj

## 3. szint

**Bénítás+:** legfeljebb 3 humanoid lebénítása 4+1kör/szintre  
**Gázforma:** az alany gázzá alakul  
**Gonosztól Védő Kör+#:** védő kör, +2 VO, mentő, távol tartja a gonosz és megidézett lényeket  
**Gyorsítás:** 1/szint lénynek megduplázza a mozgását, extra támadást ad, de öregíti alanyait  
**Holtak animálása:** élőholt csontvázakat és zombikat teremt  
**Kisebb illúzió:** képi illúzió teremtése  
**Lassítás:** lelassít 1/szint ellenfelet  
**Mágia megszüntetése:** megszünteti a mágikus hatásokat és varázslatokat  
**Mel multiplikált lövedékei:** szintenként egy, 1d4 Hp sebzésű meteor  
**Nyelvek beszélése:** a varázshasználó megéri az idegen beszédet  
**Repülés:** 10 perc/szint+1d6\*10 percig tartó repülés  
**Robbanó rúnák:** 6d6 sebzést okoz, ha elolvassák  
**Sugallat:** a varázsló egy sugallatot ültet a célpont fejébe  
**Szélfal:** távoltartja a gázokat, nyílvevesszőket és kisebb lényeket  
**Szépiakígyó pecsétje#:** szövegbe rejtett csapda, ami megbénítja az áldozatot  
**Szörnyidézés I.:** 2-8 első szintű szörnyet idéz 2+1/szint körre  
**Tahssa tébolyult tarantellája:** önkéntelen tánca ösztökél egy célpontot 3d6 körre, 1d3 Hp/kör  
**Távollátás/hallás:** távoli helyek megfigyelése  
**Tűzgolyó:** 1d6 Hp/szint sebzést okozó robbanás  
**Védelem a közönséges lövedékektől:** visszaveri a nyílvevesszőket, stb.  
**Villám:** 1d6 Hp/szint sebzést okozó villámnyaláb  
**Vámpirikus érintés:** 1d6 Hp/két szint sebzés, ami a varázslót gyógyítja  
**Vízalatti légzés:** a célpontok lélegezhetnek a víz alatt  
**Yeloun érintése:** a távolból megfojtja a célpontot; kockázatos

## 4. szint

**Átok eltávolítása+:** megszüntet egy gyengébb átkot  
**Dimenzióajtó:** rövidtávú teleportáció  
**Félelem:** pánikszzerű rettegést okoz a célpontokban  
**Hallucináció területe:** illúzióval burkol be egy területet

**Illúziófal:** illúziófalat teremt

**Jégfal:** 15+2 Hp/szint erősségű fal, áttöréskor 2 Hp/szint sebzéssel

**Jégvihar:** 5d6 fizikai sebzést okozó jégzápor

**Kiáltás:** 5d6 sebzést és süketséget okoz

**A kő szolgálata:** botba zár egy nagyhatalmú szellemet; +13 támadás, 2d12+3 sebzés.

**Mágikus fegyver:** ideiglenesen mágikussá tesz közönséges fegyvereket

**Összezavarás:** az áldozatok véletlenszerűen viselkednek 2+1 kör/szintig

**Polimorfizáció+:** személyek átváltoztatása más teremtményekké

**Rory mnemonikus kibővítése#:** visszaidéz 3 szintnyi varázslatot

**A sebezhetetlenség kisebb gömbje:** véd a 3. vagy alacsonyabb szintű varázslatoktól

**Szörnyek elbájolása:** elbájol egy szörnyeteget

**Szörnyidézés II.:** 1-6 második szintű szörnyet idéz 3+1/szint körre

**A tökéletlen tartósítás#:** mágikus transzba helyez egy személyt

**Tömeges átváltoztatás:** fáknak álcáz 10/szintnyi humanoidot

**Tűzbűbáj:** elbájolja a mágikus tűzbe tekintőket

**Tűzcsapda#:** tárgyra helyezett csapda, sebzése 1d4+2 Hp/szint

**Tűzfal:** 10' távolságra 2d4, 20'-ra 1d6, áthaladáskor 2d6+2 Hp/szint sebzést okoz

**Tűzpajzs+:** megvéd a tűztől és sebzí a varázslóra támadókat

**Varázsszem:** láthatatlan szem, amivel a varázsló felderítheti az ismeretlent

## 5. szint

**Álom+:** álmot küld egy kiválasztott személynek

**Árnyak megidézése:** megidéz három szintenként egy árnyat

**Bigby védelmező keze:** a varázslóval azonos erősségű, védelmező kéz

**Elementál megidézése#:** megidéz egy 12. szintű elementált

**Ellinger elmetörlése:** megsemmisíti egy személy elméjét

**Erőfal:** átlátszó és áthatolhatatlan energiafalat teremt

**Fagyos kúp:** szintenként 1d4+1 Hp sebzésű hideg

**Falon átlépés:** a varázsló átléphet egy falon

**Gyilkos felhő:** a felhő megöli az alacsonyabb, sebzí a magasabb szintűeket

**Kiterjesztés:** 50%-kal meghosszabbítja az 1-4. szintű varázslatok időtartamát

**Kőből iszap+:** iszappá változtat egy kőfelszínt

**Kőfal:** kőfalat teremt

**Kőformázás:** a kő tetszőleges formázása

**Küldetés:** küldetésre küld egy lényt

**Légies víz:** légneművé változtatja a varázsló körül a vizet

**Morden hú ebe:** megidéz egy őrzőkutyát, ami 3d6 sebzést okoz harapással

**Oolar ideje:** ideiglenesen visszahoz egy lényt az életbe

**A rettenetes mélységi varázslat#:** földmélyi börtönbe küld egy célpontot

**Síkokon túli kontaktus:** kapcsolatba lép egy síkokon túli intellektussal

**Szörnyek megbénítása:** megbénít 1-4 szörnyet 1 kör/szintre

**Szörnyidézés III.:** 1-4 harmadik szintű szörnyet idéz 4+1/szint körre

**Telekinézis:** tárgyak mozgatása akaraterővel

**Teleport:** teleportáció

**Tértorzítás:** egy megidézett földelementál segítségével eltorzítja a teret

**Varázskancsó#:** egy értékes ékkőben/tárgyban tárolja a varázsló elméjét

**Vasfal:** vastag vasfalat teremt, ami eldőlve szétzúzza az alákerülőket



## Illuzionista varázslatok listája

### 0. szint

**Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad

**Illúzió érzékelése:** érzékeli az illúziókat

**Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására

**Táncoló fények:** több kis fénygömböt teremt

**Trükkök:** kisebb varázstrükkök

### 1. szint

**Hangillúzió:** szintenként négy embernek megfelelő, irányítható hang

**Hipnózis:** hipnotizál 1d6 lényt, akik hajlamosak lesznek a sugallatokra

**Kisebb illúzió:** képi illúzió teremtése  
**Ködfal:** ködből alkotott fal  
**Láthatatlanság érzékelése:** érzékeli a láthatatlanságot  
**Nystal mágikus aurája:** hamis mágikus aurát ad egy tárgynak  
**Önmegváltoztatás:** megváltoztatja az illuzionista kinézetét  
**Színes permet:** harcképtelenné tesz 1d6 teremtményt  
**Tekintettükrözés:** visszatükrözi a mágikus tekinteteket

## 2. szint

**Azonosítás#:** megállapítja egy tárgy mágikus funkcióit  
**Eltérítés:** megzavarja az érzékelő varázslatokat  
**Hasbeszélés:** hasbeszélés szintenként 1 percig  
**Hipnotikus minta:** fogvatart 2d4+1/szint szintnyi teremtményt  
**Illúzió:** kisebb hangokkal társított képi illúzió  
**Ködfelhő#:** ködfelhőt hoz létre  
**Láthatatlanság:** láthatatlanná teszi a célpontot, támadással megszűnik  
**Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat  
**Omár kínos tévedése:** egy félresikerült mágikus formula  
**Tükörkép más:** 1d4+1/3 szint tükörképet alkot az illuzionistáról  
**Vakság/süketség:** süketséget/szürke vakságot eredményez  
**Varázsszáj#:** bizonyos feltételek teljesülésekor beszél

## 3. szint

**Érzékelhetetlenség:** védelmet nyújt a mágikus érzékelés ellen  
**Félelem:** pánikszerű rettegést okoz a célpontokban  
**Hallucináció területe:** illúzióval burkol be egy területet  
**Örök fény+:** örök fényt teremt  
**Paralízis:** permanens bénítást okoz  
**Illúziófal:** illúziófalat teremt  
**Illúzióírás#:** csak a kiválasztottak által elolvasható mágikus írás  
**Illúzió megszüntetése:** megsemmisíti az illúziókat  
**IOUN kövei:** háromféle mágikus védelem megidézése  
**Nagyobb illúzió:** hang-, kép-, hő- és képi illúzió  
**Sugallat:** az illuzionista egy sugallatot ültet a célpont fejébe  
**Ylam-Ylam vörös varázslata:** a célpont tébolyult gyűlöletet érez a vörös szín ellen

## 4. szint

**Árnyékszörnyek+#:** szintenként 1 szintnyi gyenge lény előállítása  
**Érzelem+:** félelem, gyűlölet, reménytelenség vagy düh okozása  
**Fantáziagiilkos:** életre kelti a célpont legszörnyűbb félelmeit  
**Fejlesztett láthatatlanság:** 4+1 kör/szint, az alany támadhat is  
**Háborítatlanság+#:** elhagyatottak álcáz egy területet  
**Infúzió:** tulajdonságokkal ruház föl egy adag folyadékot  
**A jövedelmező szem:** az illuzionista tekintete segítségével ezüsttárgyakat emelhet el  
**Kimerültség megszüntetése:** a frissesség és energia illúzióját adja  
**Kisebb teremtés:** holt szerves anyagokból álló közönséges tárgyak előállítása  
**Lankwiler nagyobb kristalogeneszsze:** pengeéles kristálymezőt teremt  
**Mágia megszüntetése:** megszünteti a mágikus hatásokat és varázslatokat  
**Összezavarás:** az áldozatok véletlenszerűen viselkednek 2+1 kör/szintig  
**Szívárványszínű minta:** a minta 24 szintnyi lényt tart megbabonázva  
**Tolvajok alkonya:** elmélyíti egy nagy terület árnyékait 1 + 1/3 szint óráig  
**Tömeges átváltoztatás:** fáknek álcáz 10/szintnyi humanoidot  
**Ylam-Ylam csengettyűi:** bódító varázslat, amely addikcióval járhat

## 5. szint

**Álom+:** álmot küld egy kiválasztott személynek  
**Árnyak megidézése:** megidéz három szintenként egy árnyat  
**Árnyékajtó:** menekülési útvonal  
**Árnyékmágia+:** kvázi-reális harci varázslatok  
**Félárnyékszörnyek+#:** szintenként 1 szintnyi erősebb lény előállítása  
**Igazlátás:** a maguk valójában látta a dolgokat  
**Lankwiler prizmatikus lövedéke:** automatikusan találó, véletlen hatású lövedék  
**Megálmodás#:** a valóságot megváltoztató álom

**Nagyobb teremtés:** holt szervesen anyagokból álló tárgyak előállítás  
**Permanens illúzió:** permanens lidércerő  
**Programozott illúzió:** meghatározott feltételek esetén aktiválódó lidércerő  
**Síkokon túli kontaktus:** kapcsolatba lép egy síkokon túli intellektussal  
**Útvesztő:** extradimenzionális labirintus

A + jelű varázslatok megfordíthatók vagy több lehetséges hatásuk van.  
A # jelű varázslatokhoz értékes anyagi komponens is szükséges



## Varázslatok

### Áldás+

Szint: Pap 1  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 6 kör  
Terület: szövetségesek  
Mentődobás: -  
Növeli a morált és ezzel +1 támadást ad minden szövetségesnek. Fordítottja -1 levonást az ellenségeknek.

### Álom+

Szint: Var 5/III 5  
Távolság: korlátlan  
Hatóidő: spec  
Terület: -  
Mentődobás: Akaraterő  
A varázsló vagy illuzionista transzba merülve álombéli üzenetet küldhet kiválasztott célpontjának (a célpont látja a varázslóhasználót). Az üzenet egyoldalú és csak akkor adható át, ha a célpont éppen alszik. Ha nem, a varázshasználó addig várhat transzban, amíg a célpont nyugovóra nem tér. A varázslattal rémálmok is küldhetők (ekkor van mentődobás). A rémálmokkal megtámadott személy egyáltalán nem frissül föl a pihenéstől és 1d10 Hp-t sebződik.

### Altatás

Szint: Var 1  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 5 kör/szint  
Terület: több lény  
Mentődobás: -  
A varázsló 2d4 szintnyi teremtményt elaltat a varázslatával, akik ezzel teljesen magatehetetlenné válnak és szabadon megölhetők. Bizonyos lények ellen nem hat, és ha vegyes csapatra alkalmazzák, akkor először mindig a leggyengébbeket altatja el. 5. szinttől mentődobás dobható ellene.

### Árnyak megidézése

Szint: Var 5/III 5  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 1+1 kör/szint  
Terület: -  
Mentődobás: -  
A varázslattal három szintenként egy árny idézhető meg és irányítható. A sikeresen elűzött árnyak automatikusan elenyésznek.

### Árnyékajtó

Szint: III 5  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 10 perc/szint  
Terület: spec  
Mentődobás: -  
Az illuzionista a varázslattal megteremti egy ajtó illúzióját, amin belép és eltűnik, miközben valójában csak láthatatlanná válik és valamilyen irányba elmenekül. Az árnyékajtó természetesen kinyithatatlán és a hatóidő végén elenyészik. Ha valaki beles a kulcslyukon, az illuzionista által meghatározott látványt lát.

### Árnyékmágia+

Szint: III 5  
Távolság: közepes  
Hatóidő: spec  
Terület: spec  
Mentődobás: Akaraterő  
A varázslat a varázslói **Villám, Tűzgolyó, Varázslővedék** vagy **Fagyos kúp** hatásait reprodukálja. Sikertelen mentődobás esetén a varázslatoknak megfelelő sebzést okoz, siker esetén szintenként 1 Hp-t.

### Árnyékszörnyek+#

Szint: III 4  
Távolság: közepes  
Hatóidő: 10 perc/szint  
Terület: 20\*20'  
Mentődobás: -  
A varázsigével az illuzionista minden szintjéért egy szintnyi illúzióteremtményt hozhat létre. A teremtmények lehetnek emberszerűek, ismert (akár specifikus) lények másai vagy teljesen képzeletszülte fantasztikus rémalakok. A káprázatból alkotott teremtmények VO-ja 10, sebzésük 1d8+szint/2, de Hp-jük csak 3/szint. Drága füstölők fölhasználásával a Hp növelhető – 50 aranyanként és szintenként eggyel, de maximum öttel (250 at esetén). Aki felismeri őket, azok ellen felezett erővel támadnak és sebeznek.

### Átok eltávolítása+

Szint: Pap 3/Var 4  
Távolság: érintés  
Hatóidő: permanens  
Terület: egy lény, tárgy v. terület  
Mentődobás: Akaraterő  
A varázslattal eltávolítható egy személyre, tárgyra vagy helyre helyezett átok, bár egyes átkokra ez a

varázslat sem hat. Az átkozott varázstárgyak erejét nem szünteti meg, de amíg hat, addig ezek nem hatásosak és biztonságosan eltávolíthatók. Az ellentétes varázslat, az **Átok** megátkoz egy lényt, aki elrontja mentődobását. Az átok hatása lehet -6 egy tulajdonságra, -4 dobásokra, egy betegség vagy ami a varázshasználó eszébe jut (bizonyos határok között).

#### **Azonosítás#+**

Szint: Var 1/III 2

Távolság: 0

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: egy tárgy

Mentődobás: -

A varázslat elmondása 10 percig tart. Azonosítja egy kiválasztott tárgy mágikus tulajdonságait. A tárgyat a varázslónak meg kell érintenie és rendelkezésére kell állnia – pl. suhintani egyet-kettőt egy karddal, felvenni egy karpántot vagy megkóstolni egy italt (ez időnként aktiválja a tárgyra helyezett átkot is). Ezután minden körben **[1d20+Szint+Int bónusz]** próbát dobhat 16-os nehézség ellen. Ha a próba sikeres, a varázsló azonosította a tárgy egy tulajdonságát. Például egy varázspálca vizsgálata először azonosítja a benne tárolt mágiát, másodsor a töltetek számát, harmadszor a szükséges parancsszót (ha ismeretlen), stb. A varázslat komponense egy legalább 100 at értékű gyöngy, amit porrá kell törni és borral elkeverve meginni.

Az illuzionisták hasonló varázslata több tekintetben eltérő módon működik. Anyagi komponense 200 at értékű értékes füstölő és olaj. Az illatos párák belélegző illuzionista nyolc órás transzba merül, mialatt kezét a kiválasztott tárgyon nyugtatja. A transz során álomkép formájában látja magát, ahogy a tárgyat használja. A jelek értelmezése már az ő feladata. Ez a variáns általában nem jár az átkok aktiválásával.

#### **Bénítás+**

Szint: Pap 2/Var 3

Távolság: rövid

Hatóidő: 4+1 kör/szint

Terület: 1-3 lény

Mentődobás: Akaraterő (spec)

Megbénít 1-3 humanoid lényt. A megbénított lények teljesen mozdulatlanul állnak. Ha a varázslatot 3 lényre mondják el, akkor a mentődobás normális, 2 lényre -1 jár a dobásra, míg ha csak 1 lényre, akkor -2. Az ellenvarázslat feloldja a bénaságot.

#### **Beszéd a holtakkal**

Szint: Pap 3

Távolság: 0

Hatóidő: spec

Terület: egy holttest

Mentődobás: Akaraterő

A varázslatot 10 percig tart elmondani. Hatására megidézhető egy ép állapotú holttesthez tartozó szellem, aki az alvilágból visszatérve válaszol a neki feltett kérdésekre. A pap minden második szintjéért egy kérdést tehet föl. Ha a szellem valami miatt ellenséges, mentődobást tehet, és ha ez sikeres, akkor nem köteles válaszolni – vagy akár hazudhat is.

#### **Betegség gyógyítása+**

Szint: Pap 3

Távolság: érintés

Hatóidő: -

Terület: egy lény

Mentődobás: Kítartás

A varázslatot 10 percig tart elmondani, és semlegesíti a legtöbb betegséget, bár az általuk okozott kárt nem állítja helyre. Az ellentétes varázslat egy kiválasztott betegséget okoz, ami azonnal hatni kezd.

#### **Bigsby védelmező keze**

Szint: Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

Hatalmas méretű kezet helyez a varázsló és a kiválasztott ellenfél közé. A kéz mindig a két fél között marad és megakadályozza a fizikai támadást. Annyi Hp-je van, mint a varázslónak.

#### **Botból kígyók**

Szint: Pap 4

Távolság: rövid

Hatóidő: 2 kör/szint

Terület: botok

Mentődobás: -

A pap szintenként egy botot (farudat – pl. nyílveszsző, lándzsanyél, létrafok) változtathat mérges kígyóvá addig amíg a varázslat tart. Ezek a kígyók szintenként 5% eséllyel halálos mérgeűek és mindenben követik a pap parancsait. Mágikus botokra a varázslat nem hatásos.

#### **Bűvölés érzékelése+**

Szint: Pap 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 10 perc

Terület: egy lény/perc

Mentődobás: -

Érzékeli, ha a célpont természetfeletti befolyás – bűbáj, uralom, démoni megszállás, stb. alatt van, továbbá feltárja a karaktert vagy tárgyait sújtó átkokat. Az ellentétes varázslat elfedi az ilyen érzékelést, csak egy személyre hat, viszont permanens.

#### **Csendvarázs**

Szint: Pap 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 2 kör/szint

Terület: 15' sugarú kör

Mentődobás: -

Az elvarázsolt területen minden hang megszűnik a varázslat időtartamára.

#### **Dimenzióajtó**

Szint: Var 4

Távolság: spec

Hatóidő: -

Terület: varázsló

Mentődobás: -

Rövidtávú teleportációs varázslat. A varázsló szintenként 20' távolságra tud elmozdulni. Célpontja egy ismert hely vagy egy bizonyos távolság jelenlegi helyétől. 500 font élettelen vagy 250 font élő anyagot vihet magával.

### **Eggyéválás**

Szint: Pap 5

Távolság: 0

Hatóidő: -

Terület: -

Mentődobás: -

A varázslat elmondása 10 percig tart. Alkalmazásával a pap kapcsolatba lép istenével és szintenként egy kérdést tehet föl neki. Mivel az istenek sem mindentudók, a kérdésre nem mindig érkezik pontos válasz. Továbbá: a varázslat túl gyakori használata büntetést vonhat magá után.

### **Élelem és víz megtisztítása**

Szint: Pap 0

Távolság: -

Hatóidő: -

Terület: spec

Mentődobás: -

A varázslat tisztává és fogyaszthatóvá tesz szintenként egy főre elegendő ételmezt és vizet.

### **Elementál megidézése#**

Szint: Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: -

Mentődobás: -

A varázslatot 10 percig tart elmondani. Segítségével megidézhető egy megfelelő típusú, 12. szintű elementál (föld, tűz, víz vagy lég). Az elementál megidezéséhez nagy mennyiség kell az adott elementálból (pl. tűzelementálhoz máglya). A lényt csak állandó koncentrációval lehet féken tartani és irányítani, ellenkező esetben megidézöje ellen fordul. Addig tartózkodik ezen a síkon, amíg el nem pusztítják vagy a hatóidő le nem jár.

### **Ellinger elmetörlése**

Szint: Var 5

Távolság: közepes

Hatóidő: permanens

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

Az áldozat elméje teljesen megsemmisül és csak isteni közbeavatkozás hozhatja helyre. A test vegetál, de magatehetetlen.

### **Élőholtak érzékelése**

Szint: Pap 1

Távolság: rövid

Hatóidő: 10 perc

Terület: 10' széles sáv

Mentődobás: -

Érzékeli az élőholt szörnyek jelenlétét a vizsgált területen. 3' vastag fa, 1' vastag kő, 1/12' vastag fém és bármilyen vastag ólom blokkolja.

### **Eltérítés**

Szint: III 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: spec

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat alkalmazásához bőven elég a pusztá koncentráció. Segítségével a kiválasztott tárgyra, személyre vagy területre irányított érzékelő varázslatok egy másik, tetszőleges objektumra vonatkozó információt közvetítenek.

### **Erő**

Szint: Var 2

Távolság: érintés

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

Az Erőt 10 percig tart elmondani. A varázslat 18-as (+3) Erőt biztosít a megérintett lénynek, de ennél semmivel sem többet.

### **Erőfal**

Szint: Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: 10+1 perc/szint

Terület: 20<sup>2</sup>/szint

Mentődobás: -

Láthatatlan erőteret hoz létre, amit semmilyen fizikai erő vagy varázslat nem képes megszüntetni, kivéve a Dezintegráció, ami azonnal megsemmisíti. Mindkét oldalon felfogja a varázslatokat, villámot, gázokat, stb.

### **Érzékelhetetlen jellem**

Szint: Pap 2

Távolság: érintés

Hatóidő: 10 perc

Terület: érintés

Mentődobás: -

Érzékelhetetlenné teszi egy vagy több személy jellemét, összesen legfeljebb 10 percig.

### **Érzékelhetetlenség**

Szint: III 3

Távolság: rövid

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: 5' sugarú kör

Mentődobás: -

A kiválasztott területre/személyre irányított mindenféle érzékelővarázslat csődöt mond.

### **Érzelem+**

Szint: III 4

Távolság: közepes

Hatóidő: spec

Terület: 20'\*20'

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat megváltoztatja a hatóterületen állók érzelmeit. A következő érzelmek kelthetők:

**Félelem:** mint az azonos nevű varázslat, de -2 jár a mentődobásra.

**Gyűlölet:** a célpontokat eltölti az engesztelhetetlen gyűlölet, ezért +2-t kapnak a gyűlölett tárgya elleni minden dobásukra.

**Reménytelenség:** a mentődobásukat elvették reményüket veszítve visszafordulnak céljuktól. Ebben az állapotukban (ami 3d4\*10 percig tart) minden ellenséges fenyegetésre kapitulálnak vagy elmenekülnek.

**Düh:** a düh hatására a célpontok +1 kockányi életerőt, +1 támadást és sebzést kapnak a varázslat végéig.

A félelem és a düh, illetve a gyűlölet és a reménytelenség egymást kioltó ellentétpárok.

### Fagyos kúp

Szint: Var 5  
Távolság: közepes  
Hatóidő: -  
Terület: kúp  
Mentődobás: Reflex ½

A fagyos kúp metsző hidege szintenként 1d4+1 Hp sebzést okoz.

### Falon átlépés

Szint: Var 5  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 60+10 perc/szint  
Terület: -  
Mentődobás: -

A varázslattal ideiglenes, legfeljebb 10' hosszú „átjáró” teremthető egy fa/kőfalban.

### Fantáziagiilkos

Szint: III 4  
Távolság: közepes  
Hatóidő: 1 kör/szint  
Terület: egy lény  
Mentődobás: spec

A varázslattal az illuzionista testetlen, alig látható fénytörésként feltűnő káprázatot bocsát a célpontra. A káprázat az áldozat legszörnyűbb félelmeinek homályos megtestesülése, és ha sikeres támadást hajt végre (4. szintű, érintéssel támad), az áldozatnak Akaraterőt kell dobnia, vagy azonnal szörnyet hal. Ha a mentődobás sikeres, akkor is 3d6 hp-t sebződik.

### Fantomkéz

Szint: Var 2  
Távolság: közepes  
Hatóidő: 2 kör/szint  
Terület: -  
Mentődobás: -

Haloványan fénylő, testetlen kéz jelenik meg a varázsló előtt. A kéz tetszés szerint mozgatható és érintése olyan, mintha a varázsló érintené meg a kiválasztott személyt vagy tárgyat. Ennélfogva érintéssel működő varázslatok kisütésére is alkalmas, sőt, érintési támadásokra +2-t kap. A kéznek 22-es VO-ja van. Egy sikeres támadás megsemmisíti és 1d4 sebzést okoz a varázslónak.

### Fejlesztett láthatatlanság

Szint: III 4  
Távolság: érintés  
Hatóidő: 4+1 kör/szint  
Terület: egy lény  
Mentődobás: -

A varázslat mindenben megegyezik a **Láthatatlansággal**, de az alany támadása esetén sem szűnik meg.

### Félnyírákszörnyek+#

Szint: III 5  
Távolság: közepes  
Hatóidő: 10 perc/szint  
Terület: 40\*40'  
Mentődobás: -

A varázslat hasonlít az **Árnyékszörnyekre**, de annál erősebb lényeket állít elő, az illuzionistáéval azonos szintnyit. A félnyírákszörnyek VO-ja 15,

sebzésük 1d8+szint/2 (körönként kétszer támadnak), Hp-jük pedig 6/szint, ami **drága füstölők** felhasználásával 100 at értékenként és szintenként egygel növelhető, de maximum négygel (400 at). Aki felismeri őket, arra -2 levonással támadnak és sebeznek.

### Feledés

Szint: Var 2  
Távolság: rövid  
Hatóidő: permanens  
Terület: 10\*10' terület  
Mentődobás: Akaraterő

A varázslat hatására a célpontok elfeledik a közelmúlt eseményeit (3 szintenként egy perc). A varázslattal nem szűnnek meg az elmére ható mágikák, de esetleges elvarázsolójuk kiléte esetleg igen! A varázslat 1-4 lényre hat: ha csak egyre mondják el, -2, ha kettőre, akkor -1 jár a mentődobásra.

### Félelem

Szint: Var 4/III 3  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 1 kör/szint  
Terület: 30' hosszú kúp  
Mentődobás: Akaraterő

A félelemmel sújtott lények azonnal elmenekülnek a varázsló színe elől.

### Félelem okozása

Szint: Pap 1/Var 1  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 1d4 kör  
Terület: egy lény  
Mentődobás: Akaraterő

Egy 5. vagy alacsonyabb szintű lény elmenekül 1d4 körre, ha elvétí mentődobását.

### Felruházás

Szint: Pap 4  
Távolság: érintés  
Hatóidő: spec  
Terület: egy lény  
Mentődobás: -

A varázslattal a pap előzetesen memorizált védekező, gyógyító vagy információgyűjtésre alkalmas varázslatokat adhat át a kiválasztott személynek. A célpont nem lehet varázshasználó és legalább 9-es Bölcsességgel kell rendelkeznie. 1-2. szintű lények egy első, 3.-4. szintűek két első, 5. és magasabb szintűek két első és egy második szintű varázslattal ruházhatók föl, s amikor ezeket felhasználják, a hatás olyan lesz, mintha maga a pap mondta volna el őket. Amíg a célpont el nem mondja a varázslatokat vagy meg nem hal, a pap naponta felhasználható varázslatainak száma is csökken.

### Feltámasztás

Szint: Pap 5  
Távolság: rövid  
Hatóidő: permanens  
Terület: egy lény  
Mentődobás: -

A Feltámasztás visszahoz az alvilágból egy frissen (szintenként egy napon belül) meghalt lényt. A feltámasztás nagy fizikai és lelki igénybevétel, ezért a feltámasztott lény véglegesen elveszít egy pontnyi

Egészséget és feltámadásakor teljesen gyenge és tehetetlen, azaz legalább annyi napot kell ágyban pihennie, ahány napig halott volt. A Feltámasztás nem mindig működik. A célpontnak minden Egs pontjáért 10% esélye van a feltámadásra (de legfeljebb 90%) – ha a dobás sikertelen, akkor ezzel a varázslattal már soha többé nem hozható vissza, bár más módszerek működhetnek.

### Fény

Szint: Pap 0/Var 0/III 0

Távolság: közepes

Hatóidő: 60+10 perc/szint

Terület: -

Mentődobás: -

Fáklyának megfelelő fényt ad a hatóideig vagy amíg a varázshasználó egy szóval ki nem oltja. A fény lehet egy mozgó gömb, de mondható helyre, tárgyra és személyre is.

### Gázforma

Szint: Var 3

Távolság: érintés

Hatóidő: 1 perc/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

Az alany és felszerelése könnyű ködszerű párává válik. A gázforma lassú (10'/kör), de kis réseken is áthatolhat, alakját gondolataival módosíthatja. Fegyverekkel nem sebezhető, de mágiával igen. Ő maga a mozgáson kívül semmilyen cselekvésre nem képes.

### Gondolatok érzékelése

Szint: Var 2

Távolság: közepes

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: próbálkozásonként egy teremtmény

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat érzékeli a célszemély felszíni gondolatait (ha ilyenekkel rendelkezik). Körönként egy teremtményt képes letapogatni. Meg kell jegyezni, hogy bizonyos lényeken elméjük idegensége miatt kimondottan veszedelmes használni. 3' vastag fa, 1' vastag kő, 1/12' vastag fém és bármilyen vastag ólom blokkolja.

### Gonosz érzékelése+

Szint: Pap 1

Távolság: közepes

Hatóidő: 10+5 perc/szint

Terület: 10' széles sáv

Mentődobás: -

Érzékeli a gonosz (megfordított varázslat esetén jó) lényeket, tárgyakat és mágiát. Mindez csak tudatosan gonosz dolgokra vonatkozik, tehát egy mérgezett tört a varázslat nem fog fölfedezni! 3' vastag fa, 1' vastag kő, 1/10' vastag fém és bármilyen vastag ólom blokkolja.

### Gonosz megszüntetése+

Szint: Pap 5

Távolság: érintés

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A Gonosz megszüntetésével a pap saját síkjukra küldheti vissza a természetfeletti gonosz vagy megidézett lényeket – pl. démonok, elementálok, ifritek, stb. tartoznak ebbe a kategóriába. Ha a megérintett lény elvétí mentődobását, azonnal visszatér oda, ahonnan jött. Amíg a varázslat hat (kisütéséig), addig ezek a teremtmények -7 levonással támadhatnak a pap ellen. A megfordított varázslat jó és megidézett lényekre hat.

### Gonosztól védő kör+#

Szint: Pap 3/Var 3

Távolság: 0

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: 10' sugarú kör

Mentődobás: -

A védelmező kör +2 VO-t ad gonosz lények támadásai és +2 mentődobást a gonosz lények varázslatai ellen. A varázslat megakadályozza a természetfeletti gonosz vagy megidézett lények – démonok, légies szolgák, elementálok, ifritek, stb. támadásait is, amíg a védelmezett lény maga nem támad ellenük és a körön belül tartózkodik. Megfordítva a jó lények ellen véd. Anyagi komponense egy adag szenteltvíz.

### Gyengítő sugár

Szint: Var 2

Távolság: közepes

Hatóidő: 1 perc/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

Szürkésfeketés-áttetsző fénysugár, ami találatával 1d6+1 Erő /2 szint tulajdonságcsökkenést okoz.

### Gyilkos felhő

Szint: Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: 20' sugarú kör

Mentődobás: Kitartás

A gyilkos felhő zöldes párája rendkívül halálos erejű. A 4. szint alatti lényeket automatikusan, a 4-6. szintűeket sikertelen mentődobás esetén megöli, míg a magasabb szintűek vagy a sikeres mentődobást dobók körönként 1d10 Hp sebzést szenvednek. A pára nehezebb a levegőnél és körönként 5' távolságot mozog.

### Gyorsítás

Szint: Var 3

Távolság: rövid

Hatóidő: 3+1 kör/szint

Terület: 20'\*20' terület, egy lény/szint

Mentődobás: -

Szintenként egy lény cselekedetei kétszer olyan gyorsak, azaz mozgásuk megduplázódik és minden körben kapnak egy extra támadást. A varázslat nem gyorsítja a varázslást. Minden egyes használata egy évvel öregíti alanyait.

### Háborítatlanság+#

Szint: III 4

Távolság: közepes

Hatóidő: 10 perc/szint/permanens

Terület: 10'\*10'/szint

Mentődobás: Akaraterő

A varázslattal kijelölt terület teljesen üresnek és elhagyatottnak tűnik: mindent belepott a por, a sarkokban pókhálók láthatók, esetleg valamiféle szemét borítja a földet, stb. Ha valaki érintkezésbe kerül a varázslat által elrejtett tárgyakkal, mentődobást dobhat. A varázslat 150 at értékű múmiaporrall permanenssé tehető.

#### **Halálos ujj**

Szint: Pap 5

Távolság: közepes

Hatóidő: -

Terület: egy lény

Mentődobás: Kitartás

A Halálos Ujj varázslatot csak Gonosz Főpapok használhatják veszedelem nélkül, és ha jó jellemű pap próbálkozna vele, azonnal elveszti minden hatalmát! A Halálos Ujj alkalmazójának rá kell mutatnia egy célpontra, aki meghal, ha elrontja mentődobását. Még siker esetén is olyan erős a mágia, hogy 3d8 Hp-t sebződik tőle.

#### **Hallucináció területe**

Szint: Var 4/III 3

Távolság: hosszú

Hatóidő: spec

Terület: spec

Mentődobás: Akaraterő

Az illúzió elrejtja a valós területet és káprázattal helyettesíti. Így pl. egy mezőből lehet domb, útból folyó, veremből kőlap. A varázslat permanens amíg meg nem szüntetik vagy egy intelligens lény meg nem érinti. Csak egységes egész képző területekre elmondva hatásos.

#### **Hangillúzió**

Szint: III 1

Távolság: hosszú

Hatóidő: 3 kör/szint

Terület: hallótávolság

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat létrehoz egy hangot, amely az illuzionista kívánsága szerint közeledik, távolodik, halkul vagy erősödik. A hangillúzió szintenként négy embernek megfelelő zaj teremtésére képes (pl. egy bömbölő oroszlán 16 emberrel ér föl). Különösen hatékony más illúziókkal együtt alkalmazva.

#### **Hasbeszélés**

Szint: Var 1/III 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 2+1 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

A varázshasználó úgy irányíthatja a hangját, mintha az egy más személyből, tárgyból vagy helyről szólna. A hangot el is torzíthatja, mintha valaki más beszélne, de specifikus hangok utánzására nem képes.

#### **Hipnotikus minta**

Szint: Var 2/III 2

Távolság: rövid

Hatóidő: koncentráció

Terület: 20'\*20' terület

Mentődobás: Akaraterő

A hipnotikus minta kavargó, kaotikus színei megbabonázzák és magukkal ragadják a ránéző lényeket. Ez a kábult szemlélődés addig tart, amíg a varázshasználó koncentrált a mintára vagy amíg a lényeket támadás nem éri. A minta 2d4+1/szint szintnyi lényt képes fogva tartani. A varázslatot teljes csöndben is fel lehet használni.

#### **Hipnózis**

Szint: III 1

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 + 1 kör/szint

Terület: 1d6 lény

Mentődobás: Akaraterő

Az illuzionista monoton mormolása és delejes tekintete elkábítja a kiszemelt lényeket. A kábulat alatt lassú, ügyetlen mozgásra és cselekedetekre ösztökélhetők, s hajlamosak egy szóbeli sugallat befogadására is – ez a tanács a varázslói varázslat gyengébb megfelelője.

#### **Holtak animálása**

Szint: Pap 3/Var 3

Távolság: rövid

Hatóidő: permanens

Terület: spec

Mentődobás: -

A varázslat segítségével a varázshasználó minden szintjéért 2 szintnyi élőhalott szörnyet eleveníthet meg holttestekből (de ezek soha nem lehetnek nála magasabb szintűek). Az élőhalottak csak egyszerű parancsokat és feladatokat képesek teljesíteni.

#### **Igazak ereje**

Szint: Pap 5

Távolság: 0

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: pap

Mentődobás: -

A varázslat az istenek erejét tölti a pap testébe. Magassága azonnal megduplázódik, súlya megnyolcszorozódik. 18-ra nő az Ereje és az Egészsége, +4-el a VO-ja. A pap minden fegyvere egy kategóriával jobb sebzést okoz (d6>d8>2d6>2d8>3d6).

#### **Igazlátás**

Szint: Pap 5/III 5

Távolság: érintés/hosszú

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: látótér

Mentődobás: -

Amikor a varázshasználó a varázslatot használja, minden a maga igaz valójában tűnik föl előtte. A varázslat fölfedi a titkosajtókat, az illúziókat, az álcázást és a mágikus rejtőzködést, beleértve az éteriességet, a polimorfizmust, stb. Érzékelhetők a gonosz és jó aurák is, beleértve relatív erősségüket.

#### **Illúzió**

Szint: III 2

Távolság: közepes

Hatóidő: spec

Terület: spec

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat hasonlít a **Kisebb illúzióhoz**, ám kisebb hangeffektusokat is tartalmazhat, de érthető beszédet nem. A létrehozott illúzió minimális koncentráci-

óval fenntartható (bár varázsolni, megerősítő tevékenységet végezni továbbra sem lehet mellette) és a koncentráció abbamaradását követően is fennmarad 2 körig.

### **Illúzió érzékelése**

Szint: III 0

Távolság: érintés/közepes

Hatóidő: 3 + 2 kör/szint

Terület: 10' széles sáv

Mentődobás: -

Az illuzionista érzékeli valamiről, ha az illúzió, és homályosan valódi mibenlétét is érzékeli. Másokon is alkalmazható, ha ezalatt kezét a homlokukra helyezi.

### **Illúziófal**

Szint: III 3/Var 4

Távolság: érintés

Hatóidő: permanens

Terület: 10<sup>2</sup> területű, 1' vastag

Mentődobás: Akaraterő

Illúziófalat, mennyezetet vagy padlót teremt. A felület teljesen valósnak tűnik, de a tárgyak és élőlények számára nem léteznek.

### **Illúzióírás#**

Szint: III 3

Távolság: spec

Hatóidő: permanens

Terület: olvasó lények

Mentődobás: Akaraterő

Az illúzióírás mágikus, fénylő írást hoz létre, amit csak az illuzionista által kiválasztott személyek képesek elolvasni. Ha valaki más próbálná meg kihüvelyezni a titokzatos jeleket, azonnal egy előre kiválasztott **Sugallat** éri (pl. „hagyd békén ezt a könyvet”), ami ellen mentődobást dobhat. Anyagi komponense 50 at értékű speciális ólomalapú tinta.

### **Illúzió megszüntetése**

Szint: III 3

Távolság: közepes

Hatóidő: permanens

Terület: 30' átmérőjű kör

Mentődobás: spec

A varázslat teljesen azonos a **Mágia megszüntetésével**, de csak illúziókra és káprázatokra hat.

### **Ima**

Szint: Pap 3

Távolság: közepes

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: szövetségesek és ellenfelek

Mentődobás: -

Az Ima +1-et ad a szövetségesek és -1-et az ellenfelek dobásaira. A pap a varázslat elmondása után szabadon cselekedhet.

### **Infúzió**

Szint: III 4

Távolság: rövid

Hatóidő: -

Terület: spec

Mentődobás: spec

A varázslat egy kiválasztott tárgy tulajdonságaival ruház fel egy kisebb adag folyadékot. A tulajdonság véletlenszerű és nem mindig hasznos (1d8):

1. szín

2. szag

3. funkció

4. sűrűség

5. íz

6. intelligenciaszint

7. tökéletes kicsinyített másolat (csak forma)

8. jellem és fő jellemvonások (jól jön, ha szükség van pl. egy pohár kecskejellemű sörre)

Egy folyadék csak egyetlen tulajdonsággal ruházható fel. Ha a kiválasztott alany ellenkezik, mentődobást dobhat az infúziós átvitel ellen (Akaraterő). A varázslat elmondása 10 percig tart.

### **IOUN kövei**

Szint: III 3

Távolság: 0

Hatóidő: 1 óra

Terület: az illuzionista

Mentődobás: -

A varázslat három pompás színű követ idéz a varázsló köré, amelyek körpályát írnak le a fej körül. Az első (kék) kő +1-et ad mentődobásokra; a második (zöld) +1-et ad a VO-hoz, a harmadik (sárga) pedig elnyeli az első illuzionistára mondott varázslatot (ezután 80% eséllyel eltűnik, de ha nem, a követ megmarkolva a varázslat szabadon felhasználható a hatóidő lejártáig). A kövek egyenként elpusztíthatók: VO-juk 20, és egyenként 10 Hp-vel rendelkeznek.

### **Isteni erő**

Szint: Pap 4

Távolság: 0

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: pap

Mentődobás: -

Amíg a varázslat hat, addig a pap harcossáknak megfelelően harcol (támadásbónusza 1/szint), Ereje 16-ra nő (ha annál nem magasabb) és kap szintenként +1 ideiglenes Hp-t, amelyek a varázslat végén elvesznek.

### **Jégfal**

Szint: Var 4

Távolság: rövid

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: 5<sup>2</sup>/szint

Mentődobás: -

A jégből épült fal 15+2 Hp/szint erősségű minden pontján. Ha áttörnek rajta, szintenként 2 Hp sebzést okoz. Ha a fal ledől, akkor hasonló hatása van, mint egy Jégviharnak.

### **Jégvihar**

Szint: Var 4

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör

Terület: 10' sugarú kör

Mentődobás: -

A hatóterületen jókora jégdarabok esnek; sebzésük 5d6 pont.

### **Jóslás#**

Szint: Pap 4

Távolság: -

Hatóidő: -

Terület: -

Mentődobás: -

A Jóslás elmondása 10 percig tart. A pap istene segítségét kéri egy kérdés megválaszolásában. A válasz 60%+1%/szint eséllyel érkezik meg és általában elég kriptikus és sokértelmű. A varázslat anyagi komponense legalább 100 at értékű áldozati jószág és füstölő. Az áldozat természete az istenségtől függ – lehet állat, kincs, stb. Magasabb érték feláldozása jobb (világosabb, bővebb, stb.) információhoz vezethet.

### **A jövedelmező szem**

Szint: III 4

Távolság: közepes

Hatóidő: 3d6\*10 perc

Terület: spec

Mentődobás: -

A varázslat hatására az illuzionista tekintete elé kerülő ezüst, ezüsttartalmú vagy ezüstözött tárgyak iszákjába, hátizsákjába vagy köpenye alá teleportálnak. A varázslat egy kellemetlen mellékhatása, hogy valami miatt rendkívüli erővel vonzza és megvadítja a madarakat.

### **Kiáltás**

Szint: Var 4

Távolság: rövid

Hatóidő: -

Terület: kúp

Mentődobás: Kitartás

A varázsló hangos kiáltást hallat, ami olyan nagy erejű, hogy 5d6 sebzést okoz annak, aki a hatóterületen tartózkodik, valamint ha Kitartása sikertelen, akkor meg is süketül 2d6 körig.

### **Kimerültség megszüntetése**

Szint: III 4

Távolság: érintés

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: 1-4 lény

Mentődobás: spec

A varázslat azt a hamis képzetet kelti célpontjaiban, hogy visszanyerték fizikai és szellemi frissességüket; sőt, Erejük és Egészségük 18-ra emelkedik. Valójában csak testük erőtartalékait élik föl, és a varázslat lejártával Kitartást kell dobniuk. Ha a dobás sikertelen, eszméletüket veszítik és annyival csökken Erejük és Egészségük, amennyivel azelőtt növekedett. A legyengült állapot addig tart, amíg legalább egy hetes pihenéssel vissza nem szerzik testük valódi frissességét.

### **Kisebb illúzió**

Szint: Var 3/III 1

Távolság: közepes

Hatóidő: spec

Terület: spec

Mentődobás: Akaraterő

Képi illúzió, ami tárgyak vagy személyek képzetét kelti áldozataiban. Csak képet jelenít meg és nem változik, ha a varázshasználó nem alakítja folyamatosan. Ha a varázslat által befolyásolt személy nem

kétkelkedik a tárgyak létében, akkor számára valószínűsnek számítanak, tehát pl. egy illúziókard éppen olyan jól sebez, mintha fémből lenne. A hatás addig tart, amíg a varázsló koncentrálni vagy amíg át nem látnak rajta.

### **Kisebb sebek gyógyítása+**

Szint: Pap 1

Távolság: érintés

Hatóidő: -

Terület: érintés

Mentődobás: -

A varázslat 1d8+1/szint Hp-t gyógyít a célponton. Ellentéte, a **Kisebb sebek okozása** ugyanennyi sebzést okoz.

### **Kisebb teremtés**

Szint: III 4

Távolság: érintés

Hatóidő: 1 óra/szint

Terület: spec

Mentődobás: -

Az illuzionista szintenként 1<sup>3</sup> élettelen szerves anyagból álló közönséges tárgyat hozhat létre – pl. kötelet, fadarabokat, szövetet. A tárgyak kvázi-reálisak, azaz a varázslat végén eltűnnek. Minőségük teljesen átlagos.

### **Kiterjesztés**

Szint: Var 5

Távolság: 0

Hatóidő: spec

Terület: spec

Mentődobás: -

A varázslat 50%-kal meghosszabbítja az 1-4. szintű varázslatok hatóidejét. A kiterjesztést a kiterjesztendő varázslat után kell elmondani.

### **Kopogtatás**

Szint: Var 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 10 perc

Terület: 10<sup>2</sup>/szint

Mentődobás: -

Kitár egy ajtót, rácsot vagy kaput, beleértve a mágikusan lezártak egy részét. Egyszerre csupán egy zárómechanizmust semlegesít. A hatóidő végén az ajtó újra bezárul.

### **A kő szolgálata**

Szint: Var 4/Pap 5

Távolság: -

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: spec

Mentődobás: -

Ezzel a varázslattal a varázshasználó rövidke időre egy botba börtönözheti a föld egy nagyhatalmú szellemét, és ezt a fantasztikus erőt támadásra használhatja. A bot támadóértéke +13, sebzése 2d12+3; használaton kívül is remeg a koncentrált mágikus energiától.

### **Kőből iszap+**

Szint: Var 5

Távolság: közepes

Hatóidő: spec

Terület: 10<sup>3</sup>/szint

Mentődobás: -

A varázslat iszappá változtatja a természetes követ. Ha az iszap elég mély, akkor egyes súlyosabb lények belefulladásnak. A varázslat ellentéte kővé változtat azonos mennyiségű iszapot.

#### **Ködfal**

Szint: III 1

Távolság: rövid

Hatóidő: 2d4 + 1 kör/szint

Terület: 20<sup>2</sup>/szint, 2' vastag

Mentődobás: -

A szürkés ködfal elleplezi a mögötte lévő tárgyakat mind a közönséges, mind a mágikus látás elől. A szél hamar eloszlatja.

#### **Ködfelhő#**

Szint: III 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 4 + 1 kör/szint

Terület: 40'\*20'

Szürke köd lepi el a kiszemelt területet és megnehezíti a látást. Erősebb szél hamar eloszlatja. A köd nehezebb a levegőnél és a földön marad. A varázslat elmondása során felhasználhatók különféle kábító vagy mérgező anyagok, s ekkor a felhő is hasonló tulajdonságokat vesz föl, bár a hatás csekélyebb lesz az alacsony koncentrációnak köszönhetően.

#### **Kőfal**

Szint: Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: permanens

Terület: 20<sup>2</sup>/szint, 2' vastag

Mentődobás: -

A varázslattal teremtett kőfal korlátlan ideig vagy mágikus megszüntetéséig létezik. A varázslattal egyéb, nem túl kidolgozott kő tereptárgyakat is lehet létesíteni – pl. hidat vagy oszlopot.

#### **Kőformázás**

Szint: Var 5

Távolság: érintés

Hatóidő: permanens

Terület: 10<sup>3</sup>/szint

Mentődobás: -

A varázsló kedve szerinti módon formázhatja át a kiválasztott kőtárgyakat – készíthet pl. kőardot, titkosajtót, szobrot vagy más egyebet. A varázslat nem alkalmas különösen finom vagy művészi munkára.

#### **Közepes sebek gyógyítása+**

Szint: Pap 2

Távolság: érintés

Hatóidő: -

Terület: érintés

Mentődobás: -

A varázslat 2d8+1/szint Hp-t gyógyít a célponton. Ellentéte, a **Közepes sebek okozása** ugyanennyi sebzést okoz.

#### **Kritikus sebek gyógyítása+**

Szint: Pap 4

Távolság: érintés

Hatóidő: -

Terület: érintés

Mentődobás: -

A varázslat 4d8+1/szint Hp-t gyógyít a célponton. Ellentéte, a **Kritikus sebek okozása** ugyanennyi sebzést okoz.

#### **Küldetés**

Szint: Pap 5/Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: amíg nem teljesítik

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat egy feladatot ad a kiválasztott személynek. Ez a feladat általában valamilyen küldetés formáját ölti – pl. visszahozni egy nagyértékű tárgyat, elvégezni egy zarándoklatot vagy véghezvinni egy speciális hősi tettet. Ha a kiválasztott késlekedik, vagy megpróbál a feladat alól kibújni, akkor minden nap késlekedésért -1 pontot kap mentődobásaira, amit csak akkor kap vissza, ha újra nekivág újtának. A Küldetés eltávolítása általában igencsak nehéz feladat.

#### **Lángoló gömb**

Szint: Var 2

Távolság: hosszú

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: 5' átmérőjű gömb

Mentődobás: Reflex ½

A lángoló gömb 2d6 sebzést okoz minden útjába kerülőnek. A varázsló a gömböt körönként 30'-nyit mozgathatja, de ekkor a körben nem végezhet mozgásnál megterhelőbb tevékenységet.

#### **Lángoló kezek**

Szint: Var 1

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör

Terület: 15' félkör vagy 30' csóva

Mentődobás: Reflex ½

Lángcsóva csap ki a varázsló ujjából és szintenként 2 Hp sebzést okoz az áldozatoknak. A tűz lángra lobbanthatja az éghető anyagokat is.

#### **Lankwiler nagyobb krisztalogeneszisze**

Szint: III 4

Távolság: hosszú

Hatóidő: 10 kör

Terület: 40' sugarú kör

Mentődobás: -

A varázslat hatására egy kijelölt helyen sűrű, pengeéles kristálytűk erdeje nő a földből, mindent beborítva. Az elborított személyeket nem éri baj, ha nem mozognak, de ha megteszik, minden mozgással töltött körben 2d4 pontot sebződnek. A kristálymező 25% eséllyel visszaveri a területére mondott vagy azon áthaladó varázslatokat.

#### **Lankwiler prizmatikus lövedéke**

Szint: III 5

Távolság: hosszú

Hatóidő: -

Terület: egy lény

Mentődobás: spec

Az illuzionista által létrehozott, a szivárvány minden színében izzó energialövedék automatikusan eltalálja célpontját, és az éppen domináns színtől függően a következő módon hat rá:

Szín (1d8)	Hatás
1. Vörös	10 pont sebzést okoz.
2. Nar.	20 pont sebzést okoz.
3. Sárga	40 pont sebzést okoz.
4. Zöld	Sikertelen Kitartás esetén halálos mérég.
5. Kék	Sikertelen Kitartás esetén kővéválás.
6. Indigó	Sikertelen Akaraterő esetén téboly.
7. Ibolya	Sikertelen Akaraterő esetén más síkra küld.
8. Két szín	

### Lassítás

Szint: Var 3  
Távolság: hosszú  
Hatóidő: 3+1 kör/szint  
Terület: 20'\*20', egy lény/szint  
Mentődobás: Kitartás  
A Lassítás lassúvá és körülményessé teszi áldozatai mozgását, akik így felezett sebességgel mozognak és elvesztik extra támadásaikat.

### Láthatatlan szolga

Szint: Var 1  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 60+10 perc/szint  
Terület: -  
Mentődobás: -  
A Láthatatlan szolga egy testetlen elemi erő, ami hűségesen szolgálja a varázslót. Teherbírása szintenként 20 font. Harcolni nem tud és nem is ölhet meg fegyverekkel, de 6 Hp mágikus sebzés megszünteti.

### Láthatatlanság

Szint: Var 2/III 2  
Távolság: érintés  
Hatóidő: 10 perc/szint  
Terület: egy lény  
Mentődobás: -  
A láthatatlanná tett lény teljességgel láthatatlan, beleértve a látás speciális módjait, bár hangok (pl. lélegzés), nyomok vagy akár légáramlatok alapján így is föllelhető. A varázslat azonnal megszűnik, ha a láthatatlan személy megtámad valakit.

### Láthatatlanság érzékelése

Szint: Var 2/III 1  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 5 kör/szint  
Terület: 10' széles sáv  
Mentődobás: -  
Érzékeli a varázshasználó környékén mágikusan rejtett – tehát láthatatlan, más, de közeli síkon tartózkodó, stb. lényeket és tárgyakat.

### Légies víz

Szint: Var 5  
Távolság: 0  
Hatóidő: 1 kör/szint  
Terület: 10' sugarú gömb vagy 20' sugarú félgömb  
Mentődobás: -  
A varázsló körüli vizet légies, veszélytelenül belelegezhető közeggé változtatja.

### Levitáció

Szint: Var 2  
Távolság: rövid  
Hatóidő: 10 perc/szint  
Terület: egy lény vagy tárgy  
Mentődobás: Akaraterő  
A Levitáció elhelyezhető tárgyon vagy személyen (beleértve ellenségeseket is, akik mentődobást dobhatnak ellene), amennyiben az szintenként 100 fontnál kevesebbet nyom. Ha a varázsló magán alkalmazza a varázslatot, akkor körönként 20', más esetben körönként 10' mozgás lehetséges, de csak fölfelé és lefelé, a szintbeli mozgásra más módot kell keresni. A varázsló kedve szerint megszüntetheti a hatást.

### Mágia érzékelése

Szint: Pap 0/Var 0/III 2  
Távolság: közepes  
Hatóidő: 10 perc  
Terület: 10' széles sáv  
Mentődobás: -  
Érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat a hatóterületen. 3' vastag fa, 1' vastag kő, 1/10' vastag fém és bármilyen vastag ólom blokkolja.

### Mágia megszüntetése

Szint: Pap 3/Var 3/III 4  
Távolság: rövid  
Hatóidő: permanens/ideiglenes  
Terület: 30' átmérőjű kör  
Mentődobás: spec  
A Mágia megszüntetése varázslat megszünteti a területén működő mágikus hatásokat, deaktiválja a varázstárgyakat, stb. Ha a mágikus hatás varázslat eredménye, a varázshasználónak dobnia kell – **[1d20+Varázshasználó szintje] -vs- [1d20+Célpont szintje]**, ha a célpont mágiája aktív, vagy **[10+Célpont szintje]** ha passzív. Ha a próba sikeres, a mágia megszűnik. A varázstárgyak hatását csak 1d4 körre szünteti meg.

### Mágia olvasása

Szint: Pap 0/Var 0/III 0  
Távolság: -  
Hatóidő: 2 kör/szint  
Terület: spec  
Mentődobás: -  
Mágikus szövegek olvasására alkalmas. Egyben a szövegben elrejtett védőmágiát és átkokat is aktiválja.

### Mágikus fegyver

Szint: Var 4  
Távolság: érintés  
Hatóidő: 5 perc/szint  
Terület: megérintett fegyverek  
Mentődobás: -  
+1-es mágikus erőt kölcsönöz közönséges fegyvereknek. Egy nagyobb (kard), két kisebb fegyver (tőr) vagy tíz lövedék (nyíl) búvölhető el.

### Megálmodás#

Szint: III 5  
Távolság: 0  
Hatóidő: spec  
Terület: spec

Mentődobás: spec

A varázslatot tíz percig tart elmondani, ami után az illuzionista mély álomba merül. Álmában megváltoztathatja a valóság egyes kis részeit – pl. eltüntethet egy jelentéktelenebb utat, fölépíthet egy romos kőtornyot, megteremthet egy alacsony szintű személyt, stb. Az eljárás használata módfelett kockázatos. Minél kívánatosabb a létrehozott eredmény, annál valószínűbb, hogy az illuzionista önnön álmainak foglya marad (Akaraterő mentő), és minél nagyobb a való világra gyakorolt hatás, annál valószínűbb, hogy 1d10 évet öregszik (Kitartás). Az álmódó illuzionista magatehetetlen, nem ébreszthető föl, de nem is öregszik transzállapotában. A varázslat anyagi komponense legalább 1000 at értékű illatos füstölő és illatszer.

### Megbabonázás

Szint: Pap 2

Távolság: hosszú

Határidő: max 1 óra

Terület: akárhány intelligens lény

Mentődobás: Akaraterő

A pap szónoklata megbabonázza a tömeget. Amíg beszél, addig hallgatói figyelmesen hallgatják és nem mozognak vagy támadnak, hacsak meg nem támadják őket (ekkor a hatás megtörik). Csak olyanokra hat, akik a szónoklatot megértik.

### Megidézés+#

Szint: Pap 4

Távolság: -

Határidő: spec

Terület: -

Mentődobás: -

A varázslat elmondása 10 percig tart és megidéz egy, a pap istene által választott, többnyire a papnál alacsonyabb szintű teremtményt. A teremtmény egy feladatot teljesít, de cserébe szintenként 60 at fizetést követel, ha a feladat egyszerű, 100 at-t, ha közepesen nehéz és 250 at-t vagy még többet, ha kimondottan kockázatos. A feladat elfogadása a teremtmény választásán múlik.

### Mel multiplikált lövedékei

Szint: Var 3

Távolság: hosszú

Határidő: spec

Terület: alkalmanként egy célpont

Mentődobás: -

A varázsló szintenként egy apró tűzgömböt hajthat kiválasztott áldozatai felé, s ha érintéstámadása sikeres, ezek egyenként 1d4 sebzést okozva fölrobbannak. Körönként vagy egy lövedék használható föl (ekkor a varázsló mozoghat, harcolhat és varázsolhat is mellette), vagy legfeljebb öt. Ha elfeledi a rendelkezésére álló lövedékek számát, a varázslat megszűnik.

### Mel savas nyila

Szint: Var 2

Távolság: hosszú

Határidő: 1 kör/páratlan szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A savas nyíllal távolsági érintéstámadást kell dobni. Sebzése körönként 2d4 Hp, és a varázsló minden páratlan szintjéért egy körig tart.

### Menedék

Szint: Pap 1

Távolság: érintés

Határidő: 2+1kör/szint

Terület: érintés

Mentődobás: Akaraterő

A védett teremtményt egy ellenség csak akkor támadhatja meg, ha sikeres mentődobást tesz, ellenkező esetben más célpontot választ. A varázslat alanya nem tehet semmilyen támadást a hatás megtörése nélkül, de másféle cselekedeteket végezhet.

### Méreg érzékelése

Szint: Pap 0/Var 0

Távolság: rövid

Határidő: -

Terület: tárgy, lény vagy 5\*5' terület

Mentődobás: -

Érzékeli, hogy egy tárgy, lény vagy terület mérgező-e. 3' vastag fa, 1' vastag kő, 1" vastag fém és bármilyen vastag ólom blokkolja.

### Méreg lelassítása

Szint: Pap 2

Távolság: érintés

Határidő: 1 óra/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A varázslat olyannyira lelassítja a mérgek működését, hogy időtartama alatt azok egyáltalán nem hatnak. Még azokra is hat, akik rövid időn belül mérgezés hatására haltak meg (ez az idő a pap minden szintjéért 10 perc). A varázslat megszűnésével a mérgezés újra hatni kezd.

### Méreg semlegesítése+

Szint: Pap 4

Távolság: érintés

Határidő: -

Terület: egy lény vagy 1<sup>3</sup> anyag/szint

Mentődobás: Kitartás

A varázslat semlegesíti a lényekben vagy tárgyokban található mérgező anyagokat (kivéve a mérgező lényeket). Még azokra is hat, akik rövid időn belül mérgezés hatására haltak meg (ez az idő a pap minden szintjéért 10 perc). Az ellentétes varázslat megmérgezi a megérintett lényt, aki sikertelen mentődobás esetén 1d10/1d10 Egs típusú mérgezést kap.

### Morden hű ebe

Szint: Var 5

Távolság: közepes

Határidő: aktiválásig, majd 2 kör/szint

Terület: spec

Mentődobás: -

A varázslattal megidézett fantom-eb hűségesen őriz egy kiválasztott helyet, átjárót vagy szobát. Amikor valaki közel ér, azonnal dühös ugatásba kezd. Érzékeli az éteries, láthatatlan és egyéb módon rejtett betolakodókat is. Ha azok nem tángítanak, aktiválódik és támad: 10. szintű, sebezhetetlen és harapásával 3d6 Hp-t sebez.

### **Nagyobb illúzió**

Szint: III 3

Távolság: hosszú

Határidő: spec

Terület: spec

Mentődobás: Akaraterő

Megegyezik az **Illúzióval**, de a képen felül bármilyen más érzékre (hallásra, szaglásra, tapintásra és hőérzékelésre) is képes hatni. A koncentráció után 3 körig marad fenn.

### **Nagyobb teremtés**

Szint: III 5

Távolság: érintés

Határidő: 2 óra/szint

Terület: spec

Mentődobás: -

Az illuzionista szintenként 1<sup>3</sup> szervetlen anyagból – kőből, fémből, stb. – álló közönséges tárgyat hozhat létre – pl. vasszöveget, kardot, kövedényt. A tárgyak kvázireálisak, azaz a varázslat végén eltűnnek. Minőségük teljesen átlagos.

### **Növelés+**

Szint: Var 1

Távolság: rövid

Határidő: 10 perc/szint

Terület: egy lény vagy tárgy

Mentődobás: Kitartás

A varázslat megnöveli egy élőlény vagy tárgy méreteit. A növekedés mértéke szintenként 20%, de legfeljebb 200% élőlényekre és ennek fele (10%/100%) tárgyakra. Élőlényeken minden 20% növekedés 1 ponttal növeli az Erőt (legfeljebb 21-ig). Az ellentétes varázslat csökkenti a méreteket, ugyanolyan mértékben.

### **Nystal mágikus aurája**

Szint: Var 1/III 1

Távolság: érintés

Határidő: 1 nap/szint

Terület: -

Mentődobás: Akaraterő

Egy szintenként 5 font súlyú tárgy mágikus aurával ruházható föl a varázslat időtartamára. A mágikus érzékelés során a tárgyat vizsgáló személy mentődobást dobhat, és ha a dobás sikeres, érzékeli az aura hamisságát. Ellenkező esetben közönséges mágikus aurát érzékel, aminek viszont semmiféle módon nem tudja megállapítani a jellegét.

### **Nyelvek beszélése**

Szint: Pap 4/Var 3

Távolság: rövid

Határidő: 10 perc

Terület: -

Mentődobás: -

A varázshasználó a varázslat segítségével megérti a környezetében beszélt nyelveket.

### **Omár kínos tévedése**

Szint: III 2

Távolság: közepes

Határidő: 1d6 nap

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

Egy elhibázott varázslatfejlesztési eljárás mára kultikussá vált eredménye, amely annak ellenére makacsul terjed, hogy névadója mindent megtett ennek megakadályozása. A varázslat hatására a célpont szeméi enyhe fényel derengenek és 20' távolságon belül megremegnek az üvegtárgyak. A kutyák menekülnek előle, de a macskák megmagyarázhatatlanul vonzódnak hozzá. Végül a célpont a határidő alatt mérhetetlen ellenszenvet érez a kék szín ellen, és elhatalmasodik rajta a kleptománia.

### **Ómen#**

Szint: Pap 2

Távolság: 0

Határidő: -

Terület: -

Mentődobás: -

Az Ómen segítségével a pap isteni segítséget kér annak eldöntésére, hogy egy, a közeljövőben végrehajtható cselekvés hatása jó- vagy balsorsot hoz-e rá és társaira, esetleg semleges hatású. A varázslat 70%+1%/szint eséllyel ad választ; bizonyos esetekben bővebb – bár még mindig kriptikus – üzenetek is érkehetnek. A varázslat anyagi komponense 25 at értékű füstölő, amit az elmondáskor el kell égetni.

### **Oolar ideje**

Szint: Var 5

Távolság: érintés

Határidő: 1 nap/szint

Terület: egy holttest

Mentődobás: -

A varázsló ideiglenesen visszaadja egy halott életét. A varázslat elmondása 10 percet vesz igénybe, és csak viszonylag ép maradványokon működik. A határidő letelte után a hatás megszűnik és a test ismét halott.

### **Önmegváltoztatás**

Szint: III 1

Távolság: 0

Határidő: 2d6+2 kör/szint

Terület: illuzionista

Mentődobás: -

Az illuzionista kedve szerint megváltoztathatja külső megjelenését, beleértve felszerelését, ruházatát, arcvonásait. Nem alkalmas specifikus személyek utánzására.

### **Ördögűzés**

Szint: Pap 4

Távolság: rövid

Határidő: 70 perc/permanens

Terület: egy lény vagy tárgy

Mentődobás: -

A varázslat megszünteti egy személy vagy tárgy megszállását, legyen az démoni, mágikus, átok általi vagy egyéb eredetű. A varázslat sikerének esélye 1 és 100% közötti, és 10 percenként lehet rá dobni.

### **Örök fény+**

Szint: Pap 3/Var 2/III 3

Távolság: rövid

Határidő: permanens

Terület: 30' sugarú kör

Mentődobás: -

Az örök fény megegyezik a **Fényvarázssal**, de nagyobb területet világít meg és addig tart, amíg mágikusan nem semlegesítik. Elmondható területre, tárgyra vagy lényre. Ellentéte, az **Örök sötétség** permanens sötétséget okoz, de személyre nem használható.

#### **Összezavarás**

Szint: Var 4/III 4

Távolság: rövid

Hatóidő: 2+1 kör/szint

Terület: 2d4 lény

Mentődobás: Akaraterő

2d4 teremtményre hat. Az áldozatok a varázslat hatóideje alatt minden körben véletlenszerűen cselekednek (1d10):

1 Elmenekül

2-6 Mozdulatlanul áll

7-8 Megtámadja a legközelebbi lényt

9-10 Megtámadja a varázshasználót és társait

#### **Pajzsvarázs**

Szint: Var 1

Távolság: 0

Hatóidő: 5 kör/szint

Terület: varázsló

Mentődobás: -

Láthatatlan mágikus erőpajzsot emel a varázsló elé, aminek létét csak akkor fedezik föl, ha megütik (ekkor villódzó fényeket bocsát ki ahol a fegyver és a pajzs érintkezik). Teljesen elnyeli a **Varázslóvédek**. A lőfegyverek ellen 18-as, a közelharc fegyverek ellen 16-os VO-t biztosít ha a varázsló saját értéke nem jobb. Továbbá +1 mentődobást ad a szemből érkező varázslatok ellen.

#### **Paralízis**

Szint: III 3

Távolság: közepes

Hatóidő: spec

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

Mágikus izomsorvadást okoz a kiválasztott lényben, aki így teljesen magatehetetlenné válik. **Illúzió/mágia megszüntetése**, az illuzionista parancsa feloldja a paralízist, de a **Bénutság feloldása** nem, mivel a magatehetetlenség csak az áldozat elméjében létezik. A célpont legfeljebb másfélszer akkora szintű lehet, mint az illuzionista.

#### **Parancsvarázs**

Szint: Pap 1

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör

Terület: egy lény

Mentődobás: spec

A mentődobását elrontó áldozat teljesíti a pap egy-szavas parancsát. Nem hat, ha a célpont nem érti, mit mondanak neki. Mentődobásra 5. szint fölötti lények jogosultak.

#### **Permanens illúzió**

Szint: III 5

Távolság: hosszú

Hatóidő: permanens

Terület: spec

Mentődobás: Akaraterő

Ez a varázslat megegyezik a **Nagyobb illúzióval**, de permanens hatású.

#### **Perzselő fény**

Szint: Pap 3

Távolság: közepes

Hatóidő: -

Terület: egy célpont

Mentődobás: -

Az égető fénysugár két szintenként 1d8 Hp sebzést okoz. Élőholtak ellen a sebzés szintenként 1d6 Hp.

#### **Pókháló**

Szint: Var 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 20 perc/szint

Terület: 10\*10'/szint

Mentődobás: Reflex

Nagy területet beborító ragacsos, vastag szálú pókháló, ami csak falakhoz vagy egyéb rögzítő pontokhoz tapasztva használható föl. A sikeres mentődobás azt jelenti, hogy a célpont sikeresen elmenekült a háló hatása elől. A sikertelen mentődobású lények beleragadnak és csak akkor szabadulhatnak ki, ha 18-as Erőpróbát dobznak.

#### **Pókmászás**

Szint: Var 1

Távolság: érintés

Hatóidő: 1+1 kör/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A megérintett személy úgy mászhat a falakon és mennyezeten, mint egy óriáspók, vagyis körönként 20' sebességgel.

#### **Polimorfizáció+**

Szint: Var 4

Távolság: rövid

Hatóidő: permanens/20 perc/szint

Terület: egy lény/varázsló

Mentődobás: Kitartás/Akaraterő

A Polimorfizáció egy kiválasztott teremtményt változtat át másikká – pl. trollból nyúl és fordítva. Ez az átváltozás a varázslón időleges, másokban végleges fizikai változásokat okoz. A polimorfizált teremtmény alaptulajdonságai teljesen azonosak az új forma egy tipikus képviselőinek értékeivel, de megtartja egyéb jellemzőit, mint pl. Hp, alap támadásbónusz, stb. Kivételes esetektől eltekintve nem szerez természetfeletti tulajdonságokat sem. Ha az átváltozás megtörtént, az alanyak Akaraterőt kell dobni, vagy személyisége Int\*1 nap alatt idomul új alakjához.

#### **Porördög**

Szint: Pap 2

Távolság: közepes

Hatóidő: 2 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

A varázslat elmondása 2 körig tart. A segítségével megidézett porördög egy kicsiny és gyenge légelementál (2. szintű, VO 16, sebzés 1d4), amely kb. 1,5 m magas forgószél formájában tűnik föl, s gyenge támadásain túl alkalmas pl. gyertyák eloltá-

sára, szélfuvallat semlegesítésére, 1-2 körös elvakításra, stb. – sőt, a belékerült varázslóknak koncentrációt kell dobniuk, ha varázsolni akarnának (nehézsége a mentődobásával azonos). Ha a porördög túllép a megadott távólagon, azonnal elenyésczik.

### Programozott illúzió

Szint: III 5

Távolság: hosszú

Határidő: aktiválásig + 1 kör/szint

Terület: spec

Mentődobás: Akaraterő

Megegyezik a **Nagyobb illúzióval**, de előre meghatározott feltételek bekövetkezésekor aktiválódik és előre meghatározott illúziót hoz létre.

### Repülés

Szint: Var 3

Távolság: érintés

Határidő: 1d6\*10+10 perc/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A repülő lény körönként 60' sebességgel képes repülni, pusztán gondolatai erejével.

### A rettenetes mélységi varázslat#

Szint: Var 5

Távolság: közepes

Határidő: 100 év

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat a föld mély üregeinek börtönébe küldi az áldozatot, aki teljesen magatehetetlen, kivéve a gondolkodás képességét. Ebben az állapotában nem éheznek, szomjaznak és csak negyed sebességgel öregszik, de a magány lehet, hogy örületbe kergeti (Akaraterő minden ötödik évben). A varázsló egy parancsszóval három alkalommal maga elé idézheti a bebörtönzött célpontot és minden alkalommal egy kérdést tehet fel neki. Hamis vagy kitérő válasz esetén a célpont azonnal visszatér börtönébe; ha ellenben elmondja a teljes igazságot, megszabadul. A harmadik alkalom után még a varázslat elmondója sem idézheti vissza a föld felszínére. A varázslat anyagi komponense egy legalább 3000 arany értékű drágakő a föld legmélyéről.

### Reverzió

Szint: Var 2/Pap 2

Távolság: közepes

Határidő: koncentráció

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A varázshasználó megakadályozza, hogy egy kiválasztott célpont áthaladjon egy bizonyos ponton; hiába próbálkozik, egy láthatatlan mágikus erő viszatartja. Az erő nem hatásos az élettelen tárgyak ellen, de megfosztja erejüktől a mágikus lövedékeket. 6. vagy magasabb szintű célpontok ellen a varázslat hatástalan.

### Robbanó rúnák

Szint: Var 3

Távolság: érintés

Határidő: aktiválásig

Terület: 10' sugarú kör

Mentődobás: Reflex ½

A Robbanó Rúnák közönséges misztikus írásjeleknek tűnnek, de elolvasásra azonnal robbannak. A sebzés 6d6 Hp, ami ellen az olvasó nem dobhat mentődobást. A varázslóra és az általa választott személyekre veszélytelen.

### Rory mnemonikus kibővítése#

Szint: Var 4

Távolság: 0

Határidő: 1 nap

Terület: varázsló

Mentődobás: -

A varázslat elmondása 10 percig tart. Segítségével a varázsló a nap folyamán visszaidézhet elméjébe 3 szintnyi elmondott varázslatot. A szintek bármilyen eloszlása megfelel (pl. 3\*1, 1\*1+1\*2, stb), a nulladik szintű varázslatok ½ szintnyit érnek. Anyagi komponense egy 100 at értékű elefántcsont tábla, ami többször is felhasználható.

### A sebezhetetlenség kisebb gömbje

Szint: Var 4

Távolság: 0

Határidő: 1 kör/szint

Terület: varázsló

Mentődobás: -

Mágikus gömböt teremt a varázsló köré, ami felfogja az 1-3. szintű varázslatokat (kivéve a **Mágia Megszüntetését**). A varázsló kifelé varázsolhat.

### Síkok közötti utazás

Szint: Pap 5

Távolság: érintés

Határidő: permanens

Terület: 1-7 lény

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat egytől hét önként vállalkozót küld egy előre meghatározott idegen síkra (beleértve ebbe az Alvilágot is). A célpontoknak egymás kezét kell fogniuk, hogy ne veszítsék el egymást. A varázslat alkalmazható egyetlen ellenkező lény ellen is, de ekkor mentődobásra van lehetőség.

### Síkokon túli kontaktus

Szint: Var 5/III 5

Távolság: 0

Határidő: spec

Terület: -

Mentődobás: -

A varázslat elmondása 10 percig tart. Segítségével a varázshasználó mély transzba merül és elméje kapcsolatba lép egy síkokon túli, rendkívül intelligens értelemmel. Minden második szinten egy kérdés tehető föl, amire általában nagyon rövid, egy-két szavas válasz érkezik. Minél távolabb dimenziókba tekint, annál valószínűbb, hogy a válasz pontos és valódi, de annál nagyobb a veszélye a tébolynak is, hiszen az emberi elmék számára ezek a síkok igen veszélyesek. A varázslat más célokra – például a síkontúli intelligenciákkal való egyezkedésre – is alkalmas (így pl. új varázslatok, mágikus tárgyak vagy elit követők szerezhetők).

### Sokkoló érintés

Szint: Var 1

Távolság: érintés

Határidő: -

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A varázslat elektromos teret ad a varázsló kezének, aki ezt érintéssel kúszhatja. A kúszlás 1d8+1 Hp/szint sebzést okoz.

### Sugallat

Szint: Var 3/III 3

Távolság: rövid

Hatóidő: 60+60 perc/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A Sugallat egy rövid szóbeli tanács, amit a célpont meg is fogad. A tanácsot úgy kell megfogalmazni, hogy ne tűnjön kedvezőtlennek, különben semmi hatása nem lesz. Tehát nem működik egy olyan sugallat, ami arra sarkallna valakit, hogy dőljön a kardjába, de az már igen, ha a varázshasználó azt javasolná, hogy az áldozat adja kölcsön az összes pénzét „egy rövidke időre”. Ha a sugalmazás különösen hihető és vonzó, a mentődobás nehezebb is lehet. A varázslat csak azokra hat, akik megértik a varázshasználó szavait.

### Súlyos sebek gyógyítása+

Szint: Pap 3

Távolság: érintés

Hatóidő: -

Terület: érintés

Mentődobás: -

A varázslat 3d8+1/szint Hp-t gyógyít a célponton. Ellentéte, a **Súlyos sebek okozása** ugyanennyi sebzést okoz.

### Szélfal

Szint: Pap 3/Var 3

Távolság: hosszú

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: 10'/szint hosszú fal

Mentődobás: -

A szélből emelt fal 2' vastag és rendkívül erős. Meggátolja a gázok, kisebb repülő lények, nyílveszők és egyes lehelletfegyverek átjutását.

### Szellemfegyver

Szint: Pap 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: egy ellenfél

Mentődobás: -

A varázslat megidézi a pap istenének fegyverét. A mágikus energiafegyver a kiválasztott ellenfél ellen támad. Támadóértéke a papéval egyenértékű **[szint\*2/3]**, de nincs Erőbónusza és egyöntetűen 1d8-at sebez. Ha a kiválasztott ellenfél halott, új célpontra irányítható, de akire ráküldték, arról semmiféle módszerrel nem vonható vissza.

### Szélroham

Szint: Var 2

Távolság: közepes

Hatóidő: 1 kör

Terület: 10' széles sáv

Mentődobás: spec

A Szélroham egy rendkívüli erejű szélleökés, ami kiotlítja a lángokat és föllöki az útjába eső lényeket, ha nem dobnak sikeres Erőpróbát

**[NF=10+Varázsló szintje]**. A repülő lényekre különösen veszélyes.

### Személyi bűbáj

Szint: Var 1

Távolság: rövid

Hatóidő: spec

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

Csak humanoid, hozzávetőlegesen emberi gondolkodású élőlényeken használható varázslat. Az áldozat igaz barátjának hiszi a varázslót és engedelmeskedik neki. A varázslat nem biztosít teljeskörű irányítást, de a célpont a varázsló szavait és tetteit a lehető legjobb fényben nézi. Ha azonban a varázslat olyan tettekre kényszerítene, ami ellentétes legmélyebb elveivel vagy egyértelműen a veszébe vezetné, akkor újradobhatja a mentődobását. A bűbáj időtartama a célpont Intelligenciájától függ:

01-02 3 hónap

03-05 2 hónap

06-08 1 hónap

09-11 3 hét

12-14 2 hét

15-17 1 hét

18-20 1 nap

### Szenteltvíz teremtése#+

Szint: Pap 1

Távolság: érintés

Hatóidő: permanens

Terület: érintés

Mentődobás: -

A varázslat egy adag (üvegcsé) szentelt, vagy a megfordított varázslattal szentségtelen vizet teremt. Anyagi komponense tiszta víz és 25 at értékű ezüstpor.

### Szépiakígyó pecsétje#

Szint: Var 3

Távolság: érintés

Hatóidő: aktiválásig

Terület: egy irat

Mentődobás: Reflex

A szépiakígyó írott anyagok szövegében elrejtett védőmágia. Amikor valaki beleolvassza a szövegbe, a varázslat aktiválódik és a szépiakígyó megpróbálja megragadni áldozatát. Ha az elrontja mentődobását, azonnal megbénul. A bénaság 1d4+szintenként 1 hétig tart, vagy amíg a kígyó tulajdonosa egyetlen szóval meg nem törli a bűbajt. A bénaság alatt a célpont nem mozdítható, nem lélegzik és nem éhezik vagy szomjazik. Ha megsebzik, akkor sem hal meg – amíg a varázslat véget nem ér. Anyagi komponense 200 at értékű borostyánpor.

### Színes permet

Szint: Var 1/III 1

Távolság: rövid

Hatóidő: 2d4 kör

Terület: 1d6 lény

Mentődobás: spec - Akaraterő

A varázshasználó számtalan színből álló fénypermetet lövell ujjából, ami legyezőszerűen szétterül és 1d6 vele szemben álló ellenfelet talál el. A Színes Permet hatása 2d4 körig tartó eszméletlenség, ha az áldozatok az illuzionistánál alacsonyabb, 1d4

körig tartó vakság, ha azonos vagy magasabb szintűek. A 6. vagy magasabb szintű áldozatok mentődobásra jogosultak.

#### **Szivárványszínű minta**

Szint: III 4

Távolság: hosszú

Hatóidő: koncentráció+1 kör/szint

Terület: 20' sugarú kör

Mentődobás: Akaraterő

Hasonlóan a Hipnotikus Mintához, ez a varázslat is megbabonázza a rátekintőket. Egyszerre összesen 24 szintnyi lény fogvatartására alkalmas. A minta körönként 30'-al mozgatható és áldozatai követik – bár ha ez veszélybe sodorná őket, új mentődobásra jogosultak.

#### **Szörnyek elbájolása**

Szint: Var 4

Távolság: rövid

Hatóidő: spec

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

Ez a bűbáj teljesen megegyezik az első szintű **Személyi bűbájjal**, de bármilyen élőlényre alkalmazható. Ha humanoidokra mondják, akkor -4 jár a mentődobásra.

#### **Szörnyek megbénítása**

Szint: Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: 1-4 lény

Mentődobás: Akaraterő

A **Bénításhoz** hasonló varázslat, de nem humanoid szörnyetegekre is hat. 1-4 lényt lehet vele megbénítani. Ha három lényre alkalmazzák, akkor -1, ha kettőre, akkor -2 és ha csak egyre, akkor -3 jár a mentődobásra.

#### **Szörnyidézés I.**

Szint: Var 3

Távolság: rövid

Hatóidő: 2+1 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

Megidéz 1d6 első szintű szörnyet. A szörnyek hűségesek a varázshasználóhoz és megtámadják ellenségeit vagy teljesítik parancsait (legalábbis amennyit megértenek belőle), majd a hatóidő végén eltűnnek. A szörnyek véletlenszerű listája a **Szörnyek és Kincsekben** található.

#### **Szörnyidézés II.**

Szint: Var 4

Távolság: közepes

Hatóidő: 3+1 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

1-6 második szintű vagy 2d6 első szintű szörnyet idéz meg.

#### **Szörnyidézés III.**

Szint: Var 5

Távolság: hosszú

Hatóidő: 4+1 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

1d6 harmadik szintű, 2d6 második szintű vagy 4d6 első szintű szörnyet idéz meg.

#### **Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése**

Szint: Var 2

Távolság: közepes

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat önkéntelen és kíméletlen nevetési görcsöt kelt az áldozatában. A nevetés olyan erős, hogy az alany semmit nem tud tenni a hatóidő alatt. Csak humorérzékkel rendelkezőkre hatásos.

#### **Tahssa tébolyult tarantellája**

Szint: Var 3

Távolság: közepes

Hatóidő: 3d6 kör

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

Az áldozat groteszk táncba kezd és körönként 1d3 Hp-t veszít amíg csak le nem jár a hatóidő vagy életét nem veszíti (a test ájulás után is tovább járja).

#### **Táncoló fények**

Szint: Var 0/III 0

Távolság: közepes

Hatóidő: 2 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

A Táncoló fényekkel a varázshasználó 1-4 fényforrást teremt, amiket kedve szerint mozgathat. A fények hasonlíthatnak fáklyákra és lidércfényekre, illetve létrehozható belőlük egyetlen többé-kevésbé emberszerű forma is.

#### **Tárgy meglelése+**

Szint: Pap 3/Var 2

Távolság: hosszú

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: spec

Mentődobás: -

A Tárgy meglelésevel a varázshasználó kiválaszthat egy bizonyos típusú vagy egyedi élettelen tárgyat (pl. arany, fegyver, lépcső, „az elrabolt arany”, stb.) és amíg a varázslat hat, addig érzékeli, ha a tárgy irányába néz (feltéve ha az a hatóterületen belül van). A varázslatot blokkolja 1" vastag fém és bármilyen vastag ólomlemez. Az ellentétes varázslat elrejtí a kiválasztott tárgyat és permanens hatású.

#### **Távollátás/hallás**

Szint: Var 3

Távolság: korlátlan

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: speciális

Mentődobás: -

A varázslattal a varázsló megfigyelhet egy ismert helyszínt, annak távolságától függetlenül. Ugy lát és hall mindent, mintha maga is ott volna. A mágius védelem vagy bármilyen fémlemez blokkolja.

#### **Tekintettükrözés**

Szint: III 1

Távolság: 0

Hatóidő: 4 kör

Terület: illuzionista

Mentődobás: spec

Az illuzionista szemei ezüstösen fénylenek. Ez a tükör nem csupán védelmet nyújt a mágikus tekintetek (pl. medúza, baziliszkus) ellen, hanem vissza is veri azok hatalmát.

### Telekinézis

Szint: Var 5

Távolság: közepes

Határidő: 2+1 kör/szint

Terület: 25 font/szint

Mentődobás: -

Szintenként 25 fontnyi tárgyat emel föl és irányít. A tárgy sebessége az első körben maximum 10', a másodikban 20', a harmadikban 40', a negyedikben és ezt követően 80'.

### Teleport

Szint: Var 5

Távolság: érintés

Határidő: -

Terület: -

Mentődobás: -

Azonnal áthelyezi a varázslót és a megérintett, szintenként legfeljebb 150 font súlyú tárgyakat egy tetszőleges pontra, ami ugyanezen a síkon van. A varázslat annál bizonytalanabb, minél kevésbé ismeri a varázsló a célállomást:

A célpont	Föl	Pont	Le
Jól ismert	01-02	03-99	00
Megfigyelt	01-04	05-98	99-00
Ismert	01-08	09-96	97-00
Látott	01-16	17-92	93-00
Ismeretlen	01-32	33-84	85-00

Ha a teleportáció eredménye „Föl”, akkor minden % hibáért 5'-al a földfelszín fölött jelenik meg a varázsló, ha pedig „Le”, akkor a föld alatt és azonnal meghal!

### Tensor lebegő korongja

Szint: Var 1

Távolság: rövid

Határidő: 30+10 perc/szint

Terület: -

Mentődobás: -

A varázslattal fekete színű mágikus korong teremthető, ami antigravitációs tulajdonságokkal rendelkezik. A korong enyhén görbül, tehát érmék és egyéb tárgyak tárolására messzemenően alkalmas, és 6' távolságból lebegve követi a varázslót. A lebegő korong teherbírása 100 font/szint.

### Térortízítás

Szint: Var 5

Távolság: közepes

Határidő: permanens

Terület: 10'\*10'/szint

Mentődobás: -

A varázslat alkalmazásához mindenekelőtt meg kell idézni egy földelementált. Az elementált a Térortízítás végtelenül finoman elosztja a célterületen és ezzel a mágikus erővel eltorzítja a teret. Bár a tér pontosan beleillik környezetébe, belülről vagy kétszer akkora, vagy feleakkora, mint valójában lennie

kellene, illetve kisebb területre elmondva még jobban nyújtható.

### Tolvajok alkonya

Szint: III 4

Távolság: 0

Határidő: 1 + 1/3 szint óra

Terület: 500' sugarú kör

Mentődobás: -

A kiválasztott területen elmélyülnek az árnyékok; megfelelődik a fények erőssége és mindent befed az indigószínű homály.

### A tökéletlen tartósítás#

Szint: Var 4

Távolság: érintés

Határidő: 5 év

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat megbénítja és öt évig tartó transzba helyezi a célpontot. A formula nem hibátlan, mivel a mérgek, betegség és öregedés hatásait nem akadályozza meg, bár táplálékra, vízre és levegőre nincs szükség, és a fegyverek nem fogják a testet. A **Mágia megszüntetése** varázslat automatikusan megőrzi a transzállapotot. A varázslat anyagi komponense egy opál, amely minden 500 at értékéért egy alkalommal használható.

### Tömeges átváltoztatás

Szint: Var 4/III 4

Távolság: közepes

Határidő: spec

Terület: 10 fő/szint

Mentődobás: -

Ezt a varázslatot 10 percig tart elmondani. Az illúzió szintenként 10 humanoid teremtményt álcáz fának. A fák teljesen közönséges fák, de ha megvágják őket, véreznek. A hatás addig tart, amíg a varázshasználó meg nem szünteti.

### Trollhullás

Szint: Var 1

Távolság: -

Határidő: 1 perc

Terület: egy lény

Mentődobás: -

Ezt a varázslat csupán egy pillanat műve elmondani, vagyis bármilyen körülmények között alkalmazható. A célpontot olyan könnyűvé változtatja, mint egy tollpihe, azaz a zuhanástól semmiféle kárt nem szenved.

### Trükkök

Szint: Var 0/III 0

Távolság: rövid

Határidő: 1 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: Akaraterő

A trükkök kisebb, ártalmatlan illúziók, elsősorban szórakoztatásra. Időtartama alatt a varázshasználó színes, érintésre szétpukkanó fénybuborékokat idézhet, kékre színezhethet egy macskát, a levegőbe emelhet egy ezüstpénzt, stb.

### **Tükörkép**

Szint: Var 2/III 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 2 kör/szint

Terület: -

Mentődobás: -

A varázshasználóra minden vonásukban hasonlító illúzióképmásokat teremt. Az 1d4+1/3 szint másolat teljesen úgy mozog, beszél és cselekszik, mint a varázsló, de egyetlen ütéstől megszűnik. A varázsló és képmásai olyan gyorsan változtatják helyüket, hogy az igaz és a képmás megkülönböztetése teljesen lehetetlen.

### **Tűzbűbáj**

Szint: Var 4

Távolság: rövid

Hatóidő: 2 kör/szint

Terület: 30' sugarú kör

Mentődobás: Akaraterő

Hipnotikus hatással ruház föl egy tüzet (pl. máglya, tűzserpenyő, stb). Akik belenéznek és elvették mentődobásukat, azok mozdulatlanul állva bámulják a lángokat. Amíg így állnak, addig -3 a mentődobásuk elmét befolyásoló varázslatok (pl. **Sugallat**) ellen. Támadás esetén a bűbáj megtörik.

### **Tűzcsapás**

Szint: Pap 5

Távolság: közepes

Hatóidő: -

Terület: 10' sugarú kör

Mentődobás: Reflex ½

A Tűzcsapás üvöltő tűzoszloppal csap le a pap ellenségeire, akik egytől egyig 6d8 pontnyi sebzést szenvednek.

### **Tűzcsapda#**

Szint: Var 4

Távolság: érintés

Hatóidő: aktiválásig

Terület: egy tárgy

Mentődobás: Reflex ½

Bármilyen zárható-nyitható tárgyra (ajtó, láda, könyv) elmondható. Ha valaki kinyitja, a csapda kisül és 5' körben 1d4+2 Hp/szint sebzést okoz. Anyagi komponense 25 at értékű aranypor.

### **Tűzfal**

Szint: Var 4

Távolság: rövid

Hatóidő: 1 kör/szint vagy koncentráció

Terület: 10'/szint hosszú fal

Mentődobás: -

A falon átlépők 4d4+2 Hp/szint sebzést, az 5' közelben állók 2d4 Hp sebzést, a 10' közelben állók 1d4 Hp sebzést szenvednek a Tűzfal lángjaitól. Csak a varázslóval ellentétes oldalon veszélyes.

### **Tűzgolyó**

Szint: Var 3

Távolság: hosszú

Hatóidő: -

Terület: 20' sugarú gömb

Mentődobás: Reflex ½

A Tűzgolyó elmondásakor a varázsló elnyújtott nyolcasokat rajzol a levegőbe és mágikus szavakat

mormol. Amikor elmondja a varázslatot, kis szikra pattan ki az ujjából és a kiválasztott helyre repülve felrobban. A tüzes robbanás szintenként 1d6 Hp sebzést okoz. A Tűzgolyó a hőn kívüli fizikai hatással is jár, vagyis képes pl. szétvetni egy halom csempédényt vagy bedönteni egy közepesen erős faajtót. A puhább fémeket meg is olvaszthatja. Zárt terekben alkalmazkodik azok méreteihez.

### **Tűzpajzs+**

Szint: Var 4

Távolság: 0

Hatóidő: 2+1 kör/szint

Terület: varázsló

Mentődobás: -

A varázslattól úgy tűnik, mintha a varázsló lángba borult volna. Valójában az őt körülölelő mágikus tűz teljesen megvédi a tüztől, valamint a varázslón okozott fizikai sebzést kétszeresen visszaveri. Másik verziója hideg lángokat teremt és a fagytól védelmez.

### **Ugrás**

Szint: Var 1

Távolság: érintés

Hatóidő: 10 perc

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A megérintett lény 30' távolságra és 10' magasságba tud ugrani bármely irányba. Első szinten egy alkalommal lehet ugrani a hatóidő alatt, de ez a szám minden további három szintért eggyel növekszik.

### **Útvesztő**

Szint: III 5

Távolság: közepes

Hatóidő: spec

Terület: egy lény

Mentődobás: -

Extradimenzionális labirintusba zárja a kiválasztott áldozatot. Ebből Intelligenciájától függő idő alatt talál ki.

Int	Idő
-3	2d4*10 perc
3-5	1d4*10 perc
6-8	5d4 perc
9-11	4d4 perc
12-14	3d4 perc
15-17	2d4 perc
18+	1d4 perc

### **Üzenetek küldése**

Szint: Pap 4

Távolság: korlátlan

Hatóidő: -

Terület: -

Mentődobás: -

A pap rövid (kb. 25 szavas) elmebeli üzenetet küld egy ismert személynek. Az üzenet címzettje hasonlóképpen választ is adhat.

### **Vakság/süketség+**

Szint: III 2

Távolság: rövid

Hatóidő: permanens

Terület: egy lény

Mentődobás: Kitartás

A varázslat elhomályosítja a célpont szeméit, aki így csak monoton szürkéséget lát maga előtt. A vakság csak mágikus úton szüntethető meg. A varázslat másik formája süketiséget okoz – de egyszerre mindkettőt nem.

#### **Vakság/süketiség gyógyítása+**

Szint: Pap 3

Távolság: érintés

Hatóidő: permanens

Terület: egy lény

Mentődobás: Kitartás

A varázslattal a pap meggyógyítja a vakokat és süketeket. Az ellentétes varázslattal vakság és süketiség okozható.

#### **Vámpirikus érintés**

Szint: Var 3

Távolság: érintés

Hatóidő: -

Terület: egy lény

Mentődobás: -

Az érintés a varázsló minden második szintjéért 1d6 Hp sebzést okoz. Ezt az összeget a varázsló megkapja, akár normális Hp-i fölé is kerülve.

#### **Varázskancsó#**

Szint: Var 5

Távolság: közepes

Hatóidő: spec

Terület: varázsló

Mentődobás: Akaraterő

A Varázskancsó egy előre meghatározott értékes, ékköves tárgyban – például drágakőben, aranykancsóban, rubinköves fejkében, stb. helyezi el a varázsló tudatát. A tárgy értéke legalább 5000 at kell legyen. Az ékkőben lakozó akarat megpróbálhatja megszállni a távolságon belüli intelligens lények testét. Minden ilyen kísérlet egy kört vesz igénybe. Ha ez sikeres (az áldozat nem dobja meg a mentődobást), akkor attól kezdve úgy cselekedhet, mintha a test az övé volna, és fizikai jellemzői a megszállt testével azonosak. Ha a test humanoid, még varázslatait is használhatja. Amennyiben az ékkő megsemmisül, a tudat azonnal kihuny, ellenben ha a varázsló régi teste pusztul el, akkor az ékkőben rejtőző lélek még életképes. Ha egy megszállt testet megölnek, a tudat vagy visszatér az ékkőbe, vagy új áldozat után néz.

#### **Varázslövedék**

Szint: Var 1

Távolság: hosszú

Hatóidő: -

Terület: egy vagy több lény 10' sugarú körben

Mentődobás: -

Zöldes mágikus energiából álló lövedék, ami 1d4+1 sebzést okoz és biztosan talál. A varázsló minden páratlan szinten egy lövedéssel rendelkezik, amiket szabadon oszthat el a hatóterületen álló célpontok között.

#### **Varázsszáj#**

Szint: Var 2/III 2

Távolság: -

Hatóidő: aktiválásig

Terület: egy tárgy

Mentődobás: -

A kiválasztott tárgyon bizonyos előre megállapított feltételek esetén megjelenik egy nagyméretű emberi száj és egy legfeljebb 25 szavas mondatot ismétél el. A száj úgy is elhelyezhető, mintha pl. egy szobor vagy dombormű szólna, stb. A száj csak látható külső jegyek alapján képes különbséget tenni az előtte elhaladók között. A Varázsszáj anyagi komponense 10 at értékű jádepor.

#### **Varázsszem**

Szint: Var 4

Távolság: spec

Hatóidő: 1 kör/szint

Terület: spec

Mentődobás: -

A varázslatot 10 percig tart elmondani. A Varázsszemmellel teremtett láthatatlan mágikus szemmel keresztül a varázsló távolba lát. A szem körönként 30' távolságot járhat be.

#### **Vasfal**

Szint: Var 5

Távolság: rövid

Hatóidő: permanens

Terület: 20'<sup>2</sup>/szint, 1" vastag/4 szint

Mentődobás: Reflex

A vasfal anyagát kivéve mindenben megegyezik a **Kőfallal**. Ha a falat semmi nem tartja, akkor könnyen eldől és szétlapítja az alákerülőket.

#### **Védelem a gonosztól+#**

Szint: Pap 1/Var 1

Távolság: érintés

Hatóidő: 3 kör/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A védelem +2 VO-t ad gonosz lények támadásai és +2 mentődobást a gonosz lények varázslatai ellen. A varázslat megakadályozza a természetfeletti gonosz vagy megidézett lények – démonok, légius szolgák, elementálok, ifritek, stb. támadásait is, amíg a védett lény maga nem támad ellenük. Megfordítva a jó lények ellen véd. Anyagi komponense egy adag szenteltvíz.

#### **Védelem az elemektől+**

Szint: Pap 1

Távolság: érintés

Hatóidő: 1½ óra/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A hatóidő alatt a célpont immunis a kiválasztott elemi erő káros hatásaira. Ez az elem lehet tűz, hideg, elektromosság és sav. Ha az elemi hatás kiemelkedően erős formában jelentkezik (pl. mágia, láva, lehelletfegyverek, stb.), a varázslat rögvést megszűnik, de az első 10 Hp sebzést fölfogja.

#### **Védelem a közönséges lövedékektől**

Szint: Var 3

Távolság: érintés

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

Megvéd a normális méretű lövedékektől, mint pl. nyilak, lándzsák, kövek. A nagyméretű lövedékek sebzését sebzéskockáknként 1 ponttal csökkenti.

#### **Védőrúna#**

Szint: Pap 3

Távolság: érintés

Hatóidő: permanens aktiválásig

Terület: 10' sugarú kör

Mentődobás: Reflex/spec

A Védőrúna világító mágikus írás, ami akkor aktiválódik, ha valamilyen előre megállapított tulajdonságú személy elhalad mellette – ez lehet jelszó elmulasztása, ruházat, jellem, stb., de nem szint vagy osztály. A védőrúnával a pap minden második szintjéért 1d8 sebzést okoz a célpontokon, illetve harmadik szintű vagy gyengébb ártó varázslatokat is elhelyezhet benne. Anyagi komponense 200 at értékű drágakőpor.

#### **Vezeklés**

Szint: Pap 5

Távolság: érintés

Hatóidő: permanens

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A varázslat elmondása 10 percig tart és csak azokon alkalmazható, akik ebbe beleegyeznek. A vezeklés eltávolítja a bűnöket, valamint a mágikus jellemváltozást. Vannak bizonyos bűnök, amelyek egyáltalán nem megbocsáthatók. Általában minél súlyosabb a bűn és minél kevésbé őszinte a bűnbánat, annál súlyosabb a vezeklés – pl. egy égi szózat a következőt parancsolhatja egy visszaeső bűnösnek: „MENJ HÁT INNEN ÉS NE TÉRJ VISSZA AMÍG FOGOLYKÉNT NEM HOZOD ELÉBEM POSZEIDÓN FŐPAPJÁT ÉS TEMPLOMÁNAK MINDEN ÉKESSÉGÉT BŰNBÁNATOD ŐSZINTE JELEKÉNT!” A vezeklés minden esetben végleges és megmásíthatatlan, abból kihátrálni nem lehet.

#### **Villám**

Szint: Var 3

Távolság: hosszú

Hatóidő: -

Terület: 5' széles, 20' hosszú nyaláb

Mentődobás: Reflex ½

Villámnyaláb csap ki a varázsló ujjából célpontjai felé. A villám szintenként 1d6 Hp sebzést okoz. Áldozatain áthalad, és lerombolja a gyengébb akadályokat, de a falakról visszaverődik és addig pattog, amíg teljes hatótávolságát el nem éri.

#### **Vízalatti légzés**

Szint: Pap 3/Var 3

Távolság: érintés

Hatóidő: 30 perc/szint

Terület: egy lény

Mentődobás: -

A kiválasztott lény a varázslat lejártáig képes a víz alatt is lélegezni.

#### **Víz teremtése**

Szint: Pap 0

Távolság: rövid

Hatóidő: permanens

Terület: -

Mentődobás: -

Szintenként 5 liter iható édesvíz teremthető vele. A varázslat nem működik sivatagban vagy más vízszegény terepen – de tengeren pl. igen.

#### **Víz irányítása**

Szint: Pap 4

Távolság: közepes

Hatóidő: 10 perc/szint

Terület: 10'\*10' terület/szint

Mentődobás: -

A varázslattal a pap megemelheti vagy lesüllyesztheti a vizek szintjét. A vízszint a pap minden szintjéért 5%-kal befolyásolható.

#### **Wyvernőr**

Szint: Pap 2

Távolság: rövid

Hatóidő: 8 óra vagy aktiválásig

Terület: egy adott átjáró, terem, stb.

Mentődobás: Reflex

A pap mágiája egy testetlen, könnyű párához hasonló állagú wyvernszerű formát köt az őrzésre szoruló tárgyhoz vagy területhez (ez maximum 10' sugarú kör lehet). Bárki, aki megközelíti ezt a tárgyat vagy területet, kisüti a védelmező mágiát. Ha mentődobása sikeres, a wyvern fönnmarad, s a tárgy megközelíthető. Ellenkező esetben az áldozat lebénul 10 perc/szint időre.

#### **Yeloun érintése**

Szint: Var 3

Távolság: látótávolság

Hatóidő: spec

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

Yeloun érintése egy kockázatos, de nagyhatalmú varázsigé. A célpont lágy érintést érez, majd elakad a lélegzete és fuldokolni kezd, ha elvétí mentődobását. Körönként 10% kumulatív esélye van az eszméletvesztésre, de a varázslat a varázslót is megtámadhatja – nála az esély körönként kumulatív 5%. A varázslat pontosan addig tart, amíg valamelyik fél eszméletét nem veszti; **Mágia megszüntetése** nélkül nem vonható vissza.

#### **Ylam-Ylam csengettyűi**

Szint: Ill 4

Távolság: közepes

Hatóidő: 10 kör

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A mentődobását elrontó célpont halk, kellemes csilingelés közepette a levegőbe emelkedik, ahol a csengettyűk hangja magatehetetlen, eufórikus transzba ringatja, majd a hatóidő leteltével visszatér a földre. Ha megsebzik, újabb mentődobást kísérlehet meg. A varázslat gyakori használata addikciót okoz.

#### **Ylam-Ylam vörös varázslata**

Szint: Ill 3

Távolság: közepes

Hatóidő: 7 nap

Terület: egy lény

Mentődobás: Akaraterő

A varázslat célpontját őrző düh fogja el, ha vörös színt lát; ha nem dob sikeres Akaraterőt, azonnal támad (+3 támadás). A varázslat ideje alatt szerzett

sebesülések semmiféle módon nem gyógyulnak a hatóidő lejártáig.



## II. Függelék: Ajánlott irodalom

Az alábbi lista csak egy kicsiny és általában kevésbé ismert részét jelenti a fantasy irodalomnak és mellékhatásainak. A felsorolt anyagok közös vonása viszont, hogy egyrészt megérdemelten nehezségek a műfaj klasszikusainak, másrészt elolvasásuk segítséget nyújt annak a specifikus hangulatnak a megragadásához, amit a **Kard és Mágia** is el akartam érni. Ahol lehetséges, a magyar fordításokat szerepeltettem; bizonyos írások azonban csak angolul elérhetők.

**Brackett, Leigh:** *Rhiannon kardja* (Galaktika 1988/4–6.); *A rőt csillag* (illetve Magyarországon meg nem jelent folytatásai, a *Hounds of Skaith* és a *Reavers of Skaith* – a trilógia összegyűjtve *The Book of Skaith* címen jelent meg); *The Sea Kings of Mars* (kisregények és novellák); *Lorelei of the Red Mist* (novellák); *The Secret of Sinharat*; *People of the Talisman*.

**Caldwell, John:** *A káosz szava*; *A káosz szíve*; *A káosz éve*; *A káosz káosza*; *A káosz elszabadul* (később két gyűjteményes kötetben, de átírásokkal: *Káosz*; *A káosz papja*).

**Conan, a barbár** (film; csak az első rész)

**Dörnyei Kálmán:** *Yabbagabb, a kalandozók szégyene*.

**Dunsany, Lord:** *The Gods of Pegana*.

**Egy marék dollárért** (film) és folytatásai

**Flash Gordon** (film; az 1980-as felújított verzió és a régi sorozat is)

**Howard, Robert E.:** *Árnykirályok*; *Hősök kora*; *Koponyák holdja*; *Ne ássatok nekem sírt*; *Robert E. Howard összes Conan-története I–II*; *Lord of Samarcand*.

**Lamb, Harold:** *Wolf of the Steppes*; *Warriors of the Steppes*; *Riders of the Steppes*; *Swords of the Steppes*, esetleg ízelítőnek *The Mighty Manslayer*.

**Leiber, Fritz:** *Kardok és ördögösség*; *Kardok a Halál ellen*.

**Lovecraft, Howard P.:** *Zarándokút Kadathba*; *Patkányok a falban*.

**Merritt, Abraham:** *A délibáb harcosai*; *Kígyóanya*; *A holdtó*; *The Metal Monster*; *The Ship of Ishtar*.

**Moorcock, Michael:** *Corum kardjai*; *Melnibonéi Elric*.

**Moore, Catherine Lucille:** *Black Gods and Scarlet Dreams* (válogatott novellák, különösen: *Jirel Meets Magic*; *Black God's Kiss*; *Black Thirst*; *Scarlet Dream*).

**Moran, Daniel Keys:** *A gyűrű*.

**Mundy, Talbot:** *King -- of the Khyber Rifles*; *Tros of Samothrace*; *The Purple Pirate*; *Jimgrim Sahib*.

**Parsons, Dan:** *Navero of the Correct and Unalterable Way* (játékbeszámoló).

**Raymond, Alex:** *Mongo*; *Planet of Doom*; *Three Against Ming*.

**Smith, Clark Ashton:** *The Emperor of Dreams* (válogatott novellák, különösen: *The Tale of Satampra Zeiros*; *The Weird of Avoosl Wuthoqqan*; *The Seven Geases*; *The Charnel God*); *The Red World of Polaris*; [www.eldritchdark.com](http://www.eldritchdark.com).

**Stone, Jeffrey:** *Az éj trilógiája* (három regény: *Harc az éj kövéért*; *Az éj kardja*; *Az éj istene*).

**Sztrabón:** *Geógraphika*

**Unreal** (számítógépes játék)

**Vance, Jack:** *Haldokló Föld*; *A túlvilág szeme*; *Démonpikkelyek*; *A Klau rabszolgái*; *Planet of Adventure* (négy kisregény: *City of the Chash*; *Servants of the Wankh*; *The Dirdir*; *The Pnume*); *Sárkányurak*, stb.

**Wizardry VII.:** *Crusaders of the Dark Savant* (számítógépes játék)

**Zardoz** (film)

**Zuddas, Gianluigi:** *Az utolsó istenek*.



### III. Függlék: Fomalhaut

#### Történelem

Fomalhaut gyenge fényű, fakuló erejű csillag 25 fényévre a Földtől. Hat bolygója közül négy halott, és a jégborította Fomalhaut II. is az örök tél világa, ahol már csak a valamikori népesség töredéke tengeti az életét egy technokrata zsarnokság vaskeze alatt. A terrai telepések hatalmas természetátalakító projektjeiből tehát csak egy maradt: a Fomalhaut I., ahol a nap vörös tüze és a föld mélységeiben felállított hatalmas éghajlatszabályozó gépezetek, a stabilizátorvárosok egy szűkebb egyenlítői zónában civilizációk működésére alkalmas mediterrán és trópusi éghajlatot teremtettek.

Fomalhautot Szolón arkhón utasítására mintegy négyezer éve népesítették be. A terraformálás, amely több lakott világ egyesített erőforrásait vette igénybe és háromszáz évig tartott, visszaszorította a végeláthatatlan jégmezőket és éghajlati zónákat választott el egymástól. Roppant, fémtornyos városok, földalatti gyárak, kommunikációs rendszerek és népszerű pihenőhelyek épültek – tengerparti villák, egzotikus flórával és faunával benépesített rezervátumok, sztratoszférikus üdülővárosok, stb. A későbbi interplanetáris háborúk ezeket a helyeket szinte teljesen elpusztították vagy a felismerhetlenségig megváltoztatták. A stabilizátorvárosok egy részét rendkívüli erejű fegyverek, másokat hosszas elhagyatottság után az automatizált rendszerek meghibásodása tette működésképtelenné. A felszín alatti pusztulást a sivatagok és jégmezők terjedése, valamint különös éghajlati anomáliák kialakulása követte.

A technikai civilizáció eltűnése óta eltelt évezredek alaposan átrajzolták a világ arcát. Az egységes kultúra helyét a helyi sokféleség vette át, az univerzálisan rendelkezésre álló információét a szélesebb világgal szembeni érdektelenség és az ebből fakadó tudatlanság, az összefüggő igazgatását pedig az apró városállamok és kiskirályságok féltékenyen őrzött függetlensége. Egyedül a mindenhol beszélt terrai nyelv maradt univerzális összekötő kapocs, bár a sokáig elzárt életet élő régiókban beszélt formái gyakran érthetetlennek tűnnek az utazó számára. A birodalmak alapítására irányuló kísérletek ebben a közegben egytől egyig sikertelenségeknek bizonyultak:

- Mung birodalmát a mágia és a technológia terén egyaránt járatos szigetlakók alapították meg háromezer évvel ezelőtt. A Mung doktrínája az elesettek gyámolításán, a szegények felemelésén és a fejlett civilizáció előnyeinek univerzális elterjesztésén alapult; a rövid idő alatt gyűlölt rémuralomba fordult kísérletet az alárendelt városok lázadása döntötte meg. Így, bár egy ideig a Smaragdszín Idolok tengerének egész nyugati partvidékén Mungorváros tanácsadói gyakorolták a hatalmat, a birodalmiak hamarosan kénytelenek voltak visszavonulni saját jól védhető szigeteikre, és további káros ármánykodásuk már nem vezetett nagyobb hódításokhoz.

- Hasonló korú lehetett Daoi gynarcha birodalma. Ezt a tengeri szigeteken létesült, nők irányította földet egy rendkívüli erejű természeti katasztrófa söpörte el a bolygó felszínéről ezernyolcszáz évvel ezelőtt. A mai amazonok a birodalom távoli telepeinek leszármazottai.
- Propyla a bővizű Aióitisz mentén szerveződött birodalom. Kétezer év alatt a névadó város nagyurai hol kiterjesztették befolyásukat, hol visszaszorultak falaik mögé. A kereskedő és katonai frakciók viszálykodása, továbbá a számtalan független tényező hatalmi ambíciói erős belső ellensúlyt jelentenek egy erős főhatalom kialakulása ellen. Propyla utolsó nagyurát álmában fojtották meg, miután betanított macskái a tejükbe kevert mérge hatására nem ébresztették időben. A rövid belharc után a katonai tábor egy alacsonyabb rangú tagja, az etúniai nomád Radon Tharg ragadta magához a hatalmat.
- Rövidebb és sokkal dicselembb végű volt Alvan Vorodan mindössze hatvan évet megért birodalma: a nagyhatalmú félisten uralmát több isten egyesített ereje törte meg immár ezerkétszáz éve. A valaha büszke városokat azóta belepte a türelmes homok; Regulátor sivatagában még látni a leomlott tornyokat és formátlan kőhalmoikat, de sakálokon és elátkozott lelkeken kívül a táj pusztaság és lakatlan. Magát Alvan Vorodant a rivális istenek megfosztották értelmétől és egy mély sziklaverembe zárták, ahonnan még ma is zavaros állati böngészés, nevetés és zokogás hangja hallatszik. Alvan Vorodan birodalma egy álom, ami volt, és egyesek szerint egy ígélet, ami lesz, de a művelt emberek szerint csak zavaros ábrándkép, ami nem érdemel különösebb figyelmet.
- Szintén félisten műve a legújabb nagy területű állam. Ishab Lambar, a becsvágyó pap harminc éve saját patrónusát, a Vörös Istent legyőzve vált egy mániákusan terjeszkedő, Thaszánra és a tőle délre fekvő pusztaság földrétegre kiterjedő birodalom urává. A hit harcos képviselője azonban sokakban visszatetszést keltett, és a nomád selegek esküje a Keselyűk városának bevételeire eddig üres szó maradt.

Erős birodalmak nélkül a civilizáció fő tereivé a tengerpartokon, szigeteken és folyók mentén kialakult városállamok váltak. Ezek közül a legfontosabbak a Propyla földjeitől a Tridentosz háromágú öbléig majd Thaszán terméketlen földjeiig terjedő tengermenti területeken helyezkednek el. Ami a többit illeti, erről Ninax, a nagy geográfus így ír: „az északi partok köztudottan nem alkalmasak civilizált államok kialakulására; az egészségtelen viszonyok között élő sápadt barbárok vad és tudatlan törzsei között csak néhány erődített kolónia képviseli az emberi értelmet. A délnyugatra elterülő dzsungelnek névtelen romvárosai alapján feltételezhető, hogy a

meleg égővtől nem teljesen idegen a fejlett kultúra, de ennek ma kevés tanúbizonysága maradt: sokan ezért úgy gondolják, hogy akár északon, délen is csak az ősi eszközök voltak képesek úrrá lenni a mostoha természeti adottságokon. Természetesen a civilizáció hiánya nem azonos a vidék teljes lakhatatlanságával: elfajzott, primitív körülmények között élő és alapvetően szerencsétlen törzsek szinte az összes lehetséges vidéken megtalálhatók.”

Ninax ugyancsak meglepődne, ha egy utazás erejéig félrerakná előítéleteit és kitenné a lábát kényelmes otthonából: valójában még a legkellémetlenebb viszonyok között is előfordulnak a civilizáció magányos szigetei, bár az biztos, hogy ezek nem mindig bizonyulnak vendégszeretőnek. És akkor még nem is beszéltünk azokról az enklávékról, amelyek valamilyen csoda folytán megőrizték az eredeti terri civilizáció eszközeit és tudását: a mérhetetlen jégmezők páncélja alatt, tengeri árkok mélyén, elérhetetlen hegyekben, lebegő városokban és geostacionárius létesítményekben élő emberek a jeles kutató legmerészebb álmait is meghaladó erőket birtokolhatnak. A velük való találkozás azonban gyakran szintén nem jár kellemes következményekkel: a hosszas elszigeteltség okai és hatásai egyaránt nyílt vagy rejtett veszélyeket jelenthetnek az óvatlan felfedezők számára.



## Istenek és démonok

Távolsága miatt Fomalhauton jórészt ismeretlenek a mi világunk istenei, vagy olyannyira gyenge hatalmúak, hogy létezésük szinte észrevehetetlen. Fomalhaut késői periódusaiban, mielőtt a bolygó elérőtlenedne és ismét elborítaná a jégáradat, ahonnan egykor a régi korok bölcsei kiemelték, számtalan új, vagy régóta szunnyadó isten nyilvánította ki hatalmát és állt újdonsült követői élére. Egyesek a föld mély hasadékaiból jöttek, mások pedig a csillagok közötti homályos terekből. Megint mások isteni erőt szerzett halandók, akik most hatalmuktól megrészegülve próbálgatják erejüket. Ez a válogatás tehát nem teljes és nem mindig pontos: csak betekintést nyújthat az istenek világába. Az általában alapvetően jóindulatú, de kicsinyes dolgokra összpontosító és igencsak behatárolt helyi vallásokról azok nagy száma és majdnem teljes jelentéktelensége miatt nem számolunk be.

### Büthosz

Jellem: Kaotikus Semleges  
Szimbólum: kusza szakállú, tébolyult emberfő  
Fegyverek: háromágú szigonyok  
Büthosz, miként követői is, dühöngő őrült. Megjelenése csapzott és elhanyagolt, köntöse rendetlen, szakálla ápolatlan. Kultistái mérges gőzöket és párákat lélegeznek be, hogy prófétáló és jósló képességet nyerjenek. Papok, varázslók és illuzionisták is megtalálhatók közöttük.

### Derceto, a sötét anya

Jellem: Kaotikus Gonosz  
Szimbólum: örvénylő csáppokkal övezett éjfékete korong  
Fegyverek: hálók, görbe kések és kardok  
Derceto az Alvilág fénytelen üregeiben lakozik, de megidézésekor személyesen vagy ivadékai által Fomalhaut síkján is előfordul. Ez az esemény nem egyértelműen örömteli, mivel bizarr termékenységi rituáléit követően gyakorta elemészti hívóit. Női hívei egyáltalán nincsenek, s mind az istennőt, mind követőit határozott mizoginikus tendenciák jellemzik.

### Dornak, a Béke Istene

Jellem: Kaotikus Jó  
Szimbólum: olajág  
Fegyverek: kétkezes láncos buzogány (vasgolyókkal)  
Dornak hatalmas (30m magas) barna bőrű férfi börtunikában, az egyik kezében óriási láncos buzogánnyal. Dornak annyira szereti a békét, hogy a megőrzéséért akár egy egész sereget is képes péppé lapítani. Papjai is hasonló természetűek.

### Ellinger

Jellem: Kaotikus Semleges  
Szimbólum: kék alapon arany ötágú csillag  
Fegyverek: varázslói  
Ellinger varázslói hatalmával és gátlástalan törtetésével emelkedett az istenek közé. Ezt a szokását azóta is megtartotta, éppúgy, mint emberföltötti vonzerejét és kicsapongó hajlamait. Ellinger nem rendelkezik sem papsággal, sem egyházzal. Hívei – pontosabban szövetségesei – olyan varázslók és illuzionisták, akik tudásának kincseire sóvárognak. Ebből igen bőséggel is van neki, és nincs ellenére, hogy megossa azzal, aki érdemesnek bizonyul figyelmére.

### Ezerszemű Kang, a kalandozók istene

Jellem: Kaotikus Semleges  
Szimbólum: kör, benne számos kisebb körrel  
Fegyverek: tetszőleges, különösen a láncos buzogányok  
Ezerszemű Kang kultusza elsősorban az anyagi javak összeharócsolásában és a gátlástalan kufárokodásban jeleskedik. Doktrínáját az erőszakosság, ugyanakkor a tökéletes elvtelenség jellemzi, éppen ezért igencsak elterjedt. Kang láncvértbe öltözött, láncos buzogányt forgató másfél embernyi behemót, akinek szarvas sisakjából számtalan kicsiny, nyálkásan csillogó gömbölyded szem néz ki. Természete heves és gyakran kiszámíthatatlan.

### Fedafuce

Jellem: Semleges  
Szimbólum: mérleg  
Fegyverek: papi fegyverek  
Bár az egyházak többsége eredendően hajlamos a szimóniára, Fedafuce papjai tökélyre fejlesztették művészetét. Templomaiban – bármiféle erkölcsi tétel megvallására vagy akár a hit látszatára való tekintet nélkül – hozzáférhetők a különféle varázslatok, jóslatok és isteni adományok, feltéve ha az ellentételezés is megfelelő mértékű. Árfekvése valamivel meghaladja a szokásost, de ezt ellensúlyozzák a részletfizetési lehetőségek, hitelek és

különféle egyéb konstrukciók. Fedafuce az a fajta isten, aki ismeretlenül is bejelöl az iWiWen és tele-tömi a postaládát színes reklámanyagokkal.

### **Glyuathk'th**

Jellem: Semleges Gonosz

Szimbólum: piszkoskék szín viselete

Fegyverek: tetszőleges

Glyuathk'th gigászi, több hosszú csáppal rendelkező piszkoskék gombakolónia, amely sokmillió évvel vénebb az emberiségnél. Első hívei abban a föld-alatti hasadékból létek rá, ahol tenyészik. Azokat, akik emberi áldozatokkal látják el, különös tájak álomképeivel és tiltott mágikus eszközökkel jutalmazza. Glyuathk'th nem térítő jellegű, és valószínűleg papjai sincsenek.

### **Ishab-Lambar**

Jellem: Törvényes Semleges

Szimbólum: Kobra

Fegyverek: mérgezett török

Ishab-Lambar egy becsvágyó pap volt, aki saját (ma csak Vörös Istenként emlegetett) istenével leszámolva jutott hatalmához és a halhatatlanságához. Thaszánban és a tőle keletre elhelyezkedő kopár földeken népszerű, hódító háborúban terjeszkedik. Nyugaton kevésbé ismert. A Vörös Isten egy elke-seredett szektája még létezik (bár tagjai semmiféle papi varázshatalommal nem rendelkeznek) és fanatikus elkötelezettséggel harcol Ishab-Lambar bukásáért.

**Istár**, a szerelem és a háború istennője

Jellem: Semleges

Szimbólum: íj és nyílvesző

Fegyverek: tetszőleges, különösen íj és nyíl, valamint egykezes kardok

Istár, miként vallása, egyszerre gyengéd és kíméletlen, de gyengédségében is van egyfajta rejtett él, míg a harcban megfoghatatlan bájt és vonzerőt mutat. Számtalan híve van (s különösen sok nő), és lényegesen erősebb Fomalhauton, mint a Földön valaha volt. Papjai mindkét nembeliek, de a férfiak csak 5. szintig juthatnak hierarchiájában.

### **Karttekeza**

Jellem: Kaotikus Jó

Szimbólum: páva

Fegyverek: hullámos pengéjű kardok

Karttekeza hat méter magas óriás. Hat feje és tizenkét karja van, és ezekben kettő kivételével hullámos pengéjű kardot hordoz. Elkötelezett a démonok elleni kíméletlen harcban. Hívei harcos-papok, akik a küzdelemnek szentelik életüket és extravagáns, gazdag öltözéket viselnek (különösen kedvelik a drágakövekkel kivert fegyvereket és ruházatot). Karttekeza idealista, és nem törődik a szükségesen felüli anyagi javakkal, de kedves neki a zene és a költészet. Hátasállata egy szintén hatalmas méretű, intelligens (bár beszélni képtelen) harci óriáspáva. Papjai előtt gyakran csak utóbbi jelenik meg. Karttekeza fiatal isten, mindössze kétszáz éve nyerte el hatalmát. Vallása informális hálózat, csekély számú taggal.

### **Mereszkán**

Jellem: Kaotikus Semleges

Szimbólum: denevér

Fegyverek: rövid kardok

Mereszkán, az intelligens óriásdenevér-istenség, különös és gyakran fárasztó humoráról, valamint atyáskodó természetéről közismert. Hívei saját vérükkel táplálják, amiért cserébe Mereszkan bölcs útmutatással és tanácsokkal szolgál. A véráldozat eszközei a hegyes fogú idolkok, amelyek minden templomában fellelhetők. Követői a sírablók és a tolvajok, akiket vonz Mereszkan éjjeli aspektusa.

### **Mung szerzetesei**

Jellem: Törvényes Gonosz

Szimbólum: vörös mezőben arany napkorong

Fegyverek: tetszőleges

Bár a Mung nem istenség, hanem Mungorváros állami ideológiája, és a neki elkötelezettek sem a szó szigorú értelme szerinti papok, hanem csak az eszme fanatikus követői, mégis a vallások között tárgyaljuk, mivel azok mindkét alapvető jellemzőjével, vagyis a féktelen haszonleséssel illetve az egészségtelen hatalomvágygal is rendelkezik, továbbá vallásos külsőségeket ölt magára. Mung szorgos szerzetesei majd' mindenhol gyökeret eresztettek, és általában a törvényes államrend megdöntésén munkálkodnak. Ahol a hit győzelmet aratott (pl. Famful városában), ott a pusztán formális jelentőségű báburalkodók helyett Mungorváros tanácsadói hozzák a döntéseket. A szerzetesek elleni ellenszenv ezért meglehetősen, de nyílt kiűzésükre Mung mágikus, katonai és technológiai hatalma miatt nem sokan merészkednek.

**Ozolba**, a zombiisten

Jellem: Semleges Gonosz

Szimbólum: rothadó emberfő

Fegyverek: zúzód

Ozolba egy jókora rothadó zombi. Értelme minimális, csak a pusztítás és a halál érdekli, de az nagyon. Titkolódzó papjai gyakran maguk is zombifikálódott tetemek (maximum 5. szintűek lehetnek). Az Ozolba uralma alatt álló zombik durva értelemmel rendelkeznek.

**Shakkur**, a koldusok istene

Jellem: Kaotikus Gonosz

Szimbólum: rogyokba tekert kézfej

Fegyverek: mankó, kés, stb.

Shakkur fizikai megjelenésében öreg, vézna férfi valószínűtlenül nagy szemekkel és vámpírfogakkal. Papjai nincsenek, követői félállati kéregetők, a koldusok legmegvetendőbb rétege. Kannibalizmust és gyilkosságot tanít, hű szolgálóinak átkai különösen veszélyesek.

**Shodoggua**

Jellem: Kaotikus Gonosz

Szimbólum: örvénylő sötétszürke hullámok

Fegyverek: háromágú szigonyok

Ez a bizarr szörny-isten elfelejtett bazaltmélységekben nyugszik, és valamikor népes templomai a hívek szörnyűséges csoportos öngyilkossága óta elhagyatottan tátonganak. Elhagyatottan – de nem mindig üresen!

## **Snolog**

Jellem: Semleges

Szimbólum: fénykoronával övezett meztelen csiga  
Fegyverek: papi fegyverek; minden éles fegyver, továbbá a só használata szigorúan tilos!

Snolog a puhatestűek osztályába tartozó istenség; egy hatalmas, kövér, jótáplált meztelencsiga. Testét aranyló fényaura övezi, szemeiből pedig pusztító sugarakat képes lőni. Borotvált, hájas papok és kikent-kifent (a kellő helyeken szintén borotvált) papnők állnak rendelkezésére, akik a hitben való állhatatosságukat elsősorban különféle orgiákon és a kicsapongás egyéb módozataiban bizonyítják. Snolog filozófiája a felvilágosult hedonizmus; ennek köszönhetően a kevésbé ártalmas istenek közé sorolható.

## **Targ**

Jellem: Törvényes Gonosz

Szimbólum: hegyére állított lila háromszög arany birodalmi sassal

Fegyver: tetszőleges, de különösen gyakoriak a fémlándzsák

Targ nem mágiahasználó, és többek szerint nem is igazi isten, hanem csak hatalmas erejű halandó. Mindenesetre ez a distinkció merőben elméleti, mivel Targ így is, úgy is módfelett veszedelmes. Kinézetére nézve teste pudingszerű, sötétlila maszsa két vöröslő szemmel, amit kovácsolt szuperfémpáncél tart egyben. Targ egy hatalmas repülő fémerődben járja a világot, s amerre jár, pusztulást és rabszolgaságot hagy maga után. Pontos céljai, mint ahogy követőinek köre is, ma még ismeretlenek.

## **Tsathoggusz, a békák istene**

Jellem: Kaotikus Gonosz

Szimbólum: béka

Fegyverek: mindegy, csak fájjon

Tsathoggusz meglehetősen rosszindulatú istenség, imádata pedig nem különösen vonzó az átlagember számára. Hívei zöldes csuhákat viselnek és különféle ellenszenves módosításokat végeznek el testükön, hogy megfeleljenek szigorú uruk elvárásainak. Szentélyei ennek ellenére szinte minden nagyobb városban megtalálhatók, és rossz híruk ellenére kellő számú látogatót vonzanak ahhoz, hogy a kultusz fenntartsa azokat. Mint az köztudott, ezeken a helyeken mindenféle ártalmas anyagok és varázsszerek megszerezhetők a kellő fizetségért cserébe, és tudni kell, hogy Tsathoggusz papjai nem szűkmarkúak azokkal, akik bizonyos titkos, de veszedelmes feladatokat végrehajtanak a kedvükért!

## **Uthummaosz, a hideg mélység**

Jellem: Törvényes Gonosz

Szimbólum: fekete mezőben halovány fényt árasztó szakadék

Fegyverek: papi fegyverek, rövidkard

Uthummaosz sötét szakadékokban beszélő hideg lehellet, hangja pára és homály. Misztériumvallását a rituálék, babonák, obskurus és gyakran látszólag önellentmondó parancsolatok szövevénye alkotja, amit a híveknek maradéktalanul be kell tartaniuk. Papjai szigorú, komor tónusokban öltözködő, örömtelen emberek. Emberáldozataikat tökéletes titokban és precíz útmutatások szerint hajtják végre.

## **Xoé, a szépség istennője**

Jellem: Törvényes Jó

Szimbólum: ragyogó drágakő

Fegyverek: aranytőr

Xoé papnői egytől egyig tündöklő szépségűek, s sokan közülük kioltják önnön életüket, ha ezt valami miatt veszni érzik. Tartózkodnak az erőszaktól és általában nem vonzódnak a vándorélethez. Második szintüként alkalmazhatják a *személyi bűbáj* varázslatot. Xoé hite, bár ez nem látszik rajta, elég jelentéktelen, és az elmúlt évszázadokban sokat hanyatlott.

## **Yol**

Jellem: Semleges Gonosz

Szimbólum: örvény

Fegyverek: tetszőleges

Yol hatalmas kiterjedésű, békapetékhez hasonló de mogyorónyi méretű sejtek millióiból álló protoplazmikus tömeg. Yol tanainak lényege az isteni jelleg közvetlen megtapasztalása, vagyis követői magukban hordozzák a sejtek egy kisebb kolóniáját, s azt így a világ minden tájára eljuttatják! A vallás térítő szándékú, s ezt az általánosan elfogadott módon, fegyveres erőszakkal műveli.



## **Fomalhaut vidékei**

**A Batrakasz:** A Batrakasz jórészt kietlen pusztaság; terméketlen föld, amely a tengerek városállamaitól KROAXig, az emberek lakta világot a halott üvegsivatagoktól elválasztó hegységig terjed. A Batrakasz egyetlen folyója a lomha Xemartész – de vidéke néptelen, mert a terület ősi lakói, a minden civilizációt elutasító félemberek, a talaióták féltékenyen őrzik sziklaerődjeik földjét. Csak egyetlen istent ismernek, a rideg és szigorú Tarsziszt – de Tarszisz akaratát még a Metagnor szürke betonfalú városában élő, pár év leforgása alatt vénné és tehetetlenné fonnyadó papok sem ismerik. A talaióták ezért halálos parittyáikra és rövid lándzsáikra bízzák magukat: eszeveszett dühvel támadnak a partmenti városokra, még akkor is, ha vállalkozásuk biztos kudarcra kecsegtet.

A Batrakasz városai tehát elsősorban tengerpartiak. Legkülönb közülük a gazdag **Pentasztadión** (3200 lakos). Oligarchái, a Szindikus Urak kapzsiságukról és anyagiasságukról híresek: még a tenger habját is leszednék, ha pénzt hozna nekik. Vezetőjük, Beszlandár a legnagyobb gazember mind közül. Pentasztadión hajóseinál nincs kiválóbb a széles világon: egyedül a Tridentosz kalózai vetekedhetnek velük, de ők is csak a partmenti vizeken.

Másféle hely a végzet-verte **Glourm** (2500 lakos). Lakóit különös szenvedélyek és excentrikus motivációk hajtják; piacain éjszaka (mert Glourm éjszaka éli életét) exkluzív álmokat hozó szerek, groteszk tárgyak és sötét értesülések cserélnek gazdát. Glourm uralkodó triumvirátusa, Raputo, Azamlarg úrnő és Kantedorámisz úrnő visszahúzódva él; a katonaság szedett-vedett és a falak elhanyagoltak. A baljós prófécia, amely szerint a

város és lakói végzetét a közeli sziklavölgy repülő tornyában elrejtett, szörnyek és talányok őrizte megátkozott kard fogja elhozni, fatalistává de egyben önhitté és kényelmessé tette az útvesztőszerű utcák és kicsiny terek népét.

Pentasztdiónt és Glourmot lakatlan vadon választja el a déli városoktól. A partvidéket a legtöbb utazó a talaióták földjeinél is nagyobb ívben kerüli el. Itt áll ugyanis Szindérac, a vénséges mestermágus buja kertek övezte piramis-villája. Szindérac a tradíció szerint több ezer éves; a memorizációalapú mágia kidolgozója, a Nagy Lankwiler és több más hatalmas varázsló mentora, aki kozmikus unalmát kiszámíthatatlan és olykor kegyetlen trükkökkel szokta megtörni: önkényes és kifürkészhetetlen célú parancsait látva még a városok büszke urai is megremegnek a félelemtől – és engedelmessé válnak.

A déli városok közül **Famful** (2800 lakos) csekély jelentőségű. Fiatal uralkodója, Meránes király Mung követője és engedelmes rabszolgája. A Mung merész kísérlete alaposan átalakította a korábban kereskedők és földbirtokos patríciusok uralta város életét: a bőkezű szociális programok hatására Famful a zárandokok, koldusok, prostituáltak, szélhámosságok és éhenkórász idealisták fészke lett. A házak romosak és piszkosak, az utcákra éjjel kilépni életveszélyes, és mindent ellepnek Mung koszlott, de öntudatos és jussukat követelő gyermekei.

Famfultól háromnapos járóföldre, már a sivatagban áll **Khosura** (3600 fő), a négy misztérium város. Khosura Istár, Uthummaosz és Derceto kultusza számára is szent hely; a negyedik misztérium nem isteni természetű és kevésbé ismert. Khosura uralkodója évtizedek óta a kevély Pantózárs papkirály, Uthummaosz főpapja. A terméketlen földű város fő terméke a só: a föld alatt fakadó bővizű források elárasztották a szegényebb osztályok lakta régi alsóvárost, de gazdaggá tették a kereskedőket; közönséges változatai mellett jó áron alkémikus és misztikus típusok is beszerezhetők.

Khosurából töredezett betonlapokból épített, időtlen út vezet Regulátor sivatagába és a távoli nyugat városaiba. Az úttól délre valaha termékeny földek terültek el: Alvan Vorodan immár porrá és káprázattá lett birodalma. Az északi sivatag sem jobb: megdőlt, fekete fémtornyaiban hatodik típusú démonok és az őket szolgáló mechanikus szörnyűségek élnek. Erre található még a legendás Ookant – az Istárt imádó amazonok völgy-királysága – és, a nyugatra vezető egyetlen biztonságos hágón – Dházi Kathári, az utasokkal bőkezűen de a koldusokkal kíméletlenül bánó dúsgazdag rabszolgakereskedő villa-erődje.

A Batrakasztól keletre található tengerek (a Tévédés tengere és az Elveszett napok tengere) viszonylag biztonságosak; ez nem mondható el a szigetek egy részéről: szinte mindegyik egy önálló kis világ a maga szabályaival és nyilvánvaló vagy titkos veszedelmeivel. Két jelentős város áll itt. Az első a kicsiny **Dusal Dagodli** (1200 lakos); néhány kényelemszerető és általában békés isten (például a szépséges Xoé és a kevésbé szépséges Snlog) nyugodt pihenőreszortja. Az idilli, békés és ezért sokak szerint halálosan unalmas városka egyben több jelentős filozófiai irányzat otthona – ilyen pl. a Nagyobb Szinkretista Rabbinátus, a Heterodox Teakrácia és a világszerte nagy érdeklődést kiváltó,

az általános jólétet lépésenként megvalósítani kívánó Pragmatista Inkrementalizmus; utóbbi az uralkodói körök egyik kedvenc öngazoló humbergijává vált, és termékenyen hozzájárult az inkrementalista filozófusok anyagi gyarapodásához.

Hasonlóan statikus közeg a fomalhauti terraformálási törekvésekkel egyidős **Mungorváros** (a sziget összlakossága 6000 fő). A merész, pasztellszínekben pompázó felhőkarcológok, széles és tiszta sugárutak, közparkok és halkán suhanó repülő és guruló járművek kényelmet és ízléses jómódot sugároznak. Mungorváros és bukólikus, makulátlan rendben tartott környezete az az ideál, amire a Mung világszerte törekszik, és amelynek érdekében megengedett kisebb áldozatokat hozni. Természetesen a birodalmi társadalom sem mentes a kisebb belső súrlódásoktól; az ideálok elérésének pontos lépései egyaránt élénk vitákat váltanak ki a tan archiakónusai és világiasabb ideológusai körében. Mungorváros, mint az ideál megvalósításának óvatosan kontrollált kísérleti terepe, csak indokolt esetben látogatható kívülről számára és nagyon, nagyon hatékony védelmi rendszerekkel rendelkezik.

**Propyla:** Propyla a barbár betörések és belviszályok ellenére gazdag és népes régió maradt. Az Aiótiész mentén hatalmas birtokokon rabszolgák ezrei fáradoznak a város táplálásán; a folyóvidéken egymást érik a kis helyőrségek és katonai őrzőjáratok. Maga **Propyla** (20.000 lakos) Fomalhaut legnépesebb városa. Piacait, fekete korommal borított falú házait, nyomornegyedeit és titkos kis tereit bejámi hetek dolga lenne; megismerni egy élet sem elég. Radon Tharg nagyúr palotájának környékét és pár sugárutat kivéve az utcák szűkek, sötétek és zegzugosak, zsákutcákkal, elhagyatott környékekkel, váratlan kis zugokkal és néhány nagyon csúnya meglepetéssel. Propyla a tolvajok városa, akik ősi és kiterjedt hierarchiát alkotnak a kéregetőktől a tolvajfejedelmekig. Sokak szerint ők a város igazi urai, de a tolvajok, büszke természetük ellenére, ebben maguk nem olyan biztosak.

Ami a Propyla körüli városokat illeti, **Délión** (2500 lakos), **Thiopsz** (1400 lakos) és **Thamorasz** (2100 lakos) katonai helyőrségből kinőtt, egymáshoz igen hasonló vásárvárosok különösebb egyéniség nélkül. Nem ez a helyzet **Akráziával** (1600 lakos), amelyet egyfajta melankolikus báj jellemez; lakói kedvelik a díszkerteket, a gyümölcsösöket és a lassú hanyatlás érzését. A város őszi misztériumai zárandokok tömegét vonzzák; az ünnepeken az erre a feladatra felnevelt ifjak és leányok bebocsátást nyernek egy mágikus kapun, amely egy boldog, gondoktól és fáradalmaktól mentes idegen világba küldi őket. A kaput őrző harcos-szekta féltékenyen vigyáz rá, hogy az arra érdemtelenek ne nyerjenek bebocsátást; a figyelmeztetések, vadászó bestiák és éber őrszemek dacára minden hónapban van néhány próbálkozó, akiket általában a helyszínen elkapnak és levágnak.

Az Aiótiész torkolatát, a számtalan kis szigetre bomló Marmoreiát **Antiarkhón** erődje (800 lakos) őrzi. Az erősség parancsnoka, Eixennész evezőhűző rabszolgából emelkedett a szigetek között portyázó kalózok kíméletlen ellenségévé. Eixennész bőkezű vérdíjai nem voltak eredménytelenek a fosztogató sötétség egy részének

kézrekerítésében, egyben azonban érdekes üzleti lehetőségeket is nyitottak különböző érdekcsoportok előtt, amelyek a meglepően bőséges kalózutánpótlásból és a kivégzettek holttesteire iránti tisztes, bár nem túlzó keresletben is megmutatkoznak.

A Marmoreiától délre fekvő területek ritkán lakottak. A kivétel **Marathézion** kicsiny szigetbirodalma (1400 lakos), amely a Propylából származott áskálódók kedvelt tanyájává vált és ebből láthatóan jól megél. A sziget másik nevezetessége igen jól ellátott és kedvezményes áraitól ismert piaca.

Skhónia szinte teljesen néptelen, amit garantálnak a talaióta betörések és a különféle szörnyetegek. Propyla urainak kísérlete egy jól őrzött védfal felépítésére kínos kudarcnak bizonyult: a több évtizedes munkával és tekintélyes anyagi befektetéssel felhúzott védműrendszer az első komoly támadásra összeomlott, és azóta is (vitathatatlanul impresszív) romokban áll. A köves dombok látványa és Felső-Skhónia nyirkos levegője egyébként sem kellemes; művelt társaságban a vidék a banális közönségeség színvonalára, amit emlegetni sem ildomos.

Ha Skhónia elhagyatott, az égbe törő, barátságatlan Hatalomkor-hegyek kétszeresen azok. A néma csúcsok között található egyebek mellett az ősi terri civilizáció több létesítménye, köztük egy nagy szellemváros, ezt a vidéket azonban még a vademberek többsége is elkerüli. Egy időben a Perirapidón felső folyásánál rövid életű kolóniák létesültek, köztük egy **Yennarg** nevű erőd: ma lakatlanok, pontosabban senki sem él bennük. A hegyekhez legközelebb álló kisváros, **Sumbara** (1100 lakos) lakói között általános meggyőződés, hogy a Yennarg melletti mocsarak emberevő békái és egyéb kétlábú szörnyűségei nem a természetes evolúció eredményei.

Az Aiótsztól északra fekvő terület két részre osztható. A nyugati dombos-füves Etún mezsgyék az etúniai lovasnomádok szállásterületének kelet-délkeleti végét jelentik (Etúnia Propylához hasonló kiterjedésű terület, amely nyugaton magas és járhatatlan hegyekig, északon a hatalmas gleccservölgyekig terjed). Az itt lakó nép kiemelkedő tehetségéről, vendégszeretetéről és harcias jelleméről ismert; képviselői sokra vitték a civilizált világ seregeiben és rablóbandáiban. A nomádok földjén több romos erőd áll, amelyeket hosszú és véres belviszályaik idején többször földig romboltak és újjáépítettek. Propyla és az etúniaiak között állandóak a kisebb-nagyobb csetepaték, de a határvidéken a különbségek annyira elmosódtak a harcoló felek között, hogy távolról nem könnyű megkülönböztetni, melyik melyik.

Dorosz vadvidékei kopárak és terméketlenek. Egyedül **Bazilopolisz** városában (1700 lakos) él számottevő lakosság. Bazilopolisz rideg, elhanyagolt kinézetű erőd-település, amit a régi terriaiak egyik úrkikötőjének romjaira építettek. Filozófuskirálya, Viriszániosz komor és szigorú egyéniség; az ellene szegülőket, gyanús személyeket és bűnözőket a várost körülvevő mélységes szakadékba taszítja. Bazilopolisz belső városa zárt világ; engedély nélkül se ki, se be.

**Biráam Othár tengere és az Északi vadon:** ez a terjedelmes de gyéren lakott földterület nem sok figyelmet érdemel. A civilizációt néhány kolónia képviseli (**Olendár** – 900 lakos; **Arbon** – 800 lakos; **Mérosz** – 900 lakos), amelyek elsősorban hajóépítésre való fát, gyantát és néha másféle értékeket továbbítanak a szerencsésebb régiók felé. A kolóniák egyöntetűen jól védett, állig felfegyverzett és harcra kész lakosságú települések: az erdőkben északi barbárok lappanganak, a tengerek felől időnként hajóra szállt fosztogatók érkeznek, és néha a megfagyott völgyekből leereszkedő ősember hordák támadnak a partvidék lakói ellen – legyenek barbárok vagy civilizált emberek. A barbárok települései (nagy falvak, gerendavarak, földvárak) főleg a Skol mentén és Rik szigetein állnak, ami meg az ezen túli területeket illeti, szinte teljesen ismeretlenek.

**A Tridentosz:** ez a három ágra bomló nagy tengerből az alattomos viharok és a partok mentén rejtőző kalózok miatt rossz hírnévnek örvendő Fomalhaut hajósai között. Az éghajlat is nagyon szélsőséges; természetellenesen gyorsak a változások, bizonyos területeken még a gravitáció erőssége sem állandó.

A Tridentosznak csak az északkeleti, Thaszánhoz kapcsolódó része lakott. A nem túl bizalomgerjesztő nevű **Yol** (1200 lakos) kis, védett kikötő; a mendemondák ellenére az azonos nevű istenségnek és követőinek nincs látható nyoma. Kiváló azonban a jelentős forgalmú, széles kínálatú rabszolgapiac és a városka arénája. **Avendár** (1500 lakos) sokat veszített régi fényéből; a Pragmatista Inkrementalizmus és az Optimalizált Progresszív Objektivizmus követői közötti véres leszámolások jelentős pusztítással jártak. Végül az objektivista filozófia hívei kényszerültek menekülésre és az Új-Avendár nevű város megalapítására. A hatalmat jelenleg az Inkrementátorok Univerzális Színódusa gyakorolja; a terület tagja minden adófizető, és a szavazati súlyok is a befizetett összeggel arányosak. Avendár környékén számos kis grottó található; habókós aszkéták, igazi jósök és a hiszékeny utazókra leső közönséges csalók (továbbá rablógyilkosok) gyűjtőhelyei.

A Tridentosz nyugati partjai Regulátor sivatagával összefüggő kopár pusztaságok. Monoculus hegyei egy elszabadult, tekintélyes pusztító erejű harci gépezetről kapták a nevüket; szerencsére a hatlábú, gömbtestű, egyszemű Monoculus az utóbbi évtizedekben ritkán látható. Nem sokkal több jót mondhatunk a Féreg népének földjéről. A mély kráterben élő teljesen emberidegen faj féregszerű képviselői semmiféle kapcsolatot nem tartanak a külvilággal a Khosurából tradicionálisan küldött évi negyven rabszolga átvételén túl. Annyi biztos, nagyon fejlett technológiát birtokolnak.

A Kushala-dzsungel – amely a Tridentosznál legalább másfélszer nagyobb összterületű – halott templomok, romvárosok, paranoiásan rejtőző emberi és nem emberi civilizációk tere. A legjobban ismert rész a két romváros, **Yukum** és **Betári** környéke. Mindkettő kalózhajók ideiglenes kikötője, időnként a leghatalmasabb kalózok tanácskozásának helyszíne. A kettő közül Yukum nagyobb; a mállófélben lévő palota alatti járatokban a hírek szerint egy intelligens idegen faj rejtőzik (jelenlétük azonban csak rejtélyes eltűnésekben és minden

testnedvüktől megszabadított holttestek váratlan előkerülésében nyilvánul meg).

Az őserdőtől északkeletre elterülő táj füves szavanna, pár, a sík vidék fölé magasodó meredek tanúhegygel. Régen egy amazonok vezette ország volt erre, és ezt jelzik a romos palotaváros, Amaskanti üres csarnokai és faragott kövei is. Ma főleg vadállatok tanyáznak a környéken: a nagymacskák társaságában felbukkanó szépeséges nő, az Oroszlánok Asszonyának legendája közismert, de hogy tényleg azonos volna az amazonok utolsó királynőjével, nehezen hihető – hiszen az ő ideje már hétszáz éve elmúlt...

Ong fennsíkja magas felföld; égbetörő szikfalakkal ékelődik Thaszán és a Tridentosz közé. A minden irányból zárt vidéket ravasz, kegyetlen szerzetesek irányítják, akik a fennsík közepén fekvő tó sziget-fellegvárából kapják utasításaikat. A kiterjedt ültetvényeken engedelmes rabszolgák dolgoznak. Az idegen itt semmi jóra nem számíthat, ha a szerzetesek karmai közé kerül: a gyors halál jobb sors, mint ami a központi palotába hurcoltakra vár.

**Thaszán:** sivatagok és sivár puszták váltakoznak Thaszán földjén; nyugati partjain őserög, romlott városok állnak, közöttük is legfőképpen a Keselyűk városa, amelynek valódi nevére már a palota könyvtárának agg rabszolgái sem emlékeznek. A nyílt és hivalkodó bűn haragot és megvetést szült a déli part ortodoxabb erkölcsű nomádjai között; a harcosok új istenük, a szigorú Ishab-Lambar zászlói alatt vonultak hadba az aranyló kupolák és omlatag tornyok ellen. Thaszánban nyílt háború dúl, de a feleket elválasztó távolságnak és természeti akadályoknak köszönhetően nem túl magas hőfokon.

Thaszán központja a **Keselyűk városa** (9000 lakos). Ez a sokat látott metropolisz omladozó képet nyújt: mállik még a leggazdagabb paloták vakolata is, rothadnak a gazdag stukkók és párkányok, csontkóként meredeznek az őserög szobrok... A szennyes, édeskés szagokkal és orrfacsaró bűzt árasztó szeméttel terhes utcák népe gonosz tekintetű és nyomorúságos; ezzel szemben a paloták lakóinak szemében számító életettség és poshadt gazdagság nyoma ül. A város ura a káprázat nagymestere, Mirvander kán. A kán birtokához illő, sötét alak. Tróntermében egy hatalmas aranyketrec védi biztonságát, amit kívülről idomított tigrisek őriznek. A Keselyűk városában elsősorban kisebb hatalmú, a városban élő helyi félisteneket tisztelnek. A félistenek egyértelműen gonosz természetűek, vagy legalábbis közömbösek az emberi szenvedés iránt.

A várostól délre, egynapi járóföldre áll **Arfel** (1700 lakos), az elátkozott Ozolba szent zárandokhelye. A degenerált, vérszomjas zombi-kultusz szögletes, dísztelen templomának kapuja mindig nyitva áll, míg a lefátyolozott papok tetszésük szerint hurcolhatják el, akit a város falain belül elkapnak. Ellenszegülni halálos vétek, aminek nem marad el a büntetése. Arfel mellett büszke palota magasodik: a **Szultán-asszony vára** (700 lakos). Ezt a jól védhető pihenőt a Keselyűk városának egy régi uralkodónője építette, és egy szerencsés véletlen folytán jutott Karttekeza híveinek kezére. A jól felszerelt, kényelmes erődítmény nem csak a hit központja és időnként az isten kedvence pihenőhelye, hanem egyben menedékhely Ozolba szolgái előtt –

és ezért létezése is szentségtörés a zombiisten követőinek szemében. Sokkal kevésbé kellemes hely **Kalmezdin** (700 lakos), a part utolsó erődje. Az itteni poszt a katonák szemében valóságos száműzetésnek számít: a hely poros, forró és borzalmasan unalmas. Még a közeli rézbányák rabszolgáit is csak alkonyatkor vagy kora reggel hajtják ki dolgozni. **Birthám** hasonlóan ellenszenves porfészek (800 lakos), és időnként a Hitetlenek pusztájában élő fanatikus dervisek támadásainak célpontja. Az itt természetett kórok rugalmas gyantája értékes cikk; ezért a várost elsősorban rabszolgák, felvigyázók, számvetők és katonák lakják.

A Thaszánt átszelő Nagy sós folyam lapályos völgye élettelen vidék. A talajt átítatja a keserű, fogyasztásra alkalmatlan só, a sziklák között pedig tűcsőrűek, természetellenes fényburokkal övezett, emberfeletti gyorsaságú intelligens ragadozó madarak élnek. Nem sokkal délkeletre egykor gazdag kereskedőváros, **Amron** állt; ghoulók és démonok tanyája. Amronból ősi kőút vezet a részvétlen tenger partjára, majd tovább a hullámok alá: pontosan merre, nem tudni.

Ishab-Lambar birodalma Thaszán keleti részén terül el. A hit központja **Nüri** (2100 lakos) és **Ubashka** (2400 lakos). Mindkettőt patriarchák uralta családok vezetik, akik szinte mind az új hit követői: az ellenszegülőket száműzték vagy a kutyáknak vetették. Ezt a kellemetlen kivégzési módot Ubashka beszakadt tetejű ciszternáiban gyakorolják: a delikvenszeknek egyetlen rövidkard segítségével kell eljutniuk a ciszterna-labirintus egyik végéből a másikba, miközben száz és száz kiéhezett eb vadászik rájuk. Egyszerre csak egy túlélő lehet. A csőcselék fentről biztatja ezt vagy azt a felet, és fogadásokat köt a népünnepélyszerű esemény kimenetelére. A part utolsó releváns városa **Korol** (1100 lakos), a három közül a legkisebb. Szegényes és konzervatív nép lakja, akik sem a Vörös Isten, sem Ishab-Lambar iránt nem mutattak túl nagy lelkesedést; képzelőerejüket a családi sírházak építése és díszítése, no meg az ebben megnyilvánuló rivalizálás foglalja le. Csak akkor váltak Ishab-Lambar híveivé, amikor az a büszkeségük forrását jelentő mauzóleumok lerombolásával fenyegetőzött.

**Fomalhaut tengerei:** a következő három tenger az ismert világ szélén helyezkedik el. Szigetei és városai bizonytalanok, sokszor mesések a szárazföld embereinek szemében. A szigetlakó civilizációk elzártabbak a nagy eseményektől, ezért hajlamosabbak az egyéni minták és hóbortok kialakítására, mint mások. Másrészt a terület természete is felerősíti ezeket a tulajdonságokat: erre a szokásosnál gyakrabban előfordulnak a megmagyarázhatatlan mágikus jelenségek, természeti anomáliák és hasonló szabálytalanságok. Az elszigetelt civilizációkat olykor gyengébben érintették a háborúk és más viszályok, ezért többet megőriztek a régi korok vívmányaiból – bár általában alapos társadalmi átalakulás mellett.

Az első ismertetett régió, **Daoi gynarcha tengere** Thaszántól keletre elterülő végtelen, szinte töretlenül sík vízfelület. Az amazonok valamikori birodalmát nyom nélkül elnyelte a tenger, és csak néhány füstölgő hegykúp jelzi az ősi kataklizmát. A Keselyűk városának könyvtárában található meg-

zöldült réztáblák azt írják, hogy a birodalom lakói egy másik világba távoztak, mielőtt a katasztrófa elérkezett volna hozzájuk. Hogy ez egyfajta eufémizmus vagy egy egyébként dokumentálatlan népvándorlásról készült beszámoló, nem eldönthető.

Második a **Smaragd színű idolk tengere**. Ez a jól hajózható, sekély tenger a vízből kiálló monumentális sziklabákványokról híres. Az inkább olívmint smaragd zöld mementókról merev tekintetű szörny-istenek, tekergő férgek, kígyók és rosszat ígérő absztrakt kinézetű entitások nézik a hullámozó vizet. Az idolk megelőzik az embert: Szolón telepesei a jégmezőkbe fagyva találtak rájuk, öregeken, megviselten de épen. Néhányat a későbbi háborúk megsemmisítettek, egyet pedig tekintélyes energiárfordítással a Fomalhaut II. Nagy Planetológiai Múzeumába szállították: így összesen hat ép idolról és még öt helyéről van tudomásunk.

A tenger szigetei közül a legfontosabbak: elsőként **Khonón** szigete, ahol az azonos nevű városka (900 lakos) és egy **Sóteirasz** (500 lakos) nevű erőd áll. Khonónban a macskák szent állatok, és a szelíd, jovialis polgárok akár az őket érő tiszteletlenség jelére rögvést kegyetlen, lincselő tömeggé válnak. Minden macska egy még meg nem született, de jóslatokkal pontosan beazonosított személy előképe; a macska élete tükrözni fogja az eljövendő emberét. Érthető módon a macskanevelő- és kényeztető könyvek, tanácsadók és kiegészítők népszerűsége meglehetősen, a legkeresettebb macskológusokat pedig sztároknak kijáró tisztelet övezi.

Meg nem erősített információk szerint egy jelentős, de hívek gyűjtése iránt nem érdeklődő istennő magánparadicsoma a rendezett trópusi erdők borította **Azúr és arany kert**. Az alacsony hegyek között merész építészeti megoldásokat mutató pasztellszínű üvegélek villannak elő. A kert egyesek szerint kísérlet az ideális élettér megteremtésére; ez azonban csak feltételezés, mivel az udvarias, de jól felfegyverzett örök gyors antigravitációs naszádjairól azonnali távozásra kéri a partot megközelítőket. Baljósabb hely a **Kripták szigete**. A kicsiny sziklasziget alatt a nagy geográfusok szerint rendkívüli erejű szörnyetegeket helyeztek sztázisba. A teljes lista nem ismert, de az „Ezerszemű Bestia” és a „Kilenc Világ Réme” külön-külön sem ígér sok jót. Még keletebbre fekszenek az **Eleven szín szigetei**. A szigetek lakosságát és Ollantai városát tömegpusztító színbombák semmisítették meg; a gyilkos sugárzás minden élő megölt, a sziklákat pedig a szórt szivárványszín árnyalataival perzselte meg. A táj bizarr, szemkápráztató és totálisan halott.

A Smaragd színű idolk tengerének legnagyobb szigete **Dainskar**. Két városa van, Terce Pfanderle és Frorung. **Terce Pfanderle** (1600 lakos) lankás dombok övezte kellemes kikötő, hosszú, íves mólója és a lankás domboldalra épült teraszos város látványa sajátos bájot kölcsönöz neki. A város lakói bonyolult konvenciók szerint élnek; az illem és a helyes viselkedés követelményei merev és egzakto előírások. Terce Pfanderle lakóinak elnéző jóindulata és enyhe sajnálata sokakban patológikus gyűlöletet vált ki; mások megpróbálnak vele visszaélni, és kellemetlen meglepetésben részesülnek, amikor az udvarias segítőkészség „záróbankett” néven ismert, változatlanul udvarias modorban végrehajtott, de garantáltan fájdalmas kivégzésbe fordul át.

**Frorung** (1500 lakos) társadalmá módfelett rétegzett, mégpedig vertikális tagozódás szerint. A hierarchiában elfoglalt pozíció forrása az, hogy az adott személy vagy poliád (mert Frorung népe a család intézménye helyett önkéntes közösségek és baráti körök mentén szervezi meg magát) milyen magas toronyban lakik. Frorung távolról túszerű magaslatok tömött erdejére emlékeztet; állandó a mániákus építkezés, akárcsak az ezek befejezése ellen irányuló finom intrika.

Az **Elveszettek tengere** utolsó az itt felsoroltak közül. Ide is átnyúlik Dainskar szigete, amit pazar völgyhíd köt össze a Féregmocsár nevű, látogatásra és figyelemre méltatlan szigettel. Hogy mi volt a terraiak célja a két jelentéktelen part összekötésével és az ehhez felépített grandiózus, masszív struktúrával, nem ismert; mindenesetre a középső pilléren ma egy **Hidnéző Ottrog** nevű exkluzív üdülőhely és kaszinó létesült kimondottan igényes fogyasztók részére (300 lakos, ennek 2/3-a személyzet).

A terrai civilizáció leglátványosabb még álló öröksége **ULTIMA**, a lebegő kontinens. A terraformálók egy nagy kiterjedésű sziget törzsét kiemelték a helyéről és precíziós energianyálábokkal lehorgonyozták 6000 méterrel a tenger szintje felett. **ULTIMA**, ha a feltételezések pontosak, tökéletesen szervezett csúcstechnológiai utópia 4000 éves múlttal és modern mércével szinte végtelen erőforrásokkal. A kontinens lakói eddig minden kapcsolatfelvételi kísérletre tökéletesen precíz megsemmisítő csapással válaszoltak, ezért ma az ilyen próbálkozások száma már elhanyagolható. Az **ULTIMA** alatti hegyek övezte törmelékes pusztulatban kicsiny, mobil csapatok kutatnak hátrahagyott relikviák után, vállalva a vaskos rézpáncéllal védett, a romos és egyenetlen tájon graszáló elektrodémonok jelentette halálos veszélyt. A sziget déli részén, a „Kapu” nevű hágó alatt szedettvedett kis városka (**Sfeng Okrian**, 1300 lakos) jött létre; ez a törvénytelen káriszések a begyűjtött javak exportjának csomópontja.

Mirán szigetei képviselik a fomalhauti civilizáció keleti határát: ezeken túl már csak úttalan tengerek vannak. A fő sziget természetellenesen szép; törekény kelyhű virágokkal, tökéletes tájképet nyújtó hegyekkel, nagy távolságok illúzióját nyújtó, de kényelmesen bejárható völgykatlanokkal. Mirán védnöke Ellinger, a mágia istene, aki itt tartja fenn rezidenciáját.

A két város közül az első **Kék Polimerton** (3100 lakos). A szint magától értetődően kedvelő, csigaszerűen csavart kalapokat viselő polimertoniak eltökélt, de visszafogott hedonisták. Ez az életszemlélet idegenek szemében nem mindig tűnik logikusnak, különösen a benne megtestesülő mértéktartás miatt, de a különféle átmérőjű üveghengerekben felszolgált illatosított zselék vagy a komplex, aromatikusan fogyasztásából származó esztétikai élmény értékelése hosszas gyakorlással bárki számára elsajátítható. Mivel a város lakói kőgazdagok, és a repülő járművektől a gyorsan suhanó mozgójárdákig számos kényelmi eszköz áll a rendelkezésükre, nem keresik – igaz, nem is utasítják el – az idegenek társaságát.

**Yu Croulsc** (2800 lakos) hasonló életminőséget nyújtó, Kék Polimertonból földalatti vasúttal (igénybevétele oda-vissza 500 at értékű üvegpénz)

jól megközelíthető, de saját kikötő nélküli város. Yu Crousc passziói absztraktabbak és nehezebben értelmezhetők; a Yu filozófiája elképzelt koncepciók árnyképeinek minél precízebb kivetítését tartja az önkifejezés legfelső fokának. A város lakói ezért egyszerű, bár nem szegény körülmények között élnek és a valóságosnál szigorúbb első benyomást keltenek. Ez a kép erősen leegyszerűsített, hiszen nem számol a jelentős rejtett komplexitásokkal (így a Yu sötétebb, erőszakos szenvedélyekben megnyilvánuló értelmezési szintjeivel), de jelen írás nem vállalkozhat a kérdés mélyebb tárgyalására.



## Kalandok Fomalhaut világán

A Fomalhaut világán játszódó kampányok többnyire illeszkednek a **Kard és Mágia** szabályaihoz és szokásos játémenetéhez, de vannak kisebb-nagyobb eltérések is.

Erősen eltér a szokásostól a világon élő fajok köre. Teljesen hiányoznak a törpék, elfek, félszerzetek, gnómok és hasonló teremtmények. A karakteralkotásnál a játékosok csak a terraiak (átlagos emberek) és más emberi népek közül válogathatnak. Hasonlóan, nem léteznek goblinoidok (goblinok, orkok, félorkok, stb.), ogrék, fagy- és tűzóriások valamint sárkányok; ezzel szemben sokkal gyakoribbak a degenerált ős- és félemberek, valamint a történelemelőtti romokat védelmező gyilkos gépezetek.

Fomalhauton az istenek máshogy jelennek meg az emberek életében, mint más világokon. Nagyon kevesen tekintenek rájuk morális irányítúként, és akik ezt teszik, általában veszedelmes fanatikusok. Az átlagemberek, de még a papok és más követők is sokkal pragmatikusabban és gyakran cinikusabban állnak hozzájuk; a viszony alapja elsősorban a közös érdek. Másrészt a játékos karakterek könnyedén kapcsolatba kerülnek az istenekkel: akár a kampány kezdetén szolgálatukba állhatnak, és tőlük vagy templomaiktól kaphatják a különböző feladatokat és jutalmakat.

A Fomalhauton játszódó kalandok erős eleme a mágia és a csúcstechnológia konfliktusa. A világ őstörténetéből fennmaradt eszközök nem tűnnek fel

az átlagember mindennapi életében, de a vadon eldugott zugaiban, városok alatti labirintusok mély szintjein, esetleg nemjátékos karakterek birtokában már nem is olyan ritkák... nem is beszélve a történelemelőtti építményekről és technológiai szörnyetegekről.

A világ jó lehetőségeket kínál a vadon felfedezésére irányuló kalandokra (erre a célra nagyobb léptékű, egy-egy régiót leíró mesélői és játékos hextérképek tölthetők le a játék honlapjáról); a civilizáció szűk zónái körül veszedelmes és kincsekkel teli romok, elzárt, furcsa kultúrák és kíméletlen ellenségek várják a kalandozókat. Kiténtetett jelentőségűek a hajútak, hiszen az ismert régiók nagy hányadát tenger borítja. Hasonlóan, a földalatti labirintusok sem idegenek Fomalhaut alaphangulatától; minél fantasztikusabbak, annál jobb.

Fomalhauton otthon érezhetik magukat a becselenebb karaktertípusok is: a városok eleve az anyagiasság, ármány, önhitt és öngazoló önérdék, no meg a nyílt tolvajlás és rablás melegágyai; a tolvaj osztály képviselői, de más, zavarosban halászó karakterek is megtalálják számításukat.

Fomalhaut síkja és más dimenziók között gyengék a határvonalak. Olykor váratlanul egy másik világon találja magát, aki elvétí az utat; máskor rosszindulatú erők hurcolják idegen területekre a karaktereket, akiknek ezután saját erejükből kell megmenekülniük és visszatérniük saját milliójukba. Más bolygók, a múlt és jövő birodalmi, a föld alatti fantasztikus alvilágok és az álom tájai nyílnak meg a bátrabb utazók előtt.

Végül egy általános megjegyzés a kampányok hangulatáról: Fomalhaut teljesen idegen a középkori világszemlélettől és civilizációtól; a „feudalizmus” és az „egyház” until ismert szürke kliséiben gondolkodni esetében egyértelmű tévút. A mesék vezérlő elve ne az európai történelem szolgálai és szegényes másolása legyen, hanem a mozaikszerű színesség, az excentrikus és sokszor ostoba helyi szokások kavalkádja, a világias és önhitt választékosság, valamint egy jó nagy adag szürrealizmus. Ha kalandjaink merítenek is a földi példákából (erre a hellenizmus külsőségeinek és a *modern kor* attitűdjeinek keverékét ajánlom), szakadjanak el tőle, és vállalják a valószerűtlen, néha álomszerű hangulatot, a fantázia szabad csapongását. Úgy gondolom, Fomalhaut ekkor nyújtja a tőle telhető legtöbbet.



## Jogi Függelék

This version of **Kard és Mágia** is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

**Notice of Open Game Content:** This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

**Designation of Open Game Content:** All text containing game-related content within this book is hereby designated

as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

**Designation of Product Identity:** The following items are hereby designated as Product Identity as provided in section 1(e) of the Open Game License: Any and all material in chapters I. and V., the E.M.D.T. designation as well as all proper names and examples of play contained in this product are hereby claimed as Product Identity, excluding material derived from Open Game Sources.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

**1. Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and

means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of

that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document** Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Castles & Crusades Players Handbook 2nd printing**, Copyright 2006 by Troll Lord Games, Inc.; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

**Eldritch Sorcery** Copyright 2005, Necromancer Games, Inc.; Authors Patrick Lawinger, Scott Greene, and David Mannes, with Erica Balsley, Chris Bernhardt, Casey W. Christofferson, Bill Collins, Jim Collura, Chad Coulter, Patrick Goulah, Skeeter Green, Jeff Harkness, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Richard Hughes, Robert Hunter, Al Krombach, Rob Mason, Matt McGee, Clark Peterson, Michael Proteau, Greg Ragland, Gary Schotter, Joe Walmsley, and Bill Webb.

**Eldritch Weirdness, Book One** Copyright 2008, Matthew J. Finch

**Original Spell Name Compendium** Copyright 2002 Clark Peterson; based on NPC-named spells from the *Player's Handbook* that were renamed in the System Reference Document. The *Compendium* can be found on the legal page of [www.necromancergames.com](http://www.necromancergames.com).

**Player's Guide to the Wilderlands** Copyright 2003, Necromancer Games, Inc. and Judges Guild; Authors Bob Bledsaw and Clark Peterson based on original material by Bob Bledsaw, Bill Ower and Bryan Hinnen.

**Kard és Mágia** © Copyright 2008 by Gabor Lux. All rights reserved.





