m.a.G.u.s.

avagy

a kalandorok krónikái



BESTIÁRIUM

m.a.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái

BESTIÁRIUM

Valhalla Páholy ®
Budapest 2000

BESTIÁRIUM

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
Fantasy szerepjáték – kiegészítő szabálykönyv

Írta:
Dacher Richárd, Gáspár András, Jakab Zsolt,
Kornya Zsolt, Kovács Adrián, Lakatos Péter,
Novák Csanád, Nyulászi Zsolt

Szerkesztette:
Gáspár András

Közreműködtek:
Anga Attila, Izsóf Gábor, Kovács Roland

Borító:
Boros Zoltán és Szikszai Gábor

Illusztrációk:
Boros Zoltán, Buttinger Gergely, Nagy Zoltán, Nemes Gábor,
Szendrei Tibor, Szikszai Gábor, Tóth Péter, Zsilvölgyi Csaba

Tervezőszerkesztő:
Dacher Richárd, Földes László

FIGYELMEZTETÉS!
A kötetben szereplő játékrendszer, tördelési forma, grafikai jelzésrendszer, elrendezés és minden más olyan jellemző, mely ebben a kötetben jelenik meg először Magyarországon, az Árkádia Kiadóház Kft. kizárólagos jogtulajdona, annak a jogtulajdonos engedélye nélküli bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes, és a felhasználót büntetőjogi felelősség terheli!

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái, valamint az Ynev név, a logók az Árkádia Kiadóház Kft. bejegyzett védjegyei! Használatuk engedéllyel történik!

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

Copyright © 2000 Novák Csanád
™ és ® Copyright © 2000 Árkádia Kiadóház Kft.

HARMADIK KIADÁS

ISBN 963 9238 28 7

Kiadja az Árkádia Kiadóház Kft., a Valhalla Páholy kiadója.
Felelős kiadó: Novák Csanád
Felelős szerkesztő: Gáspár Péter. Szedés, tördelés: VDTP.
Nyomtatta és kötötte a Kaposvári Nyomda Kft.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 201067
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató
Készült Kaposvárott, a 2000. évben.

ELŐSZÓ

Telik az idő. A M.A.G.U.S. megjelenése óta már két ízben is közreadtuk a Bestiáriumot, ám úgy tűnik ez a kiegészítő kötet legalább annyira népszerű, mint az alapszabálykönyv. Tulajdonképpen büszkének kellene lennünk, hisz a Bestiárium első kiadást már lehetetlen fellelni – lám, gyűjtők féltet kincsévé vált –, s a második kiadás is régen elfogyott, ha olykor antikvár példányra akadni, aranyárban mérik minden darabját.

Szóval egyfelől persze itt a büszkeség, mindazonáltal kis szomorúság is vegyült ebbe, elvégre sokan vannak, akiket ez a helyzet megfosztott mindattól a könnyebbségtől, amit e kötet forgatása okozhat. Ezért nem vártunk tovább. Egy szerepjátékrendszer addig él, amíg hozzáférhetőek kötetei, így, miután a *Második Törvénykönyv* és a *Harcosok, Barbárok, Gladiátorok* c. kiegészítő tavaly újra megjelent, elhatároztuk, idén azok kedvére teszünk, akik Ynev lényeit, szörnyeit, bestiáit akarják behatóbban megismerni. Ezúttal is – folytatva egy éve kezdett hagyományainkat – igényes kivitelben, keménytáblával, jobb minőségű papíron lépünk a játékosok elé, bízván abban, hogy az új Bestiárium még inkább rászolgál játékosaink megbecsülésére és egyetlen M.A.G.U.S. kalandmester könyvtárából sem hiányzik majd.

Be kell vallanom, furcsa dolog egy kötethez harmadszor is előszót írni. Az első alkalommal mindig könnyű a kiadó, szerző dolga: féltett újszülöttét próbálja a közönség figyelmébe ajánlani. Ekkor frissek még az alkotás élményei, úgy érzi meg kell osztania az olvasókkal. A másodjára legfeljebb a magyarázat jöhet szóba – ha szükséges egyáltalán –, hogy miért megint, és éppen úgy...

De most, immáron harmadízben nincs mit hozzátenni az előzőekhez, beszéljen a kiadó és a szerzők helyett maga a kötet.

Kívánom mindenkinek, hogy örömmel és haszonnal forgassa, remélem sok-sok kellemes órát szerez minden M.A.G.U.S.-t jásztó kalandmesternek és kalandozónak egyaránt!

Novák Csanád

BEVEZETŐ

Bárki légy – játékos vagy kalandmester -, olyan kötetet tartasz a kezedben, mely elengedhetetlen további játékaidhoz. E kijelentés persze némi magyarázatra szorul. Íme:

Egy kalandmester nyilván nem csak előre gyártott modulokat mesél játékosainak (sőt!), s ez így is van rendjén. Ynev meglehetősen ember-, illetve humanoidközpontú, ám a különös lények – akár bármely más fantasy-univerzumban – a M.A.G.U.S. világán is szép számmal megtalálhatók. Ezért természetes, hogy minden kalandban helyet kapnak a bestiák, s minél nagyobb a választék, annál színesebb, élvezetesebb lehet a kaland. A Bestiárium persze kalandok közötti átvezetőnek is hasznos: kóborló lényekbe botlani, azokkal harcolni igen jó végszó, esetenként kezdőpont egy csapat számára. Mindazonáltal szeretnénk felhívni mindenki figyelmét arra, hogy még a leggyakoribb bestiából sem nyüzsögnek ezerszámra egyedek a lakott településeken. Újra és újra le kell szögeznünk: az ynevi átlagember – hacsak nincs különlegesen nagy pechje – sosem találkozik veszedelmesebb lénnyel, mint egy kiéhezett farkas. Nem logikus tehát, ha a falusi kocsma pincéjében umichok, quintarhák vigyázzák a gazda csekély vagyonát, vagy hogy minden temetőkertben démonok, vámpírok és emberfarkasok garázdálkodjanak. Egy-egy szörnyeteggel való találkozás hihetetlen esemény az egyszerű ember számára – s átkozott balszerencse egy kalandozónak.

Ha úton-útfélen démonok, sárkányok és aquirok várakoznak prédára lesve, könnyen elvesztik varázsukat, s ezzel a játék is veszít értékéből. Csínján kell hát bánni az itt leírtakkal. Ugyanez – még komolyabb formában – vonatkozik egy-egy bestia legyőzésére is. Az igazán elterjedt lényekkel (pl.: ork, goblin, stb.) nincs probléma: bárki kalandozó lemondóan legyinthet, hogy „má' megin csak egy féltucat ork!", ám ha ez a tendencia eluralkodik, könnyen felborulhat a játék egyensúlya. Ha már minden játékos 5.-6. Tapasztalati Szinten találkozott egy dzsinnherceggel, ha a kilencedik szintű parti arra panaszkodik, hogy elfogytak a kráni aquirok, ha nem sokkal később kiirtják az ediomadi őssárkányokat – nos, akkor, mélyen tisztelt KM, valamit igencsak elrontottál.

Pontos recept persze nem adható, hogy miféle szörnyekkel mikor találkozzanak a karakterek, de az mindenképpen javasolt, hogy a fent említett hármasság valamelyike (sárkány, dzsinnherceg, aquir) csak igen magas – több, mint huszadik – TSZ-ű karakterek esetében forduljon elő, s akkor is csak kemény küzdelem árán, jelentős veszteségek után győzettessenek le. Egy efféle haditett valószínűleg a karakter életének csúcspontja, ezek után már nem lehet túl sok újdonságot mondani számára, hát ne kapkodjuk el a „nagyágyúk" bevetését.

Nézzük a dolgot most a játékosok szemszögéből!

Minden kalandozó hallott már a legkülönbözőbb bestiákról. Előbb gyermekkorában, később mestereitől, majd más kalandozóktól. Természetes hát, ha a játékos olvasgatja a Bestiáriumot. Egyetlen dologra figyelmeztetnénk itt mindenkit – különösen igaz ez az emlékezőzsenikre -: ne próbálják minden lény értékeit kivülről megtanulni, kiegészítve az ellenük szükséges harcmodorral! Ez nem csupán a kalandmestert készteti arra, hogy új bestiákat találjon ki, meg hogy megváltoztassa az itteniek értékeit, illetve képességeit, de a többi – nem annyira jó emlékezőtehetséggel megáldott – játékostárs szórakozását is elrontja. Vagyis: végigolvasni nem csak szabad, de kell is – megtanulni azonban szigorúan tilos!

Végül egy alapvető tanács és szabály. A BESTIÁRIUMOT JÁTÉK KÖZBEN CSAK ÉS KIZÁRÓLAG A KM HASZNÁLHATJA! A játékosok nem nézhetik meg, hogy miféle lénnyel akadt dolguk; ha valamire emlékeznek az otthoni lapozgatás után, az jó, ha nem, akkor működni kezd az újdonság varázsa.

Szörnynek nem csak az ilyen névvel általában illetett, különösen gonosz lényt nevezzük – a M.A.G.U.S.-ban minden nem emberi lényre ezt a kifejezést használjuk, vagyis a közönséges állatok, a törpék és az elfek is szörnynek minősülnek a következőkben.

A felsorolt szörnyek mindegyikének leírásánál külön fejlécben kiemeltük a szörny főbb tulajdonságait. Az egyes ismérvek magyarázata a következő:

Előfordulás: megadja, hogy az adott szörny milyen gyakori, azaz mennyire elterjedt saját életterén belül.

Megjelenők száma: egyszerre ennyi szörnnyel kerülhet szembe a kalandozó. Ez az érték jellemzi, hogy a szörny magányosan vadászik, párban jár, falkában, netán törzsekben él.

Termet: a szörny hozzávetőleges méretét jellemzi. A M.A.G.U.S. játékrendszere négy alapvető kategóriát ismer – kicsi (K), emberméretű (E), nagy (N), óriási (Ó). Ezeket minden esetben kezdőbetűjükkel rövidítjük. Mivel ez csak nagyjából jellemzi a szörnyet, a szövegben – ha szükséges – pontosítjuk a méretet.

Sebesség: a szörny által egy kör alatt maximálisan megtehető távolság méterben. Az érték után zárójelben szereplő betű a mozgás módjára utal. A szárazföldön (SZ), vízben (V) vagy levegőben (L) érvényes sebességeket a megfelelő kezdőbetűvel jelöltük.

TÉ, VÉ, KÉ, CÉ: a szörny harci képességeit jellemző adatok. Jelentésük megegyezik a M.A.G.U.S. harcrendszerében leírtakkal.

Sebzés: ha a szörny sikeres *támadást* hajt végre ellenfelén, az a szörny sebzésének megfelelő Sp-t veszít.

Támadás/kör: ez a szám adja meg, hogy a szörny hányszor képes támadni egy adott harci körben. Ha több támadás van feltüntetve, a Sebzés rovatban is több sebzésérték található. Hogy melyik sebzésérték melyik támadási formához tartozik, arról a leírásban találhatsz bővebbet.

Életerő pontok: a szörny életerejét jellemzik. Bővebben lásd a M.A.G.U.S. Életerő c. fejezetében!

Fájdalomtűrés pontok: a szörny fájdalomtűrését jellemzik. Bővebben lásd a M.A.G.U.S. Életerő c. fejezetében! Egyes szörnyeknél – például az élőholtaknál – ebben a rovatban semmi (-) sem szerepel. Ez azt jelenti, hogy a szörny Fp-inek száma gyakorlatilag végtelen – nem érez fájdalmat. Az ilyen szörnyeken csak túlütéssel lehet sebezni.

Asztrál ME: a szörny Asztrális Mágiaellenállása.

Mentál ME: a szörny Mentális Mágiaellenállása.

Méregellenállás: a szörny Méregellenállása. A szörnyek nem sorolhatók be az emberi egészségkategóriákba. Mérgezések, betegségek esetén – és minden egyéb olyan esetben, mikor egy karakter Egészségpróbát tenne – a szörnyek Méregellenállására kell dobni.

Pszi: ez a rovat mutatja meg, hogy az adott szörny hány Pszi-ponttal rendelkezik és milyen metódusnak megfelelő módon alkalmazza a diszciplínákat.

Intelligencia: az adott szörny szellemi képességeinek mutatója. Nem számszerű érték, csak eligazít. Segítségképpen: az állati intelligencia 1-3-nak, az alacsony 4-6-nak, az átlagos 7-12-nek, a magas 13-16-nek, a kimagasló 17-20-nak felel meg.

Max. Mp: ez az érték a szörny egyszerre begyűjthető Mana-pontjainak számát adja meg.

Jellem: a szörny alapvető értékrendjét határozza meg az a M.A.G.U.S.-ban előforduló négy kategória valamelyikével. Egyes szörnyeknek – így például az állatoknak – nincs jellemük.

Max. Tapasztalati pont: a szörny legyőzéséért adható (javasolt) maximum pontérték.





ADACHNOA • ÁLOMKRISTÁLY • ÁLLATOK • ANATYDA • AQUIROK • ÁRNYJÁRÓ • ASZTRÁLVÁMPIR

Adachnoa

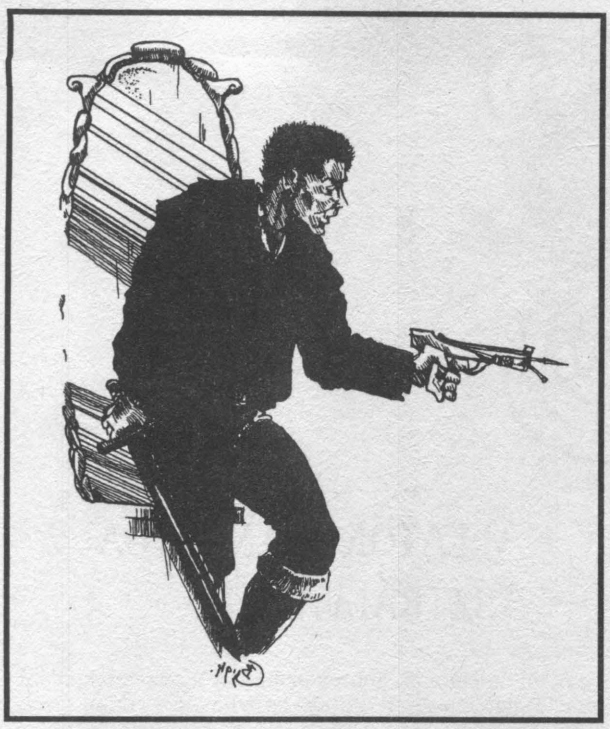
Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 140
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 175
Kezdeményező Érték: 65
Célzó Érték: 65
Sebzés: 2k6 (kard) /1k6 (vessző)
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 55
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: 45
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: Magas
Max. Mp: -
Jellem: Káosz
Max. TP.: 7650

Az adachnoa Ynev legkülönösebb lényei közé tartozik. A legtöbb természettudós, legendákat ismerő bölcs véleménye megegyezik abban, hogy a teremtmény csak nagyhatalmú mágiahasználók esztelen, gátlástalan kísérleteinek eredménye lehet. Születtek ugyan elképzelések arról, hogy az adachnoa nem más, mint egy különös démon, mely sajátos kapcsolatban áll az Elsődleges Anyagi Síkkal, sőt, egynémely kivételes képzelőerővel megáldott demonológus azt feltételezi, hogy az adachnoa – avagy tükördémon – olyan Külső Síkról származó lény, melyet nagy tudású varázslók béklyóztak örökre az Anyagi Síkhoz. Csupán egy dolgot illetően teljes az egyetértés, jelesül: az adachnoa létezése elképzelhetetlen lenne a civilizáció nélkül; éltető eleme, amelyhez minden körülmények között kötődik, nem más, mint az emberkéz alkotta tükör.

A tükördémonok pontos számáról egymásnak ellentmondó feltételezések láttak napvilágot – talán azért, mert azonos helyen sohasem jelenik meg belőlük egynél több. Arról ugyan nem születtek legendák, hogy a világ különböző pontjain egyszerre, egyidőben létezett-e több is, de elvileg az sem kizárható, hogy nem is létezik több démon, csak egy – melynek teste csak ideig-óráig szűnik meg létezni elpusztítása után, de mindig újra megszületik. Ez a teória azért sem elvetendő, mert a lényt eddig mindenki, aki találkozott vele, pontosan ugyanolyannak látta; a leírásokban a témára szakosodott kutatók semminemű különbséget nem találtak.

A leírások szerint a tükördémon arányos testalkatú, minden mozdulatában gyilkos eleganciát és legyőzhetetlenséget sugárzó, fekete hajú, fekete szemű férfi. Ruhájának színe is fekete, de anyaga megállapíthatatlan. Fegyvert visel, egy hosszú, egyenes kardot és egy kézi nyílpuskát. Mindkettő mattfekete fémből készült, melyet még senkinek sem sikerült azonosítania. A fegyverek tökéletes munkának tűnnek, egyszerűségükben szépek, szinte egyek használójukkal. Az adachnoa remekül bánik mindkét eszközzel, mestere a vívásnak, számszeríja pedig ritkán téveszt célt. A fegyverek harci értékeit az adachnoa értékei már tartalmazzák. A vessző sohasem mérgezett, de hegye üvegszerű, törékeny: abban az esetben, ha a támadás Ép vesztést okozott, anyaga szilánkokra törve bekerül a véráramba is. A fekete szilánkok belső vérzéseket okoznak, könnyen halálát okozva az áldozatnak akkor is, ha a seb egyébként nem lett volna végzetes. A belső vérzés óránként annyi Ép, amennyi a vessző sebzése volt. A vérzés nem állítható el sebkötözéssel, csak gyógyító mágia alkalmazásával – legalább annyi Ép-t kell meggyógyítani, amennyi a vessző eredeti sebzése volt, ekkor a vérzés eláll.

A tükördémon kemény ellenfél – nem csak kivételes harci tudása, de életereje miatt is. Mivel a fájdalomra teljességgel érzéketlen, csupán túlütéssel sebezhető, s Épinek száma sem csekély. Az adachnoán minden Elemi mágia csak normális sebzésének felét okozza, a Természetes anyagok mágiája és az Asztrálmágia pedig teljesen hatástalan ellene.



Az adachnoa kétféleképp jelenhet meg: ha megidézik, vagy ha küldik valahová. A lény csak a tükörből léphet ki, s attól nem is távolodhat el 20 méternél messzebbre. Ha kapcsolata a tükörrel megszakad, az adachnoa azonnal eltűnik, de teste nem semmisül meg, és fegyverei sem maradnak az eltűnés helyén. A tükördémon megjelenése szempontjából nem csak az üvegtükrök számítanak tükörnek, annak minősül bármilyen jól tükröző fémfelület is – de a víz sohasem. Ha valaki összetöri a tükröt, melyből az adachnoa kilépett, a lényt semmiféle károsodás nem éri, hiszen a szilánkok továbbra is visszaverő felületek, tükrök lesznek, csak kisebbek – a kapcsolat tehát nem szűnik meg.

Szó esett róla, hogy az adachnoa megidézhető. Ez így igaz, még különösebb tehetség vagy kivételes erejű mágia sem szükséges hozzá. Mindenképp rendelkezni kell viszont a megidéző litániával, mely egy 111 sorból álló vers. A vers alig egy tucat példányban létezhet csak a kontinensen, és minden jelenlegi birtokos nagyon vigyáz arra, hogy ez a szám ne változzon. A litánia segítségével ugyanis szolgálatra bírhatjuk a tükördémont. A démon nem lesz a vers felolvasójának szolgája, egy parancsát sem köteles teljesíteni, de megjelenik a szöveg hangos felolvasása után, ha a szavaló tükör előtt állt. Az adachnoa ezek után felbérelhető egy feladatra, küldetésre. Ez lehet bármi, akár gyilkosság is – a fontos a fizetség. A tükördémon csak drágaköveket vagy mágikus tárgyakat fogad el megbízójától, a számára érdekes tárgyak értéke 1000 aranynál kezdődik. A lény a kialkudott fizetséget előre kéri, de ezek után addig nem nyugszik, míg feladatát el nem végezte, vagy el nem pusztították. Amennyiben egy küldetés alatt testét megsemmisítik, a tükördémont a megbízó sohasem tudja újra megidézni, a fizetség pedig elveszett, mert az adachnoa nem foglalkozik többet a feladattal.

A tükördémont persze a legtöbben orgyilkosság elkövetésére használják – nem kis sikerrel. A lény ellen ugyan is nincs biztos védelem, ahol tükör vagy fényes, tükröző fémfelület található – akár pajzs vagy vért –, akármikor megjelenhet. Feladatát teljes csendben, észrevétlenül végzi el, Rejtőzködés és Lopakodás képzettsége egyaránt 75%-os. Ha a célpont esetleg messzebb lenne, mint a tükörtől mért 20 méteres távolság, az adachnoa megragadhat egy kisebb tükröt is, és magával viheti – így a távolsági korlát is áthidalható. A tükördémon sikerrel használható harcban is, ha megbízója kifényesíti pajzsát vagy kardjának pengéjét, majd azt parancsolja, a lény egyszer jelenjen meg hívására, és segítse a küzdelemben.

Mindezek ismeretében az ereni származású Nardan, életművész, legendaismerő és filozófus feltételezése, miszerint a tükördémon egy pénzéhes varázsló teremtménye, aki mesés vagyonokat keres a mágia szülöttének minden egyes küldetésén, nem is tűnik oly merésznek – persze erre sincs semmiféle bizonyíték...

Álomkristály

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: K (legfeljebb 1 méter)
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 96
Kezdeményező Érték: 25 (55)
Célzó Érték: 4
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: 140
Mentál ME: 170
Méregellenállás: immunis
Pszi: Kyr pszi használónak minősül
Max. Pszi-pont: 70
Intelligencia: Kiemelkedő
Max. Mp: 100
Jellem: Változó
Max. TP.: 7500

Az álomkristályok rejtélyes emlékei a kyrek előtti kultúrák egyikének, a Crantai Birodalomnak. A kristályok évezredekkel ezelőtt születtek, de mindmáig léteznek Észak-Ynev elhagyott crantai templomaiban, barlangpalotáiban.

Egykor a crantai boszorkányhercegek leghatalmasabbjainak is szembesülniük kellett a halál, az elmúlás gondolatával. Ahogy mások előttük és utánuk a történelemben, ők is megtalálták a maguk mágikus módszerét, mely öröklétet biztosított számukra. Testüknek az istenek törvényei szerint el kellett pusztulnia, lelkük azonban – úgyszólván – halhatatlanná vált.

Lelkük számára először megfelelő „befogadót" kerestek, mely ellenáll az idő múlásának, ugyanakkor képes szerkezetében megkötni a mágikus energiákat. Tökéletes megoldásnak látszottak a hatalmas, tiszta hegyi kristályok. Ezekből a kristályokból tenyérnyi alapterületű, jó fél méter magas oszlopokat hasítottak ki, utóbb márványtalapzatba helyezték, s biztonságos helyen állították fel őket. Így a kristályok – még a boszorkányherceg életében – legtöbbször egy-egy, a természet erőitől védett barlang mélyére, vagy az örökkévalóság számára tervezett hatalmas temetkezési épületekbe kerültek. Az előkészületek után megkezdődhetett a Lélekbörtön elkészítésének

szertartása. A boszorkányherceg három napon át itatta át mágiával a kristályt, majd a rituálé végén vérével kötötte magát a hegyikvarchoz. A kristály ezek után alkalmassá vált a boszorkányherceg lelkének befogadására.

Nem egyszerű lélekcsapda volt ez – sokkal több annál. A lélek a varázshasználó halála után azonnal beköltözött a számára rendeltetett kristályba. Az álomkristály a halál után három nappal alakult ki teljesen, mialatt a lélek eggyé vált a kvarctömbbel, mágikusan beépült annak szerkezetébe.

A boszorkányherceg lelke – mely rendelkezik a halandó minden tudásával és tapasztalatával – cselekvőképes marad a kristályban, módjában áll alkalmazni a mágia egyes formuláit, s a néhai által ismert Pszi diszciplínákat. A kristályban lakozó lélek használhatja a varázslói mágia Asztrál- és Mentálmozaikjait, a Tér- és Időmágiát, továbbá az összes kyr diszciplínát. Természetesen a crantai mágiának csak alapjai azonosak a kyr metódussal, módszerei teljesen eltérőek attól; más forrásokból, tapasztalatokból merítenek. Ám a végeredmény hasonló, így az álomkristályok varázslatait súlyos hibák elkövetése nélkül kezelhetjük úgy, mint a varázslók Asztrál- és Mentálmágiáját. Az általuk használt mágia megjelenése viszont – kristályos természetüknél fogva – más. Nem használhatnak szavakat, mozdulatokat – más eszközhöz kell folyamodniuk a mágia megidézésére. A varázslatok használatakor a kristály különös, földöntúli harmóniát keltve rezegni kezd, bizonyos értelemben tehát az álomkristályok mágiahasználata is „beszéddel" jár, éteri dallam zengi be a menedékül szolgáló barlang vagy épület csarnokait. A dallam magával ragadó, fenséges: azok, akik túlélték a találkozást a kristállyal, sohasem feledik el. Sajátos erő árad a kristály énekéből, a mágia dala. (Azok a bárdok, akik hallottak már ilyen éneket, nem lelhetnek nyugtot életükben, csak a dallamot, a varázsos hangzást keresik, de tökéletesen sohasem adhatják vissza.) Az így megidézett mágia tulajdonsága még, hogy sokkal gyorsabban létrehozható, mint a közönséges mozaikok. Egy álomkristály egy kör alatt akár 5-10 összetett varázslatot is megidézhet, egyszerre több különböző célpontra hatva.

Az álomkristályok tehát ránézésre alig különböznek a közönséges hegyi kristálytól, legfeljebb méretük és előfordulásuk környezete segíthet azonosításukban. Számtalan, még felderítetlen barlang, katakomba rejt – avagy rejthet – álomkristályokat, de ezek helyéről még a legbölcsebbek sem rendelkezhetnek kellő tudással. Leggyakrabban kalandozók, kincsvadászok, barlangban menedéket kereső rablók lelnek rájuk – vesztükre. A kristályok ugyanis nem épp barátságosságukról híresek. Nagyrészük a nyugalmat, a csendes elmélkedést kedveli, és nem szereti, ha megzavarják. Igaz, köznapi érzékszervekkel nem rendelkeznek, de azonnal megérzik az esetleges behatolók mentális jelenlétét. Általában megelégszenek azzal, ha elriasztják a kellemetlen érdeklődőket. Erre több lehetőség is kínálkozik, de a leggyakrabban – nevüket is erről kapták – illúziókhoz, rémálmok okozásához folyamodnak: *Érzékközpont Írás* segítségével, szörnyű képek megidézésével igyekeznek távol tartani a közeledőket. Amennyiben ez nem segít, Akaratátvitel vagy Mozgásközpont irányítás segítségével egymás elleni harcra, esetleg menekülésre kényszerítik a kalandozókat.

Az álomkristályok másik csoportja szinte teljesen ellenkező módon viselkedik, ha idegenek jutnak barlangjába. A kristály ugyanis aktívan tartja a lelket, de külső ingerek nem érik az örökkön létező tudatot. Szemek, fülek hiányában teljesen elszigetelt a világtól, csak asztrális és mentális érzékelési lehetőségei maradnak meg. A Crantai Birodalom virágkorában ezek a kristályok többször kaptak rabszolgákat. A kvarcba zárt lélek ugyanis nem fogoly: bármikor kiszabadulhat, ha megfelelő befogadó test – azaz emberi lény – van a közelében. A lélek ekkor beköltözhet a testbe, a Lélekcsapda bélyeghez hasonlatos módon. Ez ellen – mivel nem bélyeg – használható mágia ellenállás, az áldozatnak Mentál ME-t kell tennie 50E ellen, különben a kristályban lakozó lélek a testbe kerül. A crantai boszorkányherceg lelke (Akaraterő 14+k6) az esetek többségében irányítani fogja a testet, amíg csak kedve tartja. A lelket mentálfonal köti a kristályhoz, így bármikor, bárhonnan visszatérhet addigi nyughelyére, ha ráunt a halandó életre. A leírás elején szereplő TÉ, VÉ és CÉ, továbbá a zárójel nélküli KÉ a testet öltött lélek értékeit jelenti, fegyver nélkül. A zárójelben látható 55-ös KÉ a kristályforma Kezdeményező Értéke, ha mágiát akar létrehozni, mielőtt másvalaki cselekedne. A lélek tehát tökéletes emberré válhat ismét, ha befogadó test áll a rendelkezésére. Természetesen a test irányításával minden mágikus képessége megmarad, továbbá a Nekromancia és az Elemi Mágia is használhatóvá válik számára. Anyagi és Szimpatikus mágiát még testbe költözve sem képes használni, semmilyen formában, s a Jelmágiából is csak a Nekromanciához vagy lélekidézéshez kapcsolódókat ismeri. Ezért több kristálylakó lélek is sokszor követi a következő metódust: belép egy idegen testébe, majd Elemi mágia segítségével elpusztítja a többi behatolót, és szabadon kalandozik egy darabig. A halandó testének elpusztulása esetén a boszorkányherceg lelke visszatér a kristályba. A fentiekből következik, hogy a lélek csak a kristály elpusztításával semmisíthető meg. Ekkor is óvatosan kell eljárni, mert a lélek csak akkor sebezhető, ha maga is a hegyi kvarcban tartózkodik. Amennyiben beköltözött egy halandó testébe, ott tökéletes biztonságban van, még arra is juthat ideje, mielőtt az életére törők újra keresésére indulnának, hogy új kristályt készítsen lelke számára.



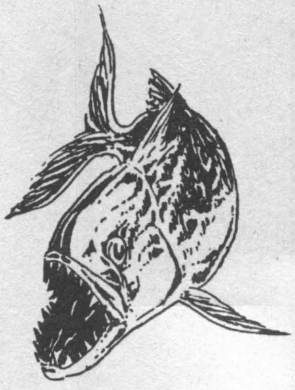
Mint látható, az álomkristályt nem könnyű elpusztítani, és az esetek többségében nincs sok értelme sem. A legtöbb meglehetősen békés, inkább harmóniát, békességet és csendes elmélkedést kedvelő, ártalmatlan, több ezer év nyugalmában megbékélt lélek, mely ha egykor, fizikai valójában vad és szenvedélyes volt is, régen bölcsebbé vált már, felülemelkedve sok olyan gondon, érzelmen és emberi gyarlóságon, mely támadásra vagy más erőszakos cselekedetre sarkallná.

Azon kevesek, akiknek gondolatai nem tisztultak le ennyi esztendő alatt, valóban veszélyesek, tőlük jobb mielőbb megszabadítani a világot. A kristályok azonban ellenállnak a tűznek és a villámoknak, fegyveres támadás, hideg vagy sav is csak nehezen pusztíthatja el őket. Amennyiben a kalandozók megkísérlik széttörni vagy más módon tönkretenni a kristályt, a 20 Ép tulajdonképp STP-ként játszható, a kristály pedig drágakőként – ebből könnyen látható, hogy az anyag mi mindennek ellenáll, milyen nehezen semmisíthető meg. Ha a kristály elpusztult, és a lélek hordozó nélkül maradt, távozik az Elsődleges Anyagi Síkról, belép a lélekvándorlás számára hosszú időre megszakadt körforgásába. Különös, de többször megesett már, hogy maga a lélek kérte meg az arra vetődő kalandozókat, hogy szabadítsák ki, mert egyedül nem képes megszakítani a mentálfonalat, és lelke így örök változatlanságra ítéltetett.

Állatok

Barrakuda, a tengeri farkas

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2-20
Termet: N
Sebesség: 125 (V)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 150
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés:1k10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: –
Mentál ME: –
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 15



E tengeri csukafajtától egyes helyeken jobban félnek, mint a cápától, s nem is véletlenül. Gyorsan úszik, rövid idő alatt ott terem, ahol zsákmányt remél. Nagyra táthatá szájában tűhegyes fogak sorakoznak. A kifejlett példányok hossza 2-2,5 méter, súlyuk akár a 30 kg-ot is elérheti. Kitűnő látásának köszönhetően a mozgó, feltűnő zsákmányra veti magát. Húsa igen jóízű, azonban bizonyos időszakokban – mikor mérgező algákkal táplálkozik – mérgező. Az ilyen időszakban kifogott barrakuda húsa 3. szintű méreg, sikeres egészségpróba esetén rosszullétet, sikertelenség esetén görcsöt okozhat.

Bár a szárazföld belsejében élők számára a tengeri szörnyekről szóló mesék ellenére a cápa a legveszedelmesebb tengeri gyilkos, a parti népek megtanulták tisztelni a tengeri farkast is.

Byzon

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k100
Termet: N
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 7
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k10(x2), 1k6(x2)
Támadás/kör: 1(1/3)
Életerő pontok: 42
Fájdalomtűrés pontok: 54
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 6

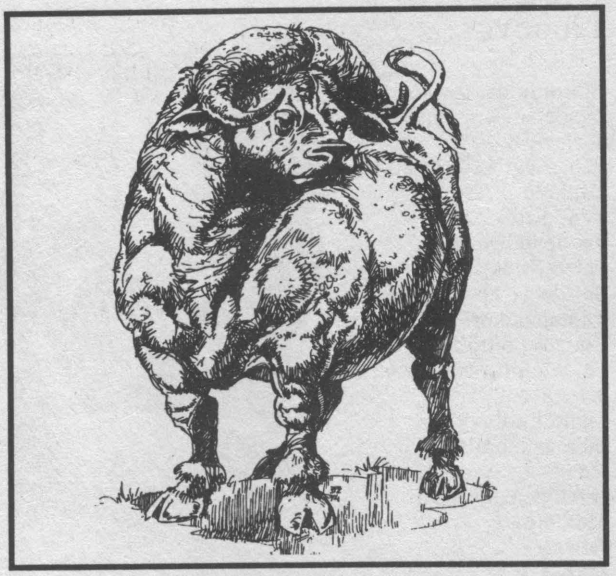
A byzon-bivalyok Ynev minden nagyobb füves pusztáján honosak. Megtalálhatók Északon, Eidomadtól nyugatra éppúgy, mint Délen a Lar-Dort körülölelő hatalmas síkságon. Elterjedésüket kimagasló testi erejük, páratlan ellenálló- és alkalmazkodóképességük magyarázza.

Bár legendák keringenek megvadult byzonok tombolásairól, békés alaptermészetű, növényevő állatokról van szó. Ritkán fordul elő, hogy valami felbőszíti őket, de akkor megfékezhetetlenül letipornak mindent és mindenkit, aki az útjukba kerül. Fejüket leszegve vágtatnak előre, szarvaikkal felöklelve ellenségüket. Ha valami túl alacsony ahhoz, hogy szarvaikkal elérjék, a paták alatt végzi. Mivel egy kifejlett bivaly súlya gyakorta eléri, sőt, meghaladja a fél tonnát, kalandozó legyen a talpán, aki túlél egy ilyen rohamot.

Különösen veszélyes, mikor egész csordára való byzon vadul meg: a tömeges rohamot szinte lehetetlen kikerülni, elfutni pedig reménytelen, mivel a hatalmas testű, látszólag lomha állatok rövid távon a gyorsabb lovakkal is felveszik a versenyt.

Ha egy byzon harcolni kényszerül, akkor előreszegett szarvaival ront ellenfelére. Minden harmadik körben támadhat egyet, minthogy lendületet kell vennie az újabb rohamokhoz, sebzése pedig az áldozat méretétől és helyzetétől függően a szarvaké (k6+2) vagy a patáké (k6+4). Hogy az adott helyzetben melyik érvényesül, természetesen a KM dönti el, értelemszerűen – például egy törpét vagy egy fekvő embert nem öklel fel a byzon, hanem letiporja. A bivaly ezenkívül rohamával megkapja a vonatkozó TÉ módosítót (+20), mivel azonban ez a támadási forma természetes számára, VÉ-je változatlan marad. Az „áldozatnak" persze nem kell bevárnia a felé vágtató állatot, megkísérelhet félreugrani. Ilyenkor Gyorsaságpróbát kell tennie; sikeres dobás esetén kitért a veszedelem elől.

Ha valami okból a byzonnak nincs lehetősége lendületet venni, és nekifutva felöklelni ellenfelét, akkor is képes szarvaival és patáival harcolni, bár sebzése korántsem lesz akkora (k6). Vastag bőre jól ellenáll a behatá-



soknak, megsebezni csak kemény csapásokkal lehet; az irha hárítóképessége mindenütt 1-es SFÉ-nek felel meg.

Ereje és kitartása miatt sokfelé háziállatként tartják. Főleg igavonásra használják, mivel húsa – akár az állat maga – szívós, akár a tapló, akadnak azonban vidékek, ahol (főleg ínség idején) elfogyasztják. Igásnak ugyan lassú, de ereje négy lóéval is felér.

Ritkán ugyan, de gladiátori játékokon is szerephez jutnak a byzonok, melyeket jó előre felbőszítenek, megmegsebeznek, mielőtt az arénába küldik őket. A szórakozásnak ez a formája főként Gorvikban dívik – megjegyzésre érdemes azonban, hogy amennyiben a bivaly „jól küzd", ha igazi élményben részelteti vérre szomjazó közönségét, nem kell elpusztulnia. Azok az állatok, melyek több embert öltek meg pályafutásuk során, a tenyészetek féltett kincsei, s nemritkán magasabb kort érnek meg gazdáiknál...

A cápák Ynev minden tengerében előfordulnak; a tudósok közel száz különböző cápafajt ismernek. Mindegyik ragadozó, de a későbbiekben ismertetendő három faj igazi gyilkos.

A cápák, hála gyakoriságuknak, nagy félelmet és tisztelet ébresztenek a tengert járó népekben. Egyes szigeteken vallásos tisztelettel övezik őket, és emberáldozatokkal is megpróbálják elnyerni jóindulatukat. Bár a cápa nem mondható eszes jószágnak, arra, amire az evolúció megtanította, tökéletesen alkalmas: ölni, enni, szaporodni.

Fogazatuk tulajdonképpen több, egymás mögött elhelyezkedő fogsor. Amint egy fog meglazul és kihullik, a mögötte elhelyezkedők egyike hamarosan a helyére áll. Fogaik borotvaélesek, némelyikkel a papírt is el lehet hasítani. A harapásuk által okozott sebeknek egyenletes a széle. Egy harapásra óriási húst hasítanak ki áldozatukból. A vért messziről megérzik, de ugyanígy az úszók egyenetlen csapkodása által keltett hullámokra is felfigyelnek. Harapás közben – egyes téves elképzelések ellenére – nem fordulnak hanyatt, pofájukat hatalmasra tátják, orrukat felhúzzák, fogsorukat kitolják. Igy gyakorlatilag a fogazat kerül előre, semmi nem akadályozza a harapást. (00-s Té dobásnál a cápa leharapja az áldozat egyik végtagját!)

A cápák hihetetlen életerejéről tanúskodik a következő eset.

Egy kisebb cápát, melyet tengerészek horoggal fogtak, kibeleztek és a belsőségeket ismét a horogra akasztották, nagyobb fogás reményében. A kibelezett állatot, amely még élt, visszahajították a vízbe. A cápa néhány perccel később ismét ráharapott a horogra, amely ezúttal a saját beleivel volt felcsalizva.

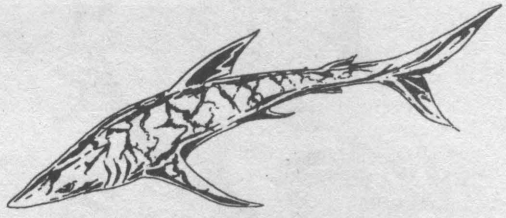
A cápákat nem elegendő az Fp-iktől megfosztani, csak akkor hagyják abba a támadást, ha Ép-iket is elveszítik.

Cápák

	Vöröscápa	Feketecápa	Démoncápa
Előfordulás:	gyakori	gyakori	ritka
Megjelenők száma:	1-10	1-10	1-10
Termet:	N	N	N
Sebesség:	180 (V)	175 (V)	185 (V)
Támadó Érték:	70	85	100
Védő Érték:	100	95	140
Kezdeményező Érték:	40	45	40
Célzó Érték:	-	-	-
Sebzés:	1k10	1k10+2	2k10+5
Támadás/kör:	1	1	1
Életerő pontok:	20	20	35
Fájdalomtűrés pontok:	40	55	-
Asztrál ME:	-	0	immunis
Mentál ME:	-	0	immunis
Méregellenállás:	5	6	8
Pszi:	-	-	-
Intelligencia:	állati	állati	állati
Max. Mp.:	-	-	-
Jellem:	-	-	-
Max. TP.:	35	55	95

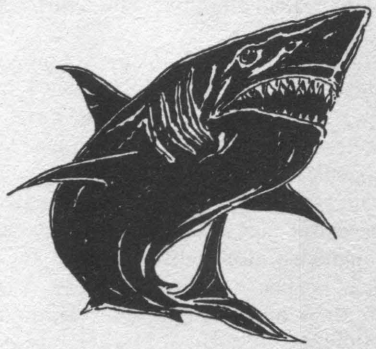
Vöröscápa

A Gályák Tengerén a leggyakoribb. Hossza elérheti a három métert, bőrének árnyalata a mély bordótól az élénkvörösig váltakozhat. A halászok nagy ellensége, a hálókat is széttépi, hogy a bentrekedt halakat felzabálhassa. Párzási időszakban egyes öblöket teljesen ellepnek a nászra készülő vöröscápák. A nászt hatalmas harcok előzik meg, ilyenkor az öböl vize nemcsak a cápáktól vörös-lik, hanem a vérüktől is.



Feketecápa

Bárhol lehet vele találkozni. Koromfekete színű, négyhat méteres szörnyetegek, állkapcsukat akár 80-100 centiméteresre is ki tudják tátani. Fekete hátúszójuk biztos veszedelmet jelez. A kisebb bárkákat is megtámadja, orrával képes lyukat verni a palánkozáson át. A halászok azt beszélik, rezzenéstelen sárga szemébe nézni olyan, mint a halál arcába bámulni.



Démoncápa

Csak a nyílt óceánokon lehet velük találkozni. Sárgás testük hossza általában hat-nyolc méter. Testük egyharmadát fejük foglalja el. Pofájukat elképzelhetetlen mértékben képesek kitátani. Testükön számtalan tüskés kinövés található.

A démoncápa nem érez fájdalmat, ezért csak túlütéssel lehet sebezni. Falánkságára mi sem jellemzőbb, mint hogy egyszer látták, amint két démoncápa a parthoz szorított két bálnát. Az egyiknek később sikerült kitörnie, de a másik hatalmas tengeri emlőst a két démoncápa elevenen széttépte. A közel húszméteres testet nem egészen két nap alatt elfogyasztották, közben elkergettek minden más ragadozót a környékről.



Denevér



Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2k10
Termet: K
Sebesség: 120 (L) 30 (SZ)
Támadó Érték: 20
Védő Érték: 92
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1 Fp
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 2
Fájdalomtűrés pontok: 5
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 1

A denevér meglehetősen elterjedt faj Yneven. Minden égtájon, minden területen megtalálhatjuk képviselőiket, melyek a körülményekhez alkalmazkodva akár egészen különbözőek is lehetnek. Testük leggyakrabban arasznyi nagyságú, de a legnagyobb példányok hossza sem haladja meg a harminc centimétert. Szárnyuk fesztávja már valamivel nagyobb, három-négyszerese testhosszuknak. Színük leggyakrabban barna, annak is sárgás, vagy rőtes árnyalata. Elterjedt tévhit, hogy a denevérek vakok, pedig egyáltalán nem azok, sőt, látásuk meglehetősen jó, az emberével vetekszik. A tévhit azért alakulhatott ki, mivel a denevérek látásukra kevésbé támaszkodnak, inkább különleges, ultrahangot érzékelő szervük segítségével tájékozódnak.

Nappal nagyobb csapatokba gyűlve barlangok, hasadékok mélyén szunnyadnak, de találhatunk denevért faodúban, régi, romos épületben is. A világosság elmúltával indulnak táplálékot keresni. A különböző denevérfajták más-más táplálékon élnek. Van, amelyik rovart, bogarat eszik; van, amelyik gyümölcsevő, és akad néhány fajtájuk, amelyik élősködő – más élőlények vérét szívja. (Ebbe a csoportba tartozik a dyphilla is, róla azonban külön szólunk). A kis vérszopó denevérek nem sok veszélyt jelentenek az emberre, mivel leginkább alvó kisállatokon élősködnek. Nem ragadozók, harcolni nem képesek.

Hasonlóan a többi kistermetű állatfajhoz, a denevérek is csak akkor lehetnek veszélyesek a kalandozók számára, ha nagy számban vannak jelen. Ugyan ilyenkor sem fognak összehangoltan támadni, rendszertelen csapongásukkal azonban nagy zavart okozhatnak. Ha a karakterek nappal felverik őket álmukból, a denevérek felriadnak, és riadtan repdesni kezdenek, ahányan csak vannak, hatalmas kavarodást okozva. Aki nem menekül el, az arcába, hajába, bőrébe bele-bele kapó denevérektől körönként elveszít 1 Fp-t; (Ha a karakter netán elájulna, akkor sem fog Ép-t veszíteni a denevérek támadásaitól!) efféle helyzetben csak a vértezet nyújt védelmet, mivel több tucat denevér ellen védekezni képtelenség. Fontos megjegyezni, hogy mivel a denevérek mindenütt támadnak, csak olyan páncél nyújt ellenük védelmet, amely mindenütt védi testet – azaz egy mellvért önmagában kevés, hacsak a karakter nem visel hozzá sisakot is.

Erős füsttől, netán tűztől a denevérek 1k6 percen belül elrepülnek vagy elpusztulnak – bár ez utóbbit egy Élet

jellemű karakter aligha nézi jó szemmel. A denevérek elűzését megnehezíti, hogy varázsolni teljes képtelenség, amíg a varázshasználó a röpködő állatok forgatagában áll.

Természetesen a karakterek egyenként is levadászhatják a denevéreket, ez azonban jóval fáradságosabb, mint elűzni őket vagy elmenekülni. Ilyenkor érvényesül a fent megadott Védő Érték – ha ezt a kalandozó sikeresen túldobja, egy denevért leszedett. Harc közben a denevérek nem támadnak vissza, mint ahogy azt más ellenfelek teszik – gyakorlatilag ugyanúgy repkednek zavartan, össze-vissza, mint addig. Természetesen aki leáll harcolni velük, az továbbra is elveszíti a körönkénti 1 Fp-t. Mivel a denevérek nem harcolnak, hanem csak riadtan repkednek, megfélemlíteni sem lehet őket.

A legbiztosabb védekezés minden olyan esetben, mikor a kalandozók denevérek közelségét sejtik, ha óvatosan viselkednek, és nem zavarják fel az állatokat.

Farkas



Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2k10
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 38
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 5

A farkasok szinte minden mérsékelt égövi, vagy hidegebb erdőben megtalálhatók. Állkapcsaik erősek, fogaik hegyesek. Veszélyes ragadozók, mivel falkában vadásznak és télen – vagy éhínség idején – akár egy lovast is képesek megtámadni. Gyakran hosszan követnek egy-egy kiszemelt áldozatot, és a megfelelő pillanatban lecsapnak rá. Képesek akár hosszú mérföldeket is megtenni az úgynevezett farkasügetéssel, amely lassú tempójú, kitartó futás. Mivel szaglásuk remek, szívósságuk pedig mármár legendás, kevesen menekülnek meg előlük.

Ha vadásznak, körbeállják prédájukat, egymás után ugranak neki; megpróbálják őt a földre rántani és ott átharapni a torkát. Ezt a „harcmodort" egyfajta primitív taktikának is tekinthetjük, mivel nemcsak körülveszik az áldozatot, elzárva ezzel a menekülés útját, de úgy támadnak rá felváltva, ahogy a legelőnyösebb, azaz hátulról. Bármerre is forduljon a szerencsétlen áldozat, egy-két farkas mindig a háta mögött lesz, és onnét veti rá magát. Természetesen ilyenkor a megfelelő harci helyzettel járó módosítókat is megkapja. Ha ezenfelül a préda veszélyesnek bizonyul, a vele szemben álló farkas inkább csak menti az irháját, nem harcol. Ez egyfajta védekező harc, amely +20 VÉ-t ad annak a farkasnak. Ha netán a préda megfordulna, vele fordulnak a szerepek is.

A falkát mindig a legerősebb hím vezeti (TÉ +5 VÉ +5 Ép +2 Fp +4). Ha a falkavezér vagy a falka fele odaveszett, a többi farkas elmenekül.

Fehér farkas

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3k10
Termet: E
Sebesség: 120
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadási/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 30
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 3

Kisebb termetükön és fehér bundájukon kívül semmi sem különbözteti meg őket közönséges társaiktól. Veszélyt csak akkor jelentenek, ha – különösen ínséges időkben – több falkájuk hatalmas vadászcsapattá egyesül. Ilyenkor egy-egy csapat létszáma akár a százat is elérheti.

A meleg időt, az enyhe telet nehezen tűrik, előle a hegyvidéki hóhatár fölé, a fenyvesek sötétjébe húzódnak vissza. Egyes vándorló – vagy korábban vándorolt népek, így az ilanoriak és az yllinoriak – halottaik lelkét sejtik bennük, szükség esetén, szorult helyzetben azonban ugyanúgy fegyvert emelnek rájuk, mint bárki más; hittel vallják, hogy minden szellem – lakozzék bár állati testben – maga választja meg sorsát.

Fehér sas

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-2
Termet: E
Sebesség: 175
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték:15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k3
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok 10:
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 2



A fehér sasok csupán a déli hideg területeken fordulnak elő. Gyönyörű, hófehér tollazatú állatok, amelyek egy sólyom kecsességével manővereznek a levegőben. Harci képességeik, mint látható, nem különlegesek egy kalandozó szemszögéből, de az állatvilágban bizony félelmetes ragadozónak számítanak. Hogy mégis helyet kapott a Bestiáriumban, pusztán annak a ténynek köszönhető, hogy egyes úri családok akár 75 aranyat is megadnak ezen remek légi vadászokért. (Az ár Észak-Yneven a fenti többszöröse lehet!) Ez nemcsak annak tudható be, hogy Északon ritkaságnak, s ezért egyfajta státuszszimbólumnak számítanak. Túlzás lenne persze azt álltani, hogy e csodás madarak befogásáért külön expedíciók indulnának a veszélyes és rideg déli fenyvesekbe, de tény, hogy akik megjárták azokat a vidékeket, igyekeztek befogni egy-két madarat.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy egy fehér sas szállítása sok vesződséggel jár. Ez az oka, hogy inkább fiókákat próbálnak szerezni a vadászok. Fészkeiket a sasok magas fenyőfákra építik, fiókáikat ádáz elszántsággal védelmezik.

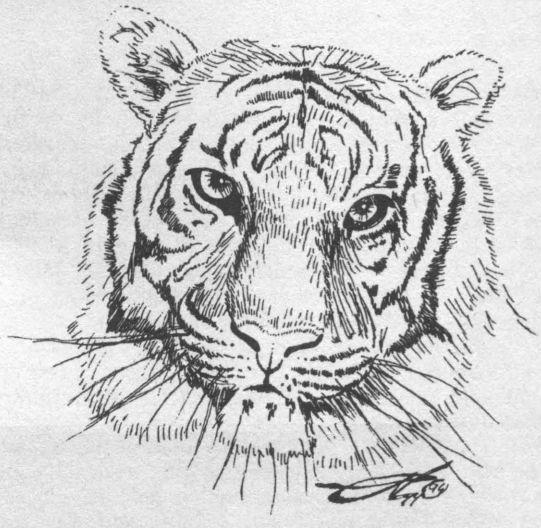
E csodás állatokat sok helyi embercsoport vallásos tisztelettel övezi. Ebből az is következik, hogy az utazó biztosan számíthat a helybeliek haragjára, ha rájönnek, hogy a sasoknak akar ártani.

Maguk a sasok nem számítanak komoly ellenfélnek, de komoly problémák lehetnek abból, ha valaki befogásukkal próbálkozik, és terve a helybeliek tudomására jut.

Fehér tigris

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 180
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k5/1k5/1k10+2
Támadási/kör: 3
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 25

A havas területek magányos vadásza. Kisebb termetű az átlagos tigriseknél, testét fehér prém fedi, melyet fakószürke csíkok díszítenek. Remek vadász, zsákmánya nyomát napokig követi. Támadását húsz centis szemfogai teszik veszélyessé, ezeket mélyeszti ellenfele testébe, igyekezvén a földre teperni a szerencsétlent. A szemfogak miatt száját hatalmasra tudja nyitni. Sokan hordják ezeket az agyarakat trófeaként. Életmódjáról keveset tudni, de valószínűleg egy hím több nősténnyel is együtt él. Egyszerre a család egyetlen tagja indul csak vadászni. A barlang megközelítésekor 2-3 felnőtt állattal kell számolni. Egy eleven, kifejlett és egészséges példány ára 3-4 arany.



Gyilkoscetek és narválok

	Szürkedelfin	Gyilkoscet	Narvál
Előfordulás:	gyakori	ritka	ritka
Megjelenők száma:	2k6	1k6	1k6
Termet:	K (1.5m)	N (4m)	N (4m)
Sebesség:	160 (V)	120 (V)	220 (V)
Támadó Érték:	40	95	130
Védő Érték:	80	70	110
Kezdeményező Érték:	20	5	5
Célzó Érték:	-	-	-
Sebzés:	1k6+2	3k10	2k10 (1k6)
Támadás/kör:	1	1	1
Életerő pontok:	15	30	24
Fájdalomtűrés pontok:	30	68	32
Asztrál ME:	3	0	0
Mentál ME:	3	0	0
Méregellenállás:	4	8	7
Pszi:	-	-	-
Intelligencia:	magas	átlagos	állati
Max Mp.: -			
Jellem:	Élet	-	-
Max. TP.:	10	85	130

Ynev tengereinek mélyén számos veszedelmes, különös, és máig ismeretlen létforma található. Aki tengerre száll, soha nem lehet biztos abban, hogy partot is ér.

Az elkövetkezőkben a tengerjáró ember számára legismertebb élőlényeket mutatjuk be.

Szürkedelfin

Másfél méter hosszúságú, ártalmatlan, emberrel vetekedő intelligenciájú lény. Az Ynevet övező óceánokban a leggyakoribb, de az átlagos sótartalmú, hideg vizű beltengerekben is előfordul. Csapatban vándorol, melynek tagjai egymás közt füttyszerű jelzésekkel tartják a kapcsolatot. Növényevő. Antoh istennő szent teremtményei közé tartozik, más lényekre sosem támad – segítségére azonban, ha 4 km-es körön belül tartózkodik, számíthatnak a vízbe került karakterek. Ha – például utódainak védelmében – mégis rohamra indul, annak lendületével, az ütközés erejével, tompa zúzófegyverként sebez.

Gyilkoscet

Ynev óceánjainak leggyakoribb ragadozója. A beltengerekben négyméteresre nő, a kontinensen túli vizekben azonban akadhatnak ennél jóval hatalmasabb példányok is. Az emberiség szerencséjére ezek mélyebb vizekben élnek, így csak ritkán jelentenek veszélyt a hajósokra. Csoportban vándorolnak és vadásznak. Kapcsolattartási rendszerük a szürkedelfinekéhez hasonló.

Kicsinyeiket küzdelemre nevelik: az utódok több mint kétharmada a felnőttkor elérése előtt áldozatul esik testvéreinek, fajtársainak – talán épp ez korlátozza – az istenek akarata szerint – e vérengző faj elterjedését.

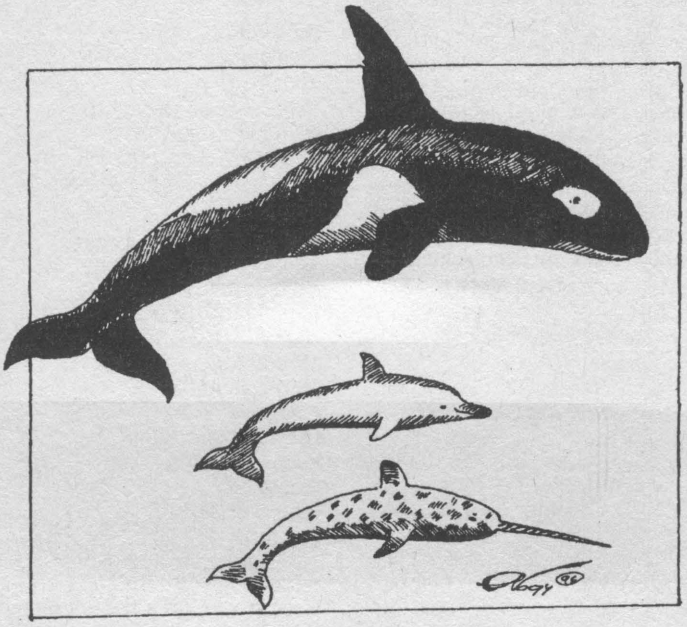
A számos erről szóló beszámolót ismerve kétségtelen, hogy a gyilkoscetek ritkán ugyan, de magasan szervezett „hadjáratot" indítanak a sekélyebb, nagyobb zsákmánnyal kecsegtető partmenti vizekbe. A történetek szerint ezek a portyák mindig emberekkel zsúfolt partszakaszokra, nagy halászfalvakra irányulnak, és borzalmas vérfürdőt eredményezhetnek.

Lévén vérszomjas ragadozó, a cet TÉ-je magas, ám hatalmas teste miatt VÉ-je és KÉ-je közel sem olyan jó. Igen szívósak, a fájdalmat is jól tűrik, ez szinte fanatikus gyilkossá teszi őket. A többi cetet túlszárnyaló szellemi képességei, ha kis mértékben is, de ellenállóvá teszik a mentálmágiával szemben.

Narvál

A harmadik, ugyancsak mélytengeri faj a narvál. Ez az állat kevésbé intelligens, mint a gyilkoscet, de legalább olyan veszedelmes. Koponyacsontján hosszú, fűrészes kinövés található, amellyel – máig rejtélyes okból – alkalmanként hajókra támad, s meglékeli azokat. A vízbe kerülő, tehetetlen áldozatok némelyikét elragadja, de a feljegyzésekben szerepelnek olyan esetek is, mikor a támadás után békében távozott a sérült jármű közeléből. Bőre barnás színű, szemei aranylóan sárgák. A tengerészek rémének mondják kiszámíthatatlansága, elsöprő ereje és félelmetes megjelenése okán.

Egymagukban nem túl bátor állatok, mindig csapatosan járnak. Egyes bölcsek vonulásuk irányából igyekeztek következtetéseket levonni, s így közelebb kerülni különös viselkedésük indítékaihoz, ám fáradozásaik mindmáig hiábavalóak.



Egyes tengermelléki államokban a narvál elejtése hősi tettnek, másutt rossz ómennek számít. Vadászai a tengereket évtizedek óta járó, tapasztalt és halált megvetően bátor emberek, akik gyakorta fizetnek drágán azért, hogy a vizek eme óriása ellen kihívást intéznek.

Szarvának megszerzése és birtoklása a férfiasság bizonyítéka – és nem csupán a tengerhez ezernyi szállal kötődő halásznépek között. Beszélik, a szarv birtokosának teljesítőképessége az idő múlásával sem csökken, ám konkrét bizonyítékkal erre sem szolgált még az ynevi tudomány.

Hópárduc

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2
Termet: N (marmagassága 120 centiméter)
Sebesség: 180
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 140
Kezdeményező Érték: 65
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+3/1k6+3/1k10+2/1k10+2
Támadási/kör: 4
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 43
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 9
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 350

A nagymacskák királynőjének tartják. Igazi fejedelmi vad, de csak ritkán rendeznek fejedelmi vadászatot utána, hiszen ő is az örökkön hóborította fenyvesek lakója. Általában párban jár. Igazi monogám fajta, párválasztása egy életre szól. Az állatok területőrzők, azaz egy pár egy adott területet ural, megküzd minden nagyragadozóval, amely feltűnik a birtokán. Vadászata – elvben – rendkívül jó üzlet, hiszen 5-10 aranyat is fizetnek egy prémért, az eleven állatért pedig 80 aranyat is megadnak az arénák. Becserkészni, pláne elejteni azonban rendkívül nehéz, hiszen az állat – hála csodálatos fehér bundájának – szinte láthatatlanná tud válni, havas környezetben 90%-os a rejtőzése, ám az igazi veszélyt hihetetlen harci tudása jelenti.

A hópárducok igazi stratégák. Hosszan cserkészik, fárasztják áldozatukat, tökéletes összhangban küzdenek. Megjegyzendő, egy hópárducra életében csak egyszer lehet rálőni, attól fogva megismeri akár a nyeregről lógó nyílpuskát, íjat is, mi több, tudja, hogy akik ilyen fegyverrel rendelkeznek, azok messziről tudnak ártani neki.

Látása, hallása, szaglása kitűnő.

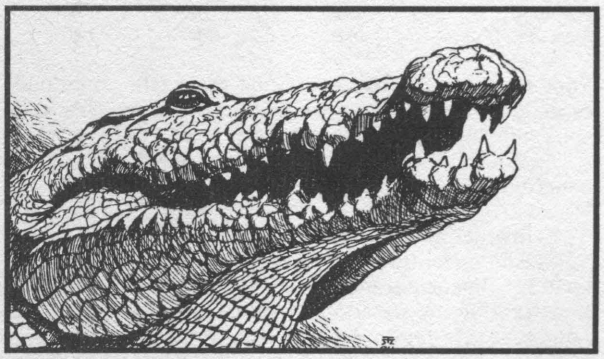
Jellegzetes támadási módjuk, hogy elrohannak az áldozat mellett, és belemarnak. Ilyenkor csak egyszer támadnak, sebzésük pedig 2k10. Ennél a támadásnál egy körben a közel egyvonalban levő áldozatok bármelyikére támadhat. Egyébként – ha az állat kénytelen leállni és közelharcba bonyolódni – az első két támadás manccsal történik, a harmadik és negyedik támadás harapást jelent. A párját vesztett hópárduc plusz hússzal támad társa gyilkosaira.

Krokodilok

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1k5
Termet: N
Sebesség: 35 (SZ), 120 (V)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 60 (SZ) 100 (V)
Kezdeményező Érték: 35 (SZ) 50 (V)
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 200

A krokodilok Ynev majd minden forró égövi folyamában őshonosak. A helybeliek ismerik e hüllők területeit, amiket aztán messze elkerülnek. A krokodilok – melyek legtöbbször úszó fatörzsnek „álcázzák" magukat – az inni járó állatok közül szedik áldozataikat, de az óvatlan embert is megtámadják. A hat-nyolc méter hosszú állatok támadása igen heves, és iszonyatos erejű a harapásuk. Ha valakit túlütnek a M.A.G.U.S. szabályai szerint, azt el nem eresztik, lehúzzák a mélybe a folyó zavaros fenekére, ahol – miután az áldozat megfulladt – kényelmesen elfogyasztják.

Testüket kemény pikkelyek védik (SFÉ:5).



Szólnunk kell e helyütt a vöröses színű óriáskrokodilokról is.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: N
Sebesség: 30 (SZ), 120 (V)
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 80 (SZ) 120 (V)
Kezdeményező Érték: 30 (SZ) 65 (V)
Célzó Érték: -
Sebzés: 5k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 55
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 310

Ez az állat a „közönséges" krokodil egy nagyra nőtt fajtája. Egyes területeken misztikus tisztelettel övezik. Hossza elérheti a tizenöt métert is. Mind életmódja, mind táplálkozási szokásai megegyeznek a már leírt krokodilokéval – az említésre méltó különbség páncélzatuk vastagságában rejlik. (SFÉ: 8).

Kutyák

	közönséges	harci	fejvadász	különlegesen képzett	vad
Előfordulás:	gyakori	ritka	nagyon ritka	nagyon ritka	ritka
Megjelenők száma:	1k10	2k10	1k3	1	2k10
Termet:	K	E	K	K	E
Sebesség:	120 (SZ)	130(SZ)	140(SZ)	130(SZ)	130(SZ)
Támadó érték:	20	40	45	25	30
Védő érték:	50	60	75	55	60
Kezdeményező érték:	9	16	18	10	10
Célzó érték:	-	-	-	-	-
Sebzés:	1k5	1k6	1k6	1k5	1k6
Támadás/kör:	1	2	1	1	1
Életerő pontok:	14	15	15	14	16
Fájdalomtűrés pontok:	32	44	42	30	38
Asztrál ME:	-	-	-	-	-
Mentál ME:	-	-	-	-	-
Méregellenállás:	3	5	4	3	5
Pszi:	-	-	-	-	-
Intelligencia:	állati	állati	állati	alacsony	állati
Max Mp.:	-	-	-	-	-
Jellem:	-	-	-	-	-
Max. TP.:	3	10	15	6	7

A kutyák évezredek óta kísérik Ynev népeit, szolgálják legkülönbözőbb igényeiket – vadásznak, házat-portát őriznek, harcolnak, szánt húznak, vagy egyszerűen csak szórakoztatják gazdáikat, mindig töretlen bizalommal és hűséggel.

Mivel az ebek valóban igazán értelmes állatok, betanításuk bizonyos szintig egyáltalán nem igényel különösebb szaktudást, csak némi érzéket – *gyere ide, ülj, feküdj, pfüj, kusslegyenbüdösdög!*, ennyit a hétköznapi jószágok zöme is igen gyorsan megtanul. Mindenki tudja azonban, hogy a kutyák képességei ennél jóval több lehetőséget rejtenek.

Ha ezeket ki szeretnénk használni, feltétlenül rendelkeznünk kell legalább alapfokú idomítás képzettséggel – vagy szakember segítségét kell kérnünk. Vezényszavak helyett, vagy azok mellett alkalmazhatunk fütty- illetve kézjeleket, melyekre kutyánk akár nagy távolságból is reagál, megtaníthatjuk apportírozni (tárgyak el- illetve visszahozása, hordozása), akadályt ugrani, kúszni, esetleg vezényszóra ugatni, támadni (magát a harcmodort már nem irányíthatjuk). Mindezeknél finomabb, bonyolultabb feladatok elvégzésére már csupán mesterfokú idomítás képzettség birtokában lehet vállalkozni. S mivel Ynev minden területén szerteágazó igények merültek fel ilyesmire, szakemberek egész hálózata foglalkozik ma már kiképzéssel.

Hogy egy-egy kutya mi mindent tud, mire képes, milyenek a tulajdonságai, azt minden esetben a KM döntse el. Van néhány dolog, amire azonban szeretnénk felhívni a figyelmet. Ne hagyjuk, hogy a játékos mindent a kutyájával végeztessen, állandóan azt küldje a veszélybe. Ne feledjük el, hogy a legjobban képzett állatok is csak bizonyos (nem túl magas) szintig állják meg a helyüket – aligha jelenthetnek komoly ellenfelet például egy képzett harcművésznek. Ugyanakkor semmi esetre sem jó, ha a karakter az égvilágon semmire sem tudja használni drága pénzen képeztetett kutyáját. Érdekes lehet, ha a csapatban felbukkan egy eb, de a KM-re bizony komoly terheket róhat – az egyensúlyt olykor nem könnyű fenntartani.

A fentiekben útmutatóul közöltük az egyes képzési irányokra vonatkozó értékeket, alább pedig ismertetünk néhány, Yneven széles körben elterjedt fajtát.

Pittaros

Magas, nagy termetű kutya, feje kissé elkeskenyedő. füle fejéhez simulva lelógó, szeme ferde vágású. Farka a hátára kunkorodik, szőrzete középhosszú (3-4 cm), fehér



vagy barna, ritkán sötétszürke. Marmagassága 70-85 cm, tömege 40-50 kg. Hűséges, idegenekkel szemben bizalmatlan. Bátor, könnyen felingerelhető, ilyenkor azonnal támad. Kiváló házőrző. Ritkán, de alkalmazzák harcban is. Főleg a Quiron tengertől északra elterjedt.
Módosítói: TÉ +10, VÉ -7, KÉ -3, Sebzés +1, Ép +3, Fp +6, Tp+4.

Aeternam

Rendkívül mozgékony, gyors kutya. Feje hosszúkás, füle nagy, lelógó. Izmai jól fejlettek, farka hosszú, lelógó, bár néha csonkolják. Szőrzete rövid, tömör, csillogó vörös, néhol fekete foltokkal tarkítva. Marmagassága 45-55 cm, súlya 18-24 kg. Tanulékony, nyugodt, csöndes fajta. Kiváló nyomkövető, ezért szinte kizárólag vadászkutyának használják. Főleg Shadonban elterjedt, de megtalálható a Gályák tengere mentén szinte mindenütt.
Módosítói: TÉ -, VÉ +5, KÉ +3, Sebzés -1, Ép -1, Fp -3, Tp+2.

Cirnecos

Karcsú, könnyed kutya, feje hosszú, elkeskenyedő. Szeme ovális, füle kicsi, álló. Lábai feltűnően vékonyak, de izmosak. Farka lóg, de a vége kunkorodik. Rövid, sűrű szőrzete rőt vagy fekete, néha foltos. Tömege 10-13 kg, marmagassága 40-45 cm. Élénk, gyors, rendkívül játékos fajta, jól alkalmazkodik. Elsősorban kedvencként tartják, néha vadásznak is vele. A pyarroni államközösségben elterjedt.
Módosítói: TÉ -5, VÉ -, KÉ -, Sebzés -2, Ép -2, Fp -2, Tp-1.

Blegront

Erőteljes felépítésű kutya. Feje széles, szeme ferde metszésű. Füle hegyes, felálló. Farkát a hátára kunkorítja. Szőrzete dús, enyhén hullámos, szinte minden színben megtalálható. Marmagassága 65-80 cm, testtömege 45-60 kg. Munkabíró, készséges, de idegenekkel szemben bizalmatlan. Kitartó, helymemóriája kitűnő. Hidegtűrő és tájékozódó képességéről legendákat mesélnek. Jó tulajdonságai miatt főleg szánhúzónak alkalmazzák, de a harci kutyák között sem ritka.
Módosítói: TÉ +10, VÉ -10, KÉ -3, Sebzés +1, Ép +4, Fp +5, Tp+5.

Hastin

Hatalmas testű, robosztus kutya, feje hosszúkás, füle lelógó. Farka hosszú, vaskos. Barnás-fekete szőre rendkívül vastag, sűrű és tömött. Marmagassága 80 cm körüli, de egyes példányok elérhetik a 90-100 cm-t is. Súlya 60-75 kg. Szívós, kitartó, erőteljes testalkatú. Eredendően nyugodt fajta, de ha felhergelik, félelmetes ellenfél. A leggyakoribb harci kutya szerte északon. Néhány példánya délen is megtalálható.
Módosítói: TÉ +18, VÉ -12, KÉ -2, Sebzés +2, Ép +5, Fp +10, Tp+8.

Robardoar

Kissé testes, mégis jó mozgású fajta. Feje közepes, füle lelógó. Farka rövid, általában lóg. Testalkata izmos. Rövid szőrzete fehér, fekete vagy rőtes színezetű. Marmagassága 35-50 cm, súlya 20-40 kg. Tanulékony, engedelmes, nyugodt fajta, de könnyen el lehet vadítani. Szerte Yneven széles körben alkalmazzák előnyös tulajdonságai miatt.
Módosítói: TÉ -, VÉ +3, KÉ -1, Sebzés -1, Ép -1, Fp -, Tp+2.

Lovak

Előfordulás:	Könnyű harci gyakori	Nehéz harci gyakori	Egyéb gyakori
Megjelenők száma:	1	1	1
Termet:	N	N	N
Sebesség:	150(SZ)	90(SZ)	60-220(SZ)
Támadó érték:	25	35	5-10
Védő érték:	65	55	45-60
Kezdeményező érték:	10	8	6
Célzó érték:	-	-	-
Sebzés:	1k5/1k5/1k5	1k6/1k5/1k5	1k3-1k5
Támadás/kör:	3	3	1
Életerő pontok:	28	35	20-30
Fájdalomtűrés pontok:	50	70	30-50
Asztrál ME:	-	-	-
Mentál ME:	-	-	-
Méregellenállás:	3	4	2-3
Pszí:	-	-	-
Intelligencia:	állati	állati	állati
Max Mp.:	-	-	-
Jellem:	-	-	-
Max. TP.:	20	30	10

Valahányszor egy kalandozó kalandozni indul, szinte elengedhetetlen számára a ló. Enélkül az Ynev-szerte ismert hátas nélkül fárasztó és időrabló lenne az utazás.

Bizonyos kasztok – így például a lovagok – azonban nem csak utazásra, hanem harcra is használják hátasaikat. Ahogy a haditudomány fejlődött úgy tenyésztettek ki egyre újabb és újabb fajtákat, amelyek mind más-más előnyöket mutatnak. Harci szempontból három nagy csoportra bonthatjuk a lovakat: könnyű és nehéz harci lovak, valamint minden egyéb olyan ló, amely képzetlen a harcban – ezeket tünteti föl a táblázatban az egyéb kategória.

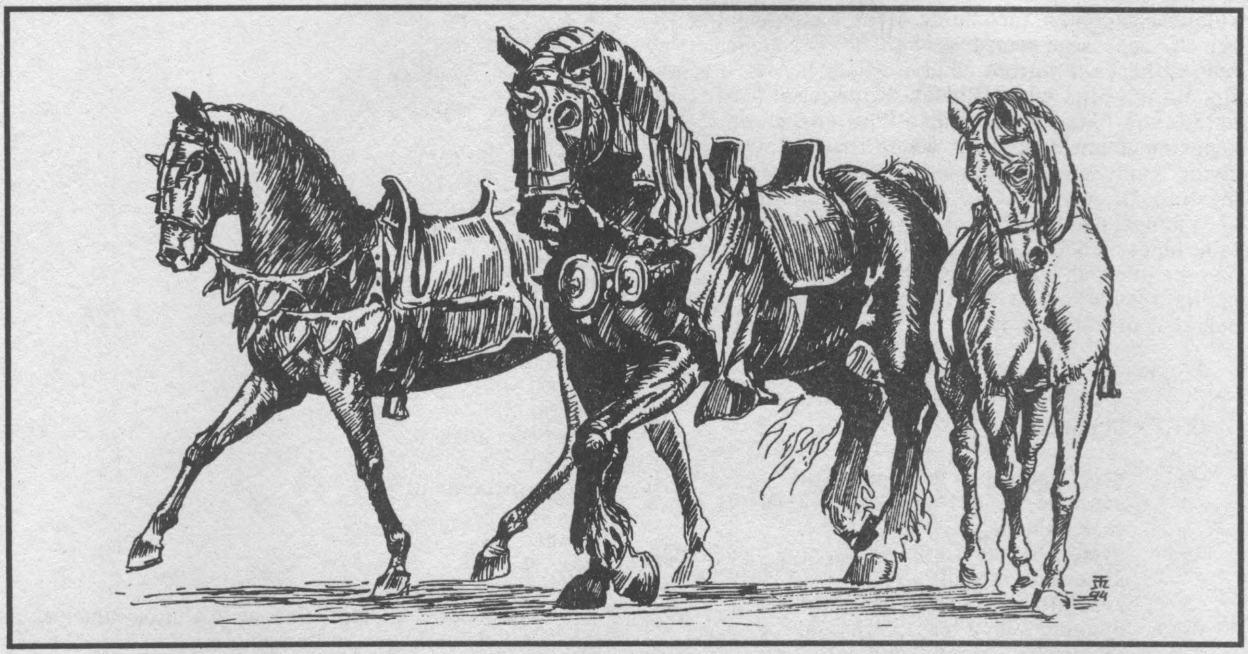
Természetesen ló és ló között nagy különbségek vannak, hogy a leglényegesebbel kezdjem, más és más fajtájú lovak más és más feladatokra használhatók. Jelentős az eltérés egy könnyű utazó ló, egy igásló, egy málhásló és mondjuk egy nehéz harci mén között. Más a súlyuk, a testfelépítésük, az izomzatuk.

Egy valódi, nehéz harci mén súlya eléri az utazó lovak súlyának másfél-kétszeresét, ennek megfelelő izomzattal. Ha erre még fölkerül a nehézpáncélzat plusz a lovas nehézvértben, aki maga is megvan vagy másfél mázsa, így már jelentős tömeget képviselnek, amit, ha egyszer nekilódul, nemigen akad senki és semmi, ami megállítsa.

Az egyéb kategóriába tartoznak az alábbiak: az utazó ló, mint neve is jelzi, utazásra való. Gyors és kitartó, viszont nem képes nagyobb erőkifejtésekre, mint például egy szekér elhúzása, vagy akár nehézpáncélzat viselése.

A kalandorok számára az igásló a legkevésbé érdekes, mert bár teherbíró és kitartó, de egyrészt nincs lovashoz szoktatva, másrészt pedig vágtában hamar kifullad. Ide tartozik még a póni és az öszvér is. A pónikat leginkább a Tarin birodalom törpéi használják – méretben ez felel meg nekik legjobban. Persze a póniknak is számtalan változata létezik – az egyik a bányában ércet hord, a másikon utaznak, és így tovább. Az öszvért – ló és szamár keresztezését – főleg hegyekben vagy sziklás terepen használják, mert bár csökönyös és lassú, de nagyon stabilan jár.

Persze a harcban járatlan lovak is lehetnek remek állatok. Fontos megérteni, hogy a ló harcértékei nem elsősorban fajtájától, hanem felkészítésétől, idomításától függenek. Tehát a legpompásabb yllinori félvér is a har-



madik kategóriába sorolandó, ha csak utazásra szánták. Természetesen a megadott értékekből mindig a jobbat kapja, hiszen nemes fajta.

Nemcsak az idomítástól függenek azonban a ló harcértékei – *öszvérből* sohasem lesz nehéz harci mén, akármeddig is tanítják. Csak a megfelelő állatot lehet erre a célra betanítani.

De mi is különböztet meg egy nehézlovast – és lovát – egy könnyűtől? Mindenek előtt az állat felépítése. Még aki járatlan a lovak megítélésében, de jó megfigyelő, az is elsőre különbséget tud tenni a két lótípus között. A könnyű harci lovak kecsesek, inkább az utazó lovakra hasonlítanak. Lábuk vékony, faruk gömbölyded, járásuk könnyed. Ezzel ellentétben a nehéz harci lovak vaskosak, faruk széles és lapos, hosszúszőreik általában jóval dúsabbak. Járásuk nehézkesebbnek és lomhábbnak tűnik.

Az alapfokon képzett lovas már annyi előnyt élvez, hogy magasabbról támadhat ellenfelére, persze csak akkor, ha az gyalogszerrel harcol. A lovas így sem kapja meg a harc magasabbról szabály minden előnyét. Mivel a lovat teljesen megállítani nem tudja, célzóértéke -20 harcértékmódosítót szenved.

Aki mestere a lovaglásnak, használhat egy különleges harcmodort, ami abból áll, hogy alatta a ló jobbra-balra ficánkol, miközben a lovas úgy helyezkedik, hogy a ló teste védje, ő pedig előnnyel harcoljon. Nem lehet minden lóról harcolni, legalább is nem csatában, mivel ez különleges idomítást igényel. A megfelelően idomított lóról harcoló mesterfokú lovas azonban a harc magasabbról előnyein túl még a harc mozgó lóról harcértékmódosítóit is megkapja.

A hadi tudományokban jártas hadvezérek tudják, milyen hatékony lehet egy lovasroham. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ekkor a lovas még a roham előnyeit (és hátrányait) is élvezi a többi előnyön fölül. Ez alól egyetlen kivétel a CÉ levonás, ez nem adódik össze, ebből a rosszabbik számít.

Fontos, hogy a harci ló ne csak az egyszerű segítségekhez legyen idomítva, de a csatához is, mivel egy közönséges utazó ló a harcban megriad és megbokrosodik. Az igazán jól idomított harci lovak nemcsak hogy nem félnek, de segítenek is lovasuknak. Ilyenkor körönként háromszor támadnak, egy harapással és rúgással. Ezzel csak előttük álló ellenfelet támadhatnak. A harcra külön nem idomított lovak is harcolhatnak, ám ezt csak akkor teszik, ha az életüket védik. Ilyenkor vagy harapnak, vagy hátsó lábaikkal rúgnak. A harcértékeik a táblázatban megadott határértékek között fajuk szerint változnak.

A lovas harcmodor összefoglaló táblázata

körülmény	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Harc magasabbról*	+2	+5	-	-20
Harc alacsonyabbról*	-2	-10	-	-5
Harc mozgó lóról	+5	+20	+10	-20
Roham	-	+20	-25	-30

* Csak gyalogos ellen; az ellenfél alacsonyabbról harcol; a CÉ a ló miatt rosszabb a megszokottnál

A piacokon kapható lovak általában igáslónak avagy utazó lónak vannak kitanítva, néha azonban fennáll a veszélye, hogy az első ránézésre megfelelő lónak van valami rossz szokása. Persze az éremnek két oldala van – ha valaki szerencsés, vásárolhat átlagon felüli képességekkel és képzettségekkel rendelkező hátast. Az alábbi táblázat segítségével a KM meghatározhatja a karakterek lovainak minőségét, szokásait, viselkedését.(1. táblázat)

Aki ért valamennyire a lovakhoz, mint például a lócsiszár vagy akár a lovaglásban mesterfokon képzett karakter, az megállapíthatja ránézésre a ló korát, erejét, egészségi állapotát. A csiszármester ezenfelül rövid vizsgálódás után azt is képes megmondani, ha egy lónak rejtett hibája – vagy éppen különleges képessége van.

A mesterfokon képzett lócsiszár vagy idomár képes is ilyen egyszerűbb dolgok megtanítására, de persze ehhez idő és nyugodt körülmények kellenek.

Mint láttuk egy ló képességeit nem csak fajtája, de idomítása is befolyásolja. A 2. táblázatban a sebességek kilométer per órában, a súlyok kilogrammban, a napi táv kilométerben értendő. Lépésben a ló megülése nem okoz

különösebb gondot, még hozzá nem értőnek sem. Ügetésben a ló sebessége kétszeresére nő, de ezt legfeljebb négy órán át képes tartani. A könnyű vágtát három, a vágtát egy órán át bírja a ló. Ha valaki varázslattal teszi *fáradhatatlanná hátasát*, akkor az a fenti értékek ötszörösét képes megtenni naponta. A vihető teher a lovason fölül elvihető súly, amivel a ló még vágtázni képes – bár csak fél órán át. A max. teher az a maximális mennyiségű súly, amivel a ló legalább lépésben képes elindulni. Ekkora terhelés mellett a lépést is csak négy órán át bírja, utána pihennie kell, különben elpusztul. Ezek a súlyok mind málhára vonatkoznak – a ló által húzott szekér súlya ennek akár ötszöröse is lehet.

1. táblázat

2k10	ló minősége
2	gebe, 1k6 napon belül elpusztul
3	sánta ló, rendes sebességének felével képes csak haladni
4	gyenge ló, negyed óra vágta vagy ügetés után kimerül és megáll
5	zabolátlan ló, 3 rossz szokással
6-7	nyugtalan ló, 2 rossz szokással
8-9	átlagos ló, 1 rossz szokással
10-12	átlagos ló
13-14	átlagos ló, 1 különleges képességgel
15-16	kezes ló, 2 különleges képességgel
17	ragaszkodó ló, 3 különleges képességgel
18	különleges ló, hűségesen ragaszkodik új gazdájához
19	különleges ló, 20%-kal gyorsabb az átlagosnál
20	táltos, ereje, gyorsasága és intelligenciája is átlagon felüli

2. táblázat

állat	lépés	ügetés	könnyű vágta	vágta	vihető teher	max. teher	napi táv
igás	4	10	20	30	120	230	35
utazó	7	20	40	60	80	160	90
nehéz harci	4	8	20	32	120	230	30
könnyű harci	6	18	36	54	75	150	80
póni	3	8	16	24	70	140	40
öszvér	3	10	18	26	110	220	40
yllinori királyi ménes	7	25	50	80	70	140	120
yllinori félvér	7	21	42	64	75	150	100
predoci telivér	7	18	36	60	75	160	80

rossz szokás	1k10	különleges képesség
harap	1	harcol (csatában)
rúg	2	hűséges
nem vágtázik	3	jelzi a veszélyt
csökönyös/hirtelen megáll	4	füttyel hívható
kerítésnek dörgölőzik	5	hazatalál
kényelmetlen/ügetésnél ráz	6	parancsra lefekszik
nem ugrik	7	parancsra megáll
veszélyben ledermed	8	parancsra csendben marad
ijedős (zajtól, tűztől)	9	jó ugró
hirtelen ágaskodik	0	nyugodt, engedelmes

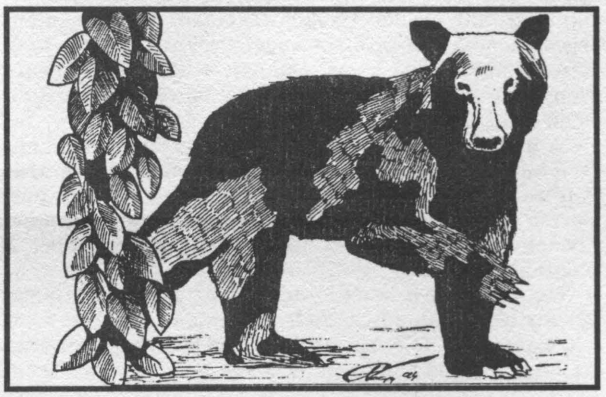
Medve

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 50 (SZ)
Támadó érték: 70
Védő érték: 60
Kezdeményező érték: 5
Célzó érték: -
Sebzés: 1k10+2/1k10+2/1k6
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 38
Fájdalomtűrés pontok: 80
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 50

A medvék hatalmas testű, mindenevő állatok, amelyek a mérsékelt égövtől egészen Beriqelig minden nagyobb erdőségben megtalálhatók. Vastag szőrzetük szürkés vagy feketésbarna lehet. Ha valamilyen veszély fenyeget egy medvét, akkor két hátsó lábára állva felemelkedik, úgy néz szembe ellenfelével. Ilyenkor az igazán nagy példányok a két és fél méteres magasságot is elérik.

A medvék nem ragadozók, ezért nem is támadnak rá senkire és semmire, csak ritkán bocsátkoznak harcba, ha őket vagy bocsaikat fenyegeti közvetlen veszély. Ezenkívül – mint minden vad – a sebzett medve is mindennek nekiront, ami él és mozog. Ekkor senkinek nem ajánlatos az útjába kerülni, mert szinte eszét vesztve tombol.

Ha harcolni kényszerülnek, fölegyenesednek és mellső mancsaik hatalmas csapásaival valamint harapásukkal támadnak. Ha egy medve mindkét mancsával túlütötte ellenfelét, akkor megragadta és magához szorította áldozatát, amitől az veszít további 1k10 Sp-t. Ezenkívül nem engedi el áldozatát, aki továbbra is körönként elveszít 1k10 Sp-t, amíg el nem ájul. Ekkor a medve ledobja és más ellenfél után néz. Amíg a szorongatott áldozat a medve mancsai között vergődik, természetesen sem ő sem a medve nem képes támadni. A medve mindezeken felül helyhez kötve harcol. Ha a többi kalandozó támadja közben a medvét, fennáll a veszélye, hogy saját társukat találják el. Füg-



getlenül attól, hogy a támadás a medvére nézve sikerrel járt volna, 20% eséllyel az áldozatot találja el.

A medvék bundája és a bőre olyan vastag, hogy bármilyen támadás ellen 1 az SFÉ-je. Ha a medve elveszti Fp-inek felét, ha teheti, abbahagyja a harcot és menekül. Természetesen ha a kicsinyeit védi vagy sarokba szorították, tovább küzd. Az életösztön hatására tombolni kezd. Innen kezdve nem futamodik meg és 0 Fp elérése után is tovább harcol, egészen addig, míg Ép-i el nem fogynak. Ilyen állapotban nem törődik a védekezéssel, támadásai azonban sokkal félelmetesebbek lesznek: KÉ +5, TÉ +20, VÉ -15, sebzés +2. Ezeken túlmenően Asztrálja teljesen „elborul", így varázshasználó csak 20E erősítésű varázslattal képes rá hatni.

A medvék általában párban élnek, de gyakran található a barlangjukban 1k6 bocs. A bocsok nem harcolnak. A kereskedelemben egy medvebocs két-három aranyat is megér.

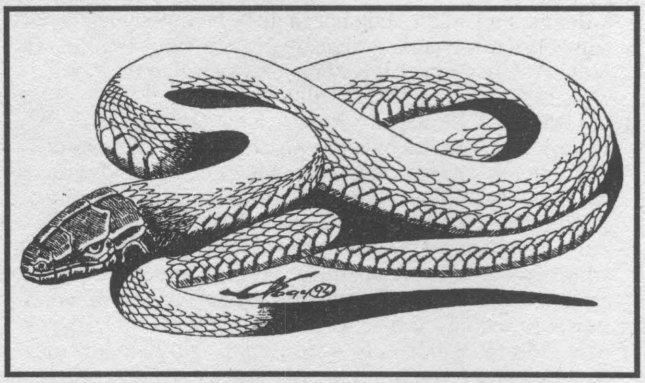
Mérgeskígyók

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 18 (SZ) 8 (V)
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: 1-2
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 3
Fájdalomtűrés-pontok: 6
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Tapasztalati-pont: 2

A különböző mérgeskígyók a legváltozatosabb színeket és mintákat mutatják. Az adott mintázat mindig jellemző az adott fajra – gondoljunk csak a kobrák jellegzetes pápaszemére!

A kígyók meglehetősen lomhák, de amikor vadásznak, vagy ha veszély fenyegeti őket, rendkívüli gyorsaságról tesznek tanúbizonyságot. Ha veszélyt éreznek, összetekerednek, fejüket felemelik, úgy várják a kedvező alkalmat, hogy lecsaphassanak. Támadásuk egyetlen villámgyors mozdulat, ami elől szinte lehetetlen kitérni. Ugyan harapásuk csak 1-2 Sp-t sebez (dobj 1k6-tal; 1-3-ig 1 Sp, 4-6-ig 2 Sp), de a foguk feletti mirigyben termelődő méreg akár halálos is lehet. Ha olyan karaktert mar meg a kígyó, akin a viselt páncél SFÉ-je nagyobb, mint a kígyó sebzése, akkor a támadás hiába volt sikeres, a kígyónak sebet ejtenie nem sikerült, és természetesen a méreg sem jutott be a karakter szervezetébe.

A különböző fajtájú kígyók mérgei azonos módon, a véráramba jutva fejtik ki hatásukat, azaz fegyverméregnek felelnek meg. FIGYELEM! Nem igaz, hogy a kígyó immunis a saját mérgére – állkapocs-felépítése miatt azonban nem fordulhat elő, hogy véletlenül magába harapjon.



Ezek a mérgek hatásukban is közel állnak egymáshoz, mind 3.-5. Szintű, izomzatra ható (IV.), azonnali hatású mérgek, hatásuk közepes időtartamú. A kígyó méregmirigye többnyire 1-3 marásra elegendő mérget tárol. Ha valaki fegyverméregként akarja használni a kígyómérget, teheti, de – hacsak nem képzett a Méregkeverésben – a csapolástól számított fél órán belül fel kell használnia, különben a méreg beszárad, és hasznavehetetlenné válik. A szakértő bizonyos segédanyagok hozzáadásával képes lényegesen hosszabb ideig megőrizni a mérget hatékony állapotában.

Egyes orgyilkos klánok egész kígyótenyészeteket mondhatnak a magukénak, ami nem csak a méreg lecsapolásakor hasznos: az áldozat közelébe csempészett kígyó olykor maga végzi el a piszkos munkát.

Az általános leírás után most következzék néhány konkrét ynevi faj.

Mosolygó kígyó

Köves, sziklás területeken él, 60-70 cm hosszú, középszürke alapon világoskék, világoszöld keresztsávokat visel. Vackából délután, estefelé bújik elő, szembogarát szűkíteni, tágítani tudja. Nevét rendkívül bájos mosolyáról kapta – széles szája a fejtető felé görbül –, amit nem tanácsos közelebbről megszemlélni. Külseje nem túl feltűnő, de szerencsére nemigen lehet összetéveszteni egyéb, ártalmatlan kígyókkal. Nem támad meg boldogboldogtalant, csak azt, aki megijeszti. Mérge fél órán belül öl vagy bénaságot okoz. Tapasztalt erdőjárók e hüllő arckifejezését találóan „halálmosoly"-nak nevezik.

Tűzkobra

Ordanban az egyik legelterjedtebb kígyófaj, Sogron legszentebb állata. Ha egy Sogron-hívő észreveszi, hogy valaki meg akar ölni egy Tűzkobrát anélkül, hogy erre joga lenne, köteles akár élete árán is megvédelmezni a szent állatot. A Tűzkobra rendkívül pompás, királyi megjelenésű hüllő. Egész teste lángvörös, a hasa sárga. Támadó helyzetben láthatóvá válik széles csuklyája, amely szintén izzó-vörös. Vízszín szemének pillantása rémisztően hideg, mégsem e vérfagyasztó tekintetről a leghírhedtebb. A Tűzkobra Ordan legveszedelmesebb mérgeskígyója, marása azonnal halált okoz, de még ha áldozatának Méregellenállása sikeres is, elájul. A homokos, száraz helyeket kedveli.

Hinolkígyó

Kicsiny, mindössze 20 cm-es állat, a zöld, a kék és a zöldeskék különféle árnyalataiban fordul elő. A sötétebb példányok tavakban, a világosabbak pedig folyóvizekben élnek. A fürdőzőknek ajánlatos vigyázni – a kígyó esetleg

rátekeredhet a bokájukra, s marása bénulást vagy gyengeséget okoz. A méreg hatása egy órán belül elmúlik, ám ez egy mély tó vagy folyó közepén már oly mindegy.

Rémkígyó

Inkább ijesztő, semmint veszedelmes lény, habár megjelenése valóban tragédiához vezethet. Gyümölcsfákon él, narancssárga alapon zöld foltokat visel, de létezik barna színváltozata is. Feje rendkívül keskeny, szája körül a pikkelyek vicsorgó fogakat mintáznak. Szeme rikítóan vörös, fejéből szarvak állnak ki, amelyek csupán gyenge szaruképletek, semmire sem használhatók. Mindez csupán elijesztésre szolgál, gyakorta sikerrel... Egyszer előfordult már, hogy a gyanútlan szüretelő úgy megrémült egy ilyen állattól, hogy a mélybe zuhant, és nyakát szegte. Mérge nem túl ártalmas, marása gyengeséget vagy pár óra (1k6) alvást okoz, attól függően, hogy az áldozat Méregellenállása sikeres volt-e. Problémát csak az jelenthet, ha az elgyengült áldozat elfelejt kapaszkodni...

Fekete hóhér

Igazán szép megjelenésű állat, ha sikerül elejteni, bőréből tetszetős övek, hatásos homlokpántok készíthetők. Csillogó kékesfekete színű, fejét sárga pöttyök tarkítják. Hosszúsága átlagos, 60-70 cm. Mérge rendkívül erős, a megmart áldozat szörnyű kínok közt leheli ki lelkét. Először szédülni kezd, majd heves görcsök lepik meg. A méreg megtámadja az idegrendszert, a végtagok rángatózni kezdenek, majd lebénulnak. Az áldozat megőrül, végül beáll a halál. Mindez gyorsan, 1k6 kör alatt játszódik le, ha az áldozat Méregellenállása sikertelen volt. Sikeres dobás esetén csak görcsöt és kínt okoz, ami 2k10 Fp elvesztésével jár.

Éjjel indul portyára.

Fojtókígyó

A leghatalmasabb óriáskígyó, ami Yneven létezik; 8-10 méteresre is megnőhet. Rátekeredik áldozatára és összeroppantja. Az embert is gyakran megtámadja, nappal vadászik, az erdős részeket kedveli. Alapszíne zöld; barna, sárga, fekete és fehér foltok tarkítják.

Ostorkígyó

Karcsú és hosszú, villámgyorsan, ügyesen mászik a fák ágai közt, kisebb távolságokon átugrik, szinte átrepül. A zöld ostorkígyó hasa sárga, háta fűzöld két sötétzöld csíkkal. Emberre veszélytelen, tojásokkal táplálkozik.

Szemet gyönyörködtető látvány a sávos ostorkígyó. Vékony piros, fehér, sárga, fekete sávjai sűrűn váltogatják egymást, hasa hófehér. Rovarokkal táplálkozik. Jóval veszélyesebb az az ostorkígyó, melynek egész teste mélybarna, s vékony piros és arany harántsávok díszítik. Marása vakságot okoz. Sikeres Méregellenállás esetén az áldozat látása 1k6 nap alatt visszatér, különben örökre elvész, vagy csak mágiával gyógyítható.

Nagymacskák

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-2
Termet: E
Sebesség: 180 (SZ)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k5/1k5/1k6+1
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 28
Fájdalomtűrés pontok: 44
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 30

A tigris, az oroszlán, a leopárd, a párduc és az összes többi nagymacska-féle rengeteg hasonlóságot mutat mind szokásokban, mind tulajdonságokban, ezért egy címszó alatt tárgyaljuk őket.

Minden nagymacska közös jellemzője, hogy nesztelenül cserkészi be áldozatát, majd egyetlen hatalmas ugrással veti rá magát. Ilyenkor körönként háromszor támad, két mellső mancsával és harapásával. Minden macskaféle rendkívül gyors, ezért harcértékei is viszonylag magasak.

Legtöbbször párban vadásznak, de vackukban nem ritkán 1k6/2 kicsi is található.

Normális körülmények között nem támadnak az emberre, de ha veszélyt éreznek vagy nagyon éhesek, attól sem riadnak vissza.

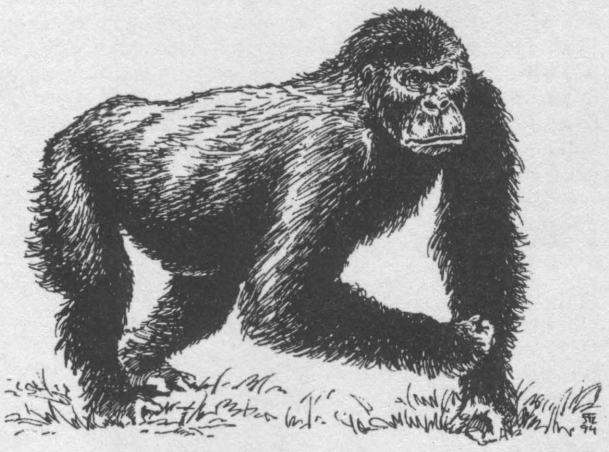
Nganga

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2k10
Termet: N
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10+4/1k10+4/1k6 (ütés/ütés/harapás)
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 70
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 200

A nganga az erdők óriás majma, hatalmas fekete fanyűvő óriás. Sárgás fogsora, emberderéknyi karja nem sok jót ígér az útjába tévedőnek.

Egy-egy területen általában 3-20 majomból álló csoport él, de akadnak magányosan vagy párban élő példányok is. Hatalmas testsúlyuk miatt természetesen ők nem a fák akrobatái, mint kisebb társaik: lomhának tűnő, megfontolt állatok.

A csapatot, amely rendkívül összetartó, mindig egy idősebb hím vezeti. A hímek szőrzete koruk előrehaladtá-



val egyre szürkébb lesz, míg az igazán öreg példányok ezüstös árnyalatúak.

A ngangák rendkívül agresszívekké tudnak válni, ha magukat vagy csapatukat veszélyeztetve érzik. Ilyenkor halálukig képesek harcolni. Ellenfeleikhez kisebb kicsavart fákat hajigálnak (2k10 Sp), majd ökleikkel és agyaraikkal támadnak tovább.

Igazán veszélyessé párzási időszakban válhatnak, ilyenkor a hímek harcértékei +20 módosítót kapnak.

Ebben az időben a dzsungelben mindenfelé lehet hallani bömbölésüket, ahogy egyre újabb ellenfelet keresnek maguknak.

A dzsungelek környékén lakók szemében a legnagyobb tett, amivel férfi valaha is büszkélkedhet, egy nganga elejtése meztelen pengével.

Orrszarvú

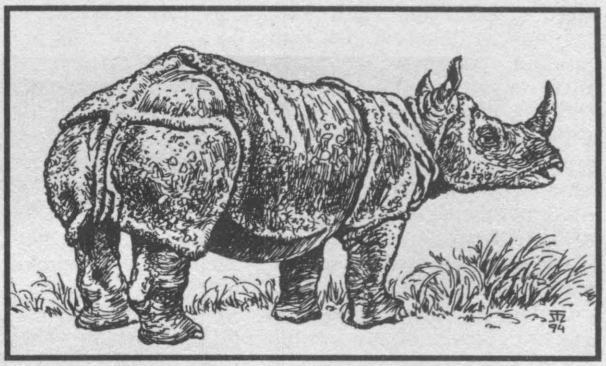
	közönséges	páncélos
Előfordulás:	ritka	nagyon ritka
Megjelenők száma:	1-2	1-2
Termet:	N	O
Sebesség:	140 (SZ)	160 (SZ)
Támadó érték:	65	85
Védő érték:	90	70
Kezdeményező érték:	12	8
Célzó érték:	-	-
Sebzés:	1k10 (szarv) /2k6 (pata)	2k10 (szarv) /3k6 (pata)
Támadás/kör:	1 (1/3)	1/2 (1/4)
Életerő pontok:	40	66
Fájdalomtűrés pontok:	72	94
Asztrál ME:	-	-
Mentál ME:	-	-
Méregellenállás:	4	6
Pszi:	-	-
Intelligencia:	állati	állati
Max Mp.:	-	-
Jellem:	-	-
Max. TP.:	40	70

Ynev melegebb füves pusztáin, szavannáin él az egyik legnagyobb testű növényevő, az orrszarvú. Leginkább a Taba el-Ibara peremén elterjedt, de megtaláljuk a Sheral-hegység déli lejtőin is. Két alfaja ismert: a szürke vagy közönséges orrszarvú, és a nagyobb testű páncélos orrszarvú. A szürke változat magassága hozzávetőleg másfél méter, súlya 300 és 600 kilogramm között változhat. Növényevő. Természetes ellensége nemigen akad, ezért elszokott a menekülléstől. Ha felingerlik, könnyen harciassá válhat. Általában ha sebet kap, őrjöngeni kezd – egy megvadult orrszarvút megfékezni pedig szinte lehetetlen feladat. A harcoló orrszarvú, súlyát meghazudtoló sebességgel rohan rá vélt vagy valós ellenfelére, szarvával felöklelve azt. Ha az öklelés nem sikerül, lendületével és súlyával mindenképpen elsodorja áldozatát, aki – ha már földre került – minden bizonnyal halálát leli a vaskos paták alatt. Ha valaki elég gyors, megkísérelhet félreugrani a rohanó állat elől, ha sikeres Gyorsaság próbát tesz. Az orrszarvú rohamozva ugyan csak három körönként egyszer támadhat, de kihasználja a roham nyújtotta előnyöket, így TÉ-je +20-szal növekszik, sebzése kétszeresére nő. Mivel számára ez a megszokott harcforma, VÉ levonás nem sújtja. Ha az orrszarvút sarokba szorítják, vagy nincs helye lendületet venni, úgy is képes szarvát ellenfelébe döfni, körönként egyszer, ám sebzése csökken (1k10). Hihetetlenül vastag bőre minden rajta okozott sebzést tompít, ami 3-as SFÉ-nek felel meg.

A közönséges orrszarvú nagyobb termetű rokona a páncélos orrszarvú – ez korántsem olyan elterjedt, ám lényegesen veszélyesebb. Főleg a Sheral északi oldalán, az Elátkozott Vidék peremén találkozhatunk vele. Mostoha életkörülményei következtében bőre még jobban megvastagodott, elszarusodott. Később a szaruréteg tagozódott, megkönnyítve az állat mozgását, mégis védelmet nyújtva a behatások ellen. Így alakult ki Ynev egyik legkülönösebb állata – emlős létére testét részben pikkelyek borítják.

Nem csak bőre keménységében, de testméreteiben is kimagaslik Ynev faunájából. Magassága nemritkán eléri a két métert, az igazán gigászi példányok súlya pedig az egy tonnát is meghaladja. Intelligenciája is magasabb szürke fajtársaiénál. Igazi veszélye azonban nem ezekből fakad, hanem hogy a közönséges orrszarvúktól eltérően mindenevő. Igaz ugyan, hogy többnyire füvet és leveleket rágcsál, de szárazság, éhínség idején birkákat, lovakat, sőt, embereket is megtámad.

Ilyenkor kisebb termetű fajtársaihoz hasonlóan rohamoz, az általa okozott sebzés azonban lényegesen nagyobb (2k10x2 Sp) és a rohamból származó TÉ módosítója is +30, viszont csak minden negyedik körben támad, mert lendületet kell gyűjtenie. Lévén a páncélos orrszarvú nagyobb és intelligensebb a többinél, a védekezés is nehezebb ellene. Aki félre akar ugrani előle, annak -2 módosítóval kell sikeres Gyorsaságpróbát tennie. A páncélos orrszarvú nemcsak támadásai miatt veszélyes – vastag szarupáncélján nagyon nehéz áthatolni, minden rajta okozott sebzésből négyet le kell vonni; azaz 6-os az SFÉ-je.



Azon ritka alkalmakkor, mikor sikerül befogni egy példányt, a dzsad gladiátor aréna mindig zsúfolásig telik. Egyike azon teremtményeknek, amely ellen két, de inkább három gladiátort szoktak kiállítani, és még így is előfordul, hogy az orrszarvú kerül ki a küzdelemből győztesen. Ekkor természetesen a következő viadalon is ez lesz a legizgalmasabbnak ígérkező küzdelem.

Patkány

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-100
Termet: K
Sebesség: 60 (SZ) 12 (V)
Támadó érték: 20
Védő érték: 40
Kezdeményező érték: 10
Célzó érték: -
Sebzés: 1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés-pontok: 8
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Tapasztalati-pont: 1

A patkányok – ezek a sokak által gyűlölt rágcsálók – szinte minden városban megtalálhatók. Tele van velük a csatornarendszer, de minden pincébe, sőt néha a házakba is jut belőlük.

A patkány az egyik legellenállóbb állatfaj. Jól mászik, úszik, szinte bármit felzabál, és a legszélsőségesebb klímaviszonyokhoz is képes alkalmazkodni.

Egymagában ritkán száll szembe az emberrel, de éhínségek idején hatalmas falkákba verődve szinte bármiféle jószágot megtámadnak. A fenti harcértékek egy egyedre vonatkoznak.

Mivel a legkülönfélébb helyeken megfordulnak, rengeteg fertőzést összeszednek. Ők maguk jól ellenállnak a betegségnek, de harapásuk terjeszti a kórt. A patkányoknak hozzávetőleg 5%-a okoz valamiféle ragályt. Ezek természetesen harapással terjedő, 2.-6. szintű betegségek, melyeknek hatását a KM fantáziájára bízzuk.

Az igazi veszélyt mégis az jelenti, mikor csapatostul vadásznak. A patkányok viszonylag intelligensek – felderítőket küldenek ki, és kétszer ugyanabba a csapdába nem esnek bele. A csapatostul támadó patkányokat célszerű egyetlen ellenfélként kezelni. Ilyenkor az általuk elözönlött területen minden ember és állat – VÉ-jétől függetlenül – elszenved egy adott mennyiségű Sp vesztést, mivel egyszerre akár tucatnyi patkány is haraphatja, amelyek ellen védekezni szinte lehetetlen. A páncélok SFÉ-je természetesen ebben az esetben is érvényesül. Az ilyen falka ellen fegyverrel vajmi keveset lehet tenni, bár egyedei kétségkívül sebezhetők. Az egész csapatnak egy adott mennyiségű Sp-t határozunk meg, aminek elvesztése után a patkányok megfutamodnak. Ekkor még nem pusztult el az összes, de már csak egyesével lehetne összefogdosni őket.

Példa: Egy negyven egyedből álló falka 40 Sp elvesztése után oszlik föl. Körönként 8 Sp-t sebeznek, de ahogy fogynak, ez a sebzés is csökken (általában a falka aktuális Sp-jének ötöde). Bizonyos varázslatok igen hatékonyak a csapatostul támadó rágcsálók ellen, mint például az Ostűz. A különböző területre ható varázslatok nem a falka Sp-jét csökkentik, hanem minden egyes egyedét. Azaz, ha egy Tűzszőnyeg 12 Sp-t sebez, akkor az összes patkány elpusztul (hiszen összesen ennyivel rendelkeznek), és nem csak a falka gyengül.

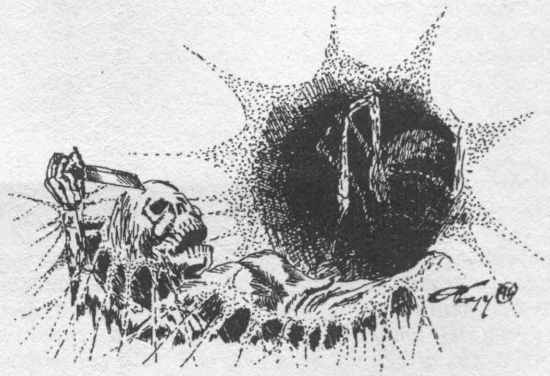
Pók

	közönséges	óriás
Előfordulás:	gyakori	nagyon ritka
Megjelenők száma:	1	1
Termet:	K	K
Sebesség:	5 (SZ)	80 (SZ)
Támadó Érték:	-	30
Védő Érték:	-	60
Kezdeményező Érték:	-	25
Célzó Érték:	-	-
Sebzés:	méreg	1k3+méreg
Támadás/kör:	1	1
Életerő pontok:	-	6
Fájdalomtűrés pontok:	-	13
Asztrál ME:	-	-
Mentál ME:	-	-
Méregellenállás:	8	8
Pszi:	-	-
Intelligencia:	állati	állati
Max Mp.:	-	-
Jellem:	-	-
Max. TP.:	-	3

A pókok szinte minden éghajlaton megtalálható bestiák. A közhiedelemmel ellentétben csak kevés pók mérge jelent komoly veszélyt az emberre nézve. Ezek a mérgek leggyakrabban 3-5. szintűek, azonnal hatnak, hatásuk közepes ideig tart. Az izomrendszert támadják.

Egy pók – méreteinél fogva – nem lehet ellenfél a kalandozók számára, ezért nincsenek harcértékei. Egy pókot bárki képes eltaposni anélkül, hogy Támadó dobást kellene dobnia.

Egész más a helyzet az óriáspókokkal, ezekkel a nemritkán kutya nagyságúra is megnövő, undok fajzatokkal. Ezek Ynev meleg éghajlatú erdőségeiben tanyáznak. Hálóikat a fák közé feszítik ki, de nem a koronák közt, hanem a talajszinten. Melegvérű állatok vérével táplálkoznak. Bármit megtámadnak, ami csak a hálójukba kerül, még ha jóval nagyobb is náluk. Mérgük akár egy lóval is



végezhet. Ez a méreg 6. szintű, azonnal ható; közepes ideig tartó hatása halált vagy nehezen oldódó görcsöket eredményez.

Az óriáspók ritkán kényszerül harcra, többnyire csak a hálójába gabalyodott áldozatait marja meg. Ha mégis harcolnia kell, csáprágóival megpróbálja mérgét ellenfelébe juttatni. Testét mindenütt szívós serte borítja, ez 2-es SFÉ-nek felel meg. Ha egy Karakter gabalyodik a pók hálójába, csak levonásokkal harcolhat. (lásd Harc helyhez kötve!) Hogy kiszabadulhasson, sikeres Ügyességvagy Erőpróbát kell tennie -2-vel. Ha ezt elvéti, a következő körben is próbálkozhat, immáron -3-mal. Minél tovább próbálkozik sikertelenül, annál jobban belegabalyodik a ragadós hálóba – annál nagyobb lesz a levonás.

A közönséges pókból egy, az óriáspókból maximum hat adag mérget nyerhet ki a méregkeverésben jártas karakter.



Qvakka

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 20-70
Termet: K
Sebesség: 80
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 9
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 2
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 4

A qvakkák vadkutyák. Igen gyakoriak a nem hegyvidéki hómezőkön; nagyobb csapatokban járnak, és néha az éhség meglepő bátorságot ad e kis termetű jószágoknak.

Marmagasságuk fél méter körüli, fehér bundájuk gerincvonalán szürke sáv fut végig. „Sok lúd disznót győz" taktikájuk sok esetben meglepően eredményes: a falka általában némán támad, többnyire éjszaka. Döbbenetes mészárlást tudnak véghezvinni fókák között, sőt, nem egyszer szarvasokat tépnek szét, szinte futás közben.

Jó néhány kalandozócsapat végezte már e „kis méretű" ragadozók fogai között. Persze – akár a legtöbb állat – ők is félnek a tűztől, de nagyon ínséges időkben veszett démonként esnek a kiszemelt áldozatnak. Ilyen esetben még a tűz sem rettenti el őket, sőt, Támadó Értékük tízzel nő. E fanatikus, néha öngyilkos roham érthető, hisz vagy harcban pusztulnak el, vagy az éhség végez velük. Persze ha győznek, jöhet a lakoma.

E ragadozókról tudni kell még, hogy igen szaporák, az utazónak tehát nincs oka csodálkozni, ha népes qvakkacsapattal találkozik. Szerencsére a qvakkák öngyilkos romára ritkán kerül sor, hiszen elég ügyes vadászok. Ha nem vadultak meg az éhségtől, amikor csak tehetik, elkerülik az embert. Megszelídítésükre nem sok az esély, hiszen makacs, idomítás szempontjából buta jószágok. Ha valaki mégis megpróbálkozik velük, Mesterfokú idomítással kell rendelkeznie, de ebben az esetben se számítson egetverő eredményre.

Rukh

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 40 (SZ) 200 (L)
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 32
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 (karom)/1k10 (csőr)
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 28
Fájdalom pontok: 48
Asztrál ME: –
Mentál ME: –
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max. Mp.: -
Jellem: –
Max. TP.: 35

A rukh madár Ynev egyik legnagyobb ragadozó madara. Kinézetre leginkább egy keselyűre hasonlít, rőtes-barnás tollazata és vaskos termete különbözteti meg a normál keselyűktől.

Magassága majdnem eléri az emberét – a nagyobb példányok másfél méteresek -, kiterjesztett szárnyának fesztávolsága gyakorta meghaladja a három métert. Sziklás, erdős vidékeken honos, elsődleges előfordulási helye a Sheral, de megtalálható Krán bércei közt éppúgy, mint a J'Hapinia hegységben.

Veszélyes ragadozó. Ha éhes, szinte mindent megtámad, ami kisebb egy lónál. Vadászat közben nagy magasságban köröz, és ha *megfelelő* prédát talál, bukórepülésben támad rá. Ez a szabályok szempontjából rohamnak számít, ennek megfelelően módosulnak a madár harcértékei. Ilyenkor tűhegyes karmokban végződő lábával megragadja áldozatát (aki veszít 1k6x2 Sp-t) majd – ha képes rá – a magasba emeli. Ha a kiszemelt áldozat túlontúl nehéz, a madár – lábával továbbra is kapaszkodva – csőrével folytatja a harcot, igyekezvén szétszaggatni prédáját. Ha embert támad meg, a szerencsétlen igencsak szorult helyzetben van, mivel nem elég, hogy a rukh kemény csőrével időről-időre lesújt rá, *de karmaival is* szilárdan tartja. Ilyenkor az áldozat helyhez kötve, alacso-



nyabbról (KÉ -22, TÉ -25, VÉ -5, CÉ -5), míg a madár szintén helyhez kötve, de magasabbról harcol (KÉ +2, TÉ+5, VÉ-5). Mint a fenti értékekből is kiderül, a madarat a helyhezkötött harcban a TÉ levonás nem sújtja, mivel ez természetes harcmodora.

Egyszerre körülbelül ötven kilogrammnyi súlyt képes a levegőbe ragadni. Szokásos áldozatai (kisebb növényevők és rágcsálók) nyakát általában csőre egyetlen hatalmas csapásával eltöri. Ha keményebb ellenfélre akad, azt a magasba emeli, majd leejti, amitől az elveszít 10k6 Sp-t. Ekkor a madár bukórepülésben utánaveti magát, és – ha áldozata még mindig él – csőrével végez vele.

A keleti barbárok között rangot és kiváltságokat élvez az, aki legyőzött egy rukh madarat, és hőstette bizonyságul sátra bejárata fölé erősíti a madár kitárt szárnyú csontvázát.

Singa hamata (Óriás homoki karolópók)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 160 (SZ)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték:
Sebzés: 1k6 + méreg
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 17
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 25

A singa hamata, mely nevét a dzsadoktól kapta, és a sivatagok ismert ragadozója, póktársaitól eltérően nem készít hálót. Ugyan, mihez is rögzítené szálait a sivatagban? A pók maga már méreteivel is kiérdemelné a hatalmas jelzőt, magassága az 1 métert, hossza 1,2-1,8 métert is elérheti. Fő jellemzője a feltűnően szétálló láb, emiatt rendkívül ügyesen tud oldalt is futni. Két hátulsó lábpárja lényegesen rövidebb és gyengébb, mint a két elülső, amelyek erősen tüskézettek. Formájával és színével meglepően jól olvad bele környezetébe, amit még az is segít, hogy testének nagy részét beássa a homokba. Ez alól csak az első lábpár jelent kivételt, amely inkább hasonlít egy egymástól pár méterre sarjadt kisebb kaktusztőhöz, mint póklábakhoz. Ezt annak köszönheti, hogy karoló lábai végén olyan sörték helyezkednek el, amik ránézésre leginkább a sivatagban előforduló kaktuszfügére hasonlítanak, és kitűnő csaléteknek számítanak. A megtévesztett állat azt hiszi, végre nedvességhez jut, és belesétál a pók karjaiba. Ha megfelelő közelségbe kerül, a pók meglepetésszerűen támad, nagy erővel átkarolja, összeszorítja első lábpárjaival az áldozatot, és villámgyorsan belemélyeszti rágóit a testébe, hogy belepumpálhassa mérgét. A vergődő áldozat további hátránya, hogy az erősen fogazott lábak közül kimászni szinte lehetetlen: minél jobban vergődik, annál több sérülést szerez magának – 1-6 Sp-t körönként. Átkarolva harcolni is nehéz, aki megpróbálja, azt a Harc helyhez kötve módosítói terhelik. Ha a pók harapása sikeres, a szervezetbe kerül egy 6. szintű, izomrendszerre ható méreg, ami gyors hatású (1-6 kör) de csak rövid ideig hat. Sikeres Egészségpróba után a hatás a mérgeknél leírt gyengeség, sikertelen próba után pedig bénultság. A singa hamata mérettől függetlenül megtámad mindenkit, aki a közelébe megy, és áldozata – vagy saját maga – pusztulásáig harcol. Nemhiába mondják a dzsadok: „Ha egy magányos kaktuszt látsz a sivatagban, az csoda – ha kettőt, akkor kétszer nézd meg, mielőtt közelebb merészkedsz hozzájuk!"

Az elpusztult példányból a méregkeverésben járatos karakterek 1-6 adag mérget nyerhetnek.

Skorpiók

Előfordulás:	közönséges gyakori	óriás nagyon ritka
Megjelenők száma:	1	1
Termet:	K	K
Sebesség:	5 (SZ)	85 (SZ)
Támadó Érték:	–	40
Védő Érték:	–	80
Kezdeményező Érték:	–	30
Célzó Érték:	–	–
Sebzés:	1 + méreg	1k6+méreg/1k10
Támadás/kör:	1	1/2
Életerő pontok:	–	6
Fájdalomtűrés pontok:	–	14
Asztrál ME:	–	–
Mentál ME:	–	–
Méregellenállás:	8	8
Pszi:	–	–
Intelligencia:	Állati	Állati
Max Mp.:	–	–
Jellem:	–	–
Max. TP.:	–	35

A skorpiók Ynev minden *táján megtalálhatók*. Csekélyebb veszélyt jelentenek egy emberi méretű lényre, mint azt sokan képzelik. Mérgeik erőssége változó, általában 3-6. szintűek, azonnal, de csak közepes ideig hatnak, és az izomrendszert támadják. Marásuk veszélyességét a KM dönti el.

Egy skorpió nem ellenfele egy kalandozónak: méreteinél fogva könnyű őket eltaposni (ha rálépnek, általában mar) vagy agyonütni, ezért nincsenek megadott harcértékei.

Teljesen más a helyzet az óriási méreteket elérő skorpiókkal. Ezek a dögök Ynev homoksivatagait kedvelik. Méreteik elérhetik egy kisebb póni nagyságát is. Vastag kitinpáncélos testük 3-as SFÉ-t ad számukra. Harcba ritkán bocsátkoznak, inkább lesből, éjszaka támadnak ellenfelükre, marásuk már korántsem olyan veszélytelen, mint kisebb társaiké. Mérgük akár egy tevét is képes gyorsan megölni (7. szintű, gyorsan, közepes ideig ható; halált vagy nehezen oldódó görcsöket okoz). Ollóit nem csak darabolásra, de harcra is előszeretettel használja, ezek sebzése 1-10 Sp lehet. A megölt skorpiókból méreg nyerhető, az átlagosakból egy adag, az óriásokból akár 10 adagot is képes kinyerni egy méregkeverésben járatos karakter.

Sólyom

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 5 (SZ) 180 (L)
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 12
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k2
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 7
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 1

A sólymokat – Arel szent állatait – joggal nevezhetjük a levegő hercegeinek. Kiterjesztett szárnyaik szélessége eléri a két métert. Ynev-szerte ismert ragadozók.

Tollazatuk rőtes vagy sötétbarna. Kisebb rágcsálókon élnek. Áldozatukra 30-40 méteres magasságból, hihetetlen sebességgel csapnak le. Harc közben időnként ráerepülnek ellenfelükre, hegyes, horgas csőrükkel lecsapnak, majd továbbrepülnek. Minthogy fürgén változtatják helyüket, igen nehéz fegyverrel eltalálni őket, innen magas VÉ-jük.

Arel egyházán kívül néha tehetősebb vadászok folyamodnak betanított vadászsólymok segítségéhez. Shadonban és Gorvikban külön kultúrája van a solymászatnak. A jól idomított madarak könnyedén leterítik a menekülő nyulat, borzot, rókát – szélsőséges esetben akár az embert is.



Szürkemedve és jegesmedve

Szürkemedve
Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 50
Támadó Érték: 70
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+2/1k6+2/1k6
Támadási/kör: 3
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 80



Jegesmedve
Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 50
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6/2k6/1k6
Támadási/kör: 3
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: 85
Asztrál ME: -
Mentál ME: -

Méregellenállás: 8
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 105

A szürkemedvék a fagyos fenyvesek lakói, magányos, mogorva ragadozók. Nem ritka látvány a sebes vizekben halászó medve. Kiváló futó, jól mászik fára. Mint az a statisztikáiból is látszik, ha kenyértörésre kerül a sor, keményebb ellenfél, mint mérsékeltebb éghajlatú vidékeken lakó fajtársai.

A sebzések közül az első kettő a mancsokat jelenti, hisz a medve mindig a két hátsó lábára állva harcol. Ha mind a kettővel túlüti ellenfelét, akkor azt átkarolja, és az további 1k1 Sp-t veszt.

A jegesmedve a jégtáblák, befagyott tengeröblök ragadozója, hatalmas termetű, állhatatos harcos, a fókák réme. Ínséges időkben a településekbe is bejár rabolni. Harcmodora azonos a többi medvéével, de nem szokott átkarolást végezni, inkább mancsainak elemi erejében bízik.

Meg kell említeni mindkét fajnál, hogy a nőstények, bocsaik védelmében, rettenetes elszántsággal küzdenek, harci értékeik ezáltal tízzel nőnek. Mint minden medvefajnál, náluk is érvényes a bunda adta SFÉ 1.

A jegesmedvéknél beszélnünk kell egy különlegességről is. Időnként magányos öreg hímek, furcsa változáson mennek keresztül. Egy-egy falu közelében telepednek le, és szabályosan rettegésben tartják a település lakóit. Elragadnak magányosan közlekedő embereket, néha – éjjelente – a faluba is bemennek, és pusztítanak, amit érnek, mészárolják az ott lakókat. Ezek az állatok mintha valami szörnyű dühtől hajtva végeznének mindenkivel, aki az útjukba kerül. A rettegésnek csak az állat halálával van vége. Azt tartják, valamely gonosz szellem szállja meg ilyenkor a medvét, de ennek eddig semmi bizonyítékát nem találták. Az azonban kétségbevonhatatlan, hogy különleges ravaszsággal, mondhatni rosszindulattal viselkednek ezek az állatok. Például lehetetlen csapdába csalni őket, és olyan sem akadt, aki meg tudott volna szelídíteni egy ilyen medvét, bármilyen képzett volt az illető...

Öreg medve ("Örült" medve)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 50
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+2/2k6+2/1k10
Támadási/kör: 3
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 9
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 200

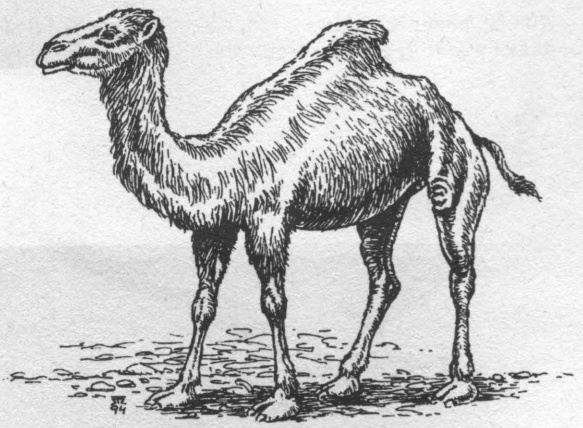
Teve

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: változó
Termet: N
Sebesség: 110-130 (SZ)
Támadó Érték: 5-12
Védő Érték: 40-55
Kezdeményező Érték: 7
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20-30
Fájdalomtűrés pontok: 30-35
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 4

A teve a sivatagok, kiváltképp a Taba el-Ibara legjellegzetesebb igás-, málhás- és hátasállata. A száraz kórón is elél, mi több, a kaktuszt is megeszi minden gond nélkül, szomjúságot napokig tűri. Húsát, tejét is fogyasztják.

Yneven az egypúpú teve őshonos. Igénytelensége, kitartása miatt sok sivatagi törzs a legnemesebb paripáknál is többre becsüli. Vannak területek, ahol a gazdagság egyetlen mércéje a tevék száma. A tenyésztők – miként a lovak tenyésztői – vérvonalakat, törzseket tartanak nyilván. A legtöbbjük jól idomítható, némelyik egyed kiváló fizikai képességekről tesz tanúbizonyságot. Egy nemes „hedzsin" (hátasteve) akár 100-120 mérföldet is megtesz naponta.

Párzási időszakban a hímek kiszámíthatatlanná, ingerlékennyé, harciassá válhatnak. Ilyenkor még a gazdájukra is veszélyesek lehetnek.



Az egyes állatok vadászatáról

	Mérsékelt Erdő	Mező	Hegy vidék	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	ÉP	Fp	CÉ	Sebesség	T%	Kaja
Sündisznó	01	01	–	–	–	–	–	1	3	+45	10 (SZ)	60	1
Sólyom(Héja)	02	02-06	–	12	30	90	1-2	4	7	+40	180 (SZ)	20	1
Borz	03	–	–	10	25	70	bűz	2	3	+30	60 (SZ)	35	2
Denevér	04	–	–	15	25	90	1-2	1	6	50	130 (L)	55	0.5
Méhkaptár	05	06-09	–	–	20/10db	–	1Fp/10	–	–	–	–	80	2
Menyét	06	–	–	30	30	90	1-3	2	4	-35	80 (SZ)	25	2
Őz	07-17	10-19	–	25	25	65	1-3	6	12	-5	110 (SZ)	35	6-8
Szarvas	18-22	20-26	–	26	45	60	1k6+2	10	15	-15	120 (SZ)	30	10-12
Hód	23	–	–	–	–	–	–	2	4	+30	45 (SZ)	75	2
Fácán	24-27	27-37	–	–	–	–	–	2	6	+55	120 (L)	20	2
Hattyú	28	38-39	–	–	–	–	–	3	8	+30	110 (L)	40	2
Medve	29	–	01-05	5	50	60	változó	38	50	-20	50 (SZ)	30	12-16
Mókus	30	40	06-08	–	–	–	–	1	5	+50	70 (SZ)	25	1
Vadmacska	31	–	09-13	35	35	75	k6	15	26	0	160 (SZ)	5	2
Vaddisznó	32-38	–	14-17	20	40	60	2k6	22	35	-5	100 (SZ)	30	6-8
Bagoly, Varjú	39	41-48	18-19	12	20	80	–	1	5	+35	160 (L)	50	1
Kígyó (mérges)	40	49	20	35	30	50	1-2	3	6	+50	18 (SZ)	25	1
Farkas	41-42	–	21-27	10	35	60	1k6	18	38	+15	120 (SZ)	10	3
Sas	43	50-52	28-32	15	40	70	1k6	5	10	+20	180 (L)	30	2-3
Kacsa, Szárcsa	44-49	53-58	33-34	–	–	–	–	2	6	+35	130 (L)	40	2
Pók (mérges)	50	59	55	–	–	–	méreg	–	–	–	3 (SZ)	0	-
Fészek	51-60	60-68	36-40	–	–	–	–	–	–	–	–	30	3t=1
Fióka	61-75	69-79	41-50	–	–	–	–	1	2	+50	10 (L)	45	0.5
Nyúl	76-87	80-92	51-61	–	–	–	–	2	7	+35	100 (SZ)	30	1
Egér, Pocok	88-94	93-95	62-71	–	–	–	–	1	4	-55	20 (SZ)	10	0.5
Róka	95-98	96-99	72-75	30	30	75	1-5	4	10	+20	100 (SZ)	10	2
Tigris	99	–	76-79	30	45	70	változó	28	44	-10	180 (SZ)	5	10-14
Láma	–	–	80-84	5	25	50	1-3	12	18	-15	130 (SZ)	50	6-8
Mormota	–	–	85-88	–	–	–	–	2	8	+30	60 (SZ)	30	2
Zerge	–	–	89-92	30	40	75	1k6+2	10	17	-5	110 (SZ)	35	4-5
Keselyű	–	–	93	10	20	40	1-2	3	9	+25	110 (L)	50	2
Kőszáli kecske	–	–	94-99	25	45	65	1k6+2	10	14	-10	120 (SZ)	30	6-8
Szörnyek	00	00	00	–	–	–	változó	–	–				

Általános módosítók:

Szürkület:	–25	Erdőjárás	
Éjszaka:	–40	Af:	+10
A szakértelem hiánya:	–20	Mf:	+20
Minden plusz kereső tag:	–10	Vadászat	
Kardtávolságra jutás:	–30	Af:	+10
Lóháton:	–25	Mf:	+30
Sikeres lopakodás:	+15	Nyomolvasás	
Napi egy külön bónusz:	+30	Af:	+5
Elf:	+30	Mf:	+15
Félelf:	+15	Csapdaállítás	
Udvari ork (szaglás):	+10	Af:	+10*
Arel pap:	+5/szint	Mf:	+30*

Talajmódosítók Lopakodáshoz

Kőpadló:	+80	Mezőföld:	+10	Erdőavarral:	-80	Fenyőerdő:	-35
Fapadló:	+60	Erdő:	-40	Sziklás terület:	-30	Havas:	-50

Az első oszlop tartalmazza az állatok neveit – bizonyára nem jelent senki számára túl nagy nehézséget elképzelésük, annál is kevésbé, mivel e lények földünkön is megtalálhatók. Itt érdemes megjegyezni, hogy a táblázat értékei nem a földi formát kívánják modellezni, hanem a szerepjátékvilágét. Más tehát a különböző állatok megoszlása, emberekhez való viszonya, és persze a táplálékklánc is némileg eltérő (a farkas nem feltétlen csúcsragadozó!).

A következő három oszlop (Mérsékelt övi erdő, Hegyvidék, Mezők) lényegében a táblázat nagyjai. Az alattuk felsorolt számadatok ugyanis a területek százalékos élőlénymegoszlási rátája.

Területtípusok

Mérsékelt övi erdő: a leggyakoribb mérsékelt övi, többnyire lombhullató, dombságokon elterülő erdőtípus.

Mezők: dombos vagy sík, füves jellegű területek. Fák csak kisebb-nagyobb csoportokban elszórva helyezkednek el, többnyire távol egymástól.

Hegyvidék: változóan, hol sziklás-füves területek, lejtők, hol zöldellő fennsík jellegű mezők, vagy a magasságtól függően lombhullató, illetve örökzöld erdők tartoznak ide.

Miután tehát eldöntöttük, merre is járunk, szükség van még egy 1k100-as dobásra, majd a táblázat megfelelő oszlopából ki is kereshetjük a dobott értékhez tartozó „szerencsés" élőlényt.

Az összeállításnál figyelembe vettük az érintett állatok eloszlása mellett még az emberléptékűséget is. Tehát nem feltétlen 1 a 100-hoz a sündisznók erdei megoszlása, pusztán az ember kevésbé veszi őket észre – ezért gyakrabban találkozhat például őzekkel, mivel a vadászat során ilyen típusú állatokat keres, és nem az aljnövényzetet fürkészi.

Ahol kikerics szerepel valamelyik vidéktípusban, az természetesen azt jelenti, hogy az érintett állat nem, vagy csak kifejezetten ritkán található azon a területen.

A Szörnyek mező – amelyhez 00-ás dobásnál érhetünk el – a KM fantáziájára bízza, mire bukkan a vadász. No nem feltétlenül árnyakat és vámpírokat kell a karakter nyakára küldeni – elég egy-egy különlegesen erős, vad medve vagy tigris is...

A dobások gyakorisága területfüggő. Sűrű erdőben 10 percenként dobjunk találkozásokra, kietlen, sziklás hegységekben óránként – természetesen játékidő szerint. Nyáron rövidebb, télen jóval hosszabb is lehet ez az időtartam.

A Találkozási Százalék (T%), a másik fontos mérföldkő. El kell döntenünk, ki kit vesz észre hamarabb, hisz a következmények nem épp mellékesek. A táblázatban minden állathoz tartozik egy százalékos szám, ez lesz az alaptalálkozási esély. (A póké nem azért 0%, mert olyan óvatos élőlény, hanem mert gyakorlatilag észrevehetetlen!) A találkozási alapesélyből aztán még kivonódnak, illetve hozzáadódnak a különböző módosítók az azonos nevű táblázatból, a karakter viselkedésének, szakértelmének függvényében.

Az így kapott százalékos esélyre kell aztán dobnunk ismét k100-al. Ha a dobott szám kisebb lesz, tehát sikerült aládobnunk a számnak, a vadász bizonyult figyelmesebbnek az állat pedig óvatlannak: a vadász célozhat a fák tövében járkáló, mit sem sejtő őzekre, netán felfedezi a bokrokban pihenő tigrist, vagy az épp táplálkozó medvét. Ilyenkor természetesen a vadászé a kezdeményezés minden szempontból: odébbállhat, támadhat meglepetésszerűen. (Ha az esély negatív lett, értelemszerűen a vadásznak semmi esélye meglepni az adott élőlényt.)

Ha a dobás nagyobb lett, mint a százalékos esély volt (negatív esetén automatikusan), a vadászt az állatok vették észre (szagolták ki, hallották meg) hamarabb. Az őzeknek már csak a távolodó csörtetését hallani, kisállatok esetében már csak hűlt helyüket találni. Kellemetlenebb a helyzet, ha egy ragadozó szerez hamarabb tudomást a közelgő prédáról. Az egyszerűség kedvéért ilyen veszélyes lények esetén, melyek nem feltétlenül menekülnek el a veszélyes szituációkban, a „lebukott" vadász kapjon még 50% esélyt arra, hogy a lény már jóllakott vagy fáradt, így odébbáll. Rosszabb esetben (50%) éppen éhes és/vagy ingerült, ezért ráront a figyelmetlen áldozatra.

Módosítók:

Használatuk értelemszerű. A kidobott lény alaptalálkozási százalékához rendelendők hozzá minden esetben, majd erre a kapott értékre kell dobni a fentebb ismertetettek szerint.

A táblázatban van egy általános rész, illetve külön bónuszok a szakértelmekből adódóan.

Mindegyik bónusz – illetve büntetés – értelemszerűen használandó. Néhány szó a Kardtávolságra jutásról: mint az kiviláglik, az alapértékekkel egy élőlényhez mindössze nyíltávolságra lehet jutni (kb.: 10-20 m). Tehát olyan távolságra, ahonnan lehetősége van a vadásznak távolsági fegyvereket használni az állat ellen. Ha ilyennel nem rendelkezik, elég nehéz lesz számára a vadászat, mivel be kell cserkésznie 2-3 méterre a vadakat, hogy aztán közelharcfegyvereivel végezhessen velük. Ilyenkor él a -30 büntetés. Nehéz de, nem lehetetlen! Szót érdemel még a létszám miatti levonás is. Tehát, ha két játékos vadászni szándékozik, két lehetőség áll előttük: vagy külön-külön indulnak el így nem él a büntetés, és mindketten más-más találkozás dobásokat kapnak. Vagy együtt mennek el, ilyenkor él a -10 büntetés, és természetesen a dobások száma is a felére redukálódik adott idő alatt. Ami viszont legalább ilyen fontos: jóval több esélyük lesz a rájuk törő vadállatok ellen.

Létezik még egy különleges bónusz, amit a karakter egy nap egyszer használhat fel, egyetlen találkozás dobáshoz. Dobás előtt a karakternek minden esetben közölnie kell a KM-mel, hogy élni kíván pluszával. Csak ennél a módosítónál kell bejelenteni, a többi természetesen automatikusan él.

Külön módosítót jelent a csapdaállítás. Bónuszai nem adódnak hozzá a találkozásokhoz, ezeket akkor kell használni, amikor a karakter csapdát állít a vadak számára.

Ilyenkor kb. 3 óránként dobjunk ki egy állatot, aztán – felhasználva találkozási alapesélyét – döntsük el, belelépett-e a csapdába vagy sem. Ennek eldöntéséhez az alapesélyhez adjuk hozzá a Csapdaállítás szakértelem pluszait és egy, a csapda méretétől függő pluszt. (Veremcsapda: +50; lépcsőcsapda: +20; zsinórcsapda: +0). Ha fölédobunk k100-zal a kapott számnak, az állat elkerülte a csapdát, ha alá, akkor belelépett. (Nem biztos, hogy fogva is tudja tartani a csapda!)

Élelem. Jelzi az adott állatból kinyerhető, emberi fogyasztásra (néha alig-alig) alkalmas táplálék mennyiségét. Megjegyzendő még, hogy ebből a mennyiségből jóval több, illetve kevesebb *képződhet attól* függően, hogy a felbontást végző karakter mennyire jártas ezen a téren.

A jóllakáshoz szükséges mennyiség:

Ork/Udvari:	3-5	Törpe:	3-4	Félelf:	2
Ember:	2-3	Elf:	1-2	Goblin:	2-3

Ezek természetesen átlagértékek; tehát mondjuk egy 19-es erejű ork bika esetében a mennyiségig 7 körül van (3 fácán, és szomorú, mert még éhes...)

Sok állatnál nem láttuk szükségét a harci értékek ismertetésének, mivel ezek biztosan nem bocsátkoznak küzdelembe a karakterekkel.

A sebzéseknél a kígyó és a pók méreggel támad. Ezeket ízlés szerint változtathatjuk hatásukat tekintve, a kábultságtól a bódulatig. Lehetőleg azonban egy karaktert se öljünk meg vele! A borz váladéka rövid ideig alkalmatlanná teszi a karaktereket a támadásra gyomorforgató bűze miatt. A méhek is kellemetlen ellenfelek lehetnek, de senkit nem ölnek meg.

CÉ: Ez nem a szakértelmét hivatott jelölni, hanem azt mutatja meg, milyen célzóértékmódosítók élnek rajta, méretéből adódóan, ha a vadász íjjal lő rá.

Lássunk végezetül egy gyakorlati példát!

A csapat udvari orkja vadászni készül. Módosítói +10 a szaglása miatt, Erdőjárás szakértelme alapfokú, tehát +0, ezenkívül alapfokú Nyomolvasása van +5. Összesen: +15: nem valami sok. Aztán bejelenti még, hogy lopakodni próbál; szakértelme: 42%, de -80% az avar miatt, eleve képtelenség, tehát nem kapja meg a +15-öt. A KM találkozást dob K100-al 31: vadmacska. Nem elég a jóból (:1k6/2-vel dob a megjelenőkre: 1, mázli. Tehát egy vadmacska alaptalálkozási százaléka 5% (nagyon jó) +15 (az ork módosítói) = 20% tehát ennyi esélye van meglepni a vadmacskát. A k100 dobás eredménye: 27. Fölédobott tehát, a vadmacska kiszúrta a feléje „osonó" orkot. A KM úgy dönt, ha 30% fölött dob, a vadmacska odébbáll (az 50%-ot csökkentette az ork méretére való tekintettel), a dobás eredménye: 89. Tehát jóval 30% fölé sikeredett. A vadmacska eliramodik. A KM közli az orkkal, hogy élénk ágropogást hall, majd egy árnyékot vesz észre a lombok között. A játékos kissé megijed, közli, hogy a következő dobásnál fel kívánja használni a napi bónuszát (+30), így a következő találkozást már 15+30=+45-el fogja dobni.

A KM ezúttal 47-et dob: kacsák. Megjelenőknek (3k10) 13-t dob. Találkozási alapszázalékuk 40, plusz az ork módosítói, +45 összesen 95%. (Most már elég nehéz elrontani!) A K100-as dobás= 69, tehát sikerült aládobni. Az ork kiles egy bokorcsoport mögül, és egy kisebb tavon, a parthoz közel néhány gyanútlanul úszkáló kacsát lát.

Most lehetősége van íjával lőni rájuk. A kacsa CÉ száma +35, a távolságmódosítók (15 m) +15, az alap +35, takarás nem áll fenn. Összesen tehát 85% -27% (az ork aktuális CÉ-je) = 58%, ha sikerül fölédobni, eltalálja a kacsákat.

Azonban a mesélő figyelmezteti: a múltkori kalandban elvesztette íját, így nem tud lőni vele. Az ork szitkozódik magában, majd úgy dönt, megpróbálja buzogányával folytatni a vadászatot.

Ez már egy harmadik dobás eredménye lesz: +40% (kacsáké) +15% (a +30% már nem él) -30 a kardtávolságra jutás; az orknak 25% esélye van lerohanva meglepni a kacsákat. A K100 dobás eredménye azonban 93: jókora melléfogás. Az ork meglódul, a kacsákra veti magát, ám azok szétrebbennek, ő pedig egy díjnyertesnek ígérkező ugrással belecsobban a tó vizébe...

* * *

Anatyda

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: 20
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 0
Sebzés: Fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: 80
Mentál ME: 70
Méregellenállás: 5
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. TP.: 200

Az anatydák Ynev világán szinte bárhol előfordulhatnak, eredetükről azonban a legnevesebb bölcsek sem tudnak biztosat. Sok legendában ismerhetünk olyan szereplőkre, melyek esetleg ezen faj egyedei voltak, de velük kapcsolatban az utókor már sosem tudhatja meg az igazságot. Az egyetlen írott forrás, melyben információt találhatunk, egy C.H. monogramú dél-shadoni mágus-természettudós munkájának – De Animalitus Naturae; A természet teremtményeiről – töredéke. Ebben az ismeretlen bölcs említést tesz a misztikus fajról, melynek a Voluptas Nefaria, az Ördögi gyönyör nevet adja.



Az anatydák az alakváltó fajok csoportjának tagjai, s bár képességük erősen korlátozott, mégis tökélyre fejlesztették ennek és különleges asztrális képességeiknek együttes használatát. Humanoidok, tehát két kezük, két lábuk, egy fejük van, s ezen alakváltó képességük sem változtathat. Testsúlyuk és magasságuk maximum 10%-ban változhat meg, arcuk átváltoztatásával konkrét személyt nem utánozhatnak. Ez komoly hátrány lehet a többi alakváltó fajhoz képest, s ezt harci tudásuk sem ellensúlyozza. Szinte semmiféle fegyveres képzettséggel nem rendelkeznek, alacsony TÉ-jük is ezt igazolja. Ha fegyvert kell ragadniuk, legtöbbször rövid, könnyen kezelhető szúró- és vágófegyvereket, azaz tőröket vagy rövidkardokat használnak. Ám erre, életvitelüknek hála, csak a legritkább esetben van szükség.

Az anatydák hermafroditák, azaz egyik nemhez sem tartoznak – vagy helyesebben mindkettőnek részét képezik. Saját alakjuk nincs. Ha egyedül vannak, tehát a környezet nem készteti őket megjelenésük megváltoztatására, emberi formát használnak. Ha bármilyen humanoid fajjal érintkeznek, melynek alakját fel tudják venni, az adott faj legszebb egyedeinek alakját öltik magukra. Legtöbbször női formát vesznek fel, de adott körülmények között – például sok nő társaságában – a férfialak sem ritka. Az így felvett alak mindig tökéletes. A szépség, báj, vagy más a faj által elvárt tulajdonság (például, ha orkvagy goblinalakot ölt, a villogó, vad tekintet, a jellegzetes „illat", a bőr színének varázsa) teljes tökéletességében fog sugározni az így felvett testből, s elbűvölő erejének az utánzott faj egyetlen ellentétes nemű alakja sem tud ellenállni. Ha az anatyda egy városban járva embernő alakját öltötte magára, híre hamar eljut a város legeldugottabb zugába is, s a „testet öltött istennőt" szerelmes ifjak hada fogja utcáról utcára kíséri. Az összes adott fajba tartozó ellentétes nemű egyednek, aki látja az anatydát felvett alakjában, ME-t kell dobnia mentálmágia ellen, különben beleszeret a szinte földöntúli jelenésbe.

Ennek negatív következményei is lehetnek, hiszen a problémában érintett nőket (esetleg férfiakat, ha az anatyda férfialakot öltött, s szépségével megbabonázta a város összes asszonyát) elsöprő erejű féltékenység és gyűlölet kerítheti hatalmába, ha nem dobják meg ME-jüket 30-as erősségű mentálmágia ellen. (Vagy ha ők is úgy akarják!)

Az anatydák furcsa tulajdonsága, hogy az egyedek alapvető vonásai sosem változnak meg igazán. Ez annyit jelent, hogy ha valaki megelőző formájában találkozott már az adott lénnyel, és sikeres Intelligenciapróbát tesz -4-gyel, valahonnan ismerős lesz neki az arc, a testtartás.

Az anatyda a szépsége által megbabonázott lények segítségével él, ők látják el élelemmel, védik meg ellenségeitől. A magas Intelligencia is segít a védtelen nő illúziójának fenntartásában. Az anatyda azonban nem elégszik meg ennyivel. Lételeme a viszály, az állandó féltékenység és a csendes, de állandó gyűlölet. Titokban egymás ellen uszítja rajongóit, barátságokat zúz össze, régi szerelmeket tipor el, s az áldozatok kínjaiban leli örömét. Ha teheti, halálos gyűlöletet szít egy kisebb társaság (a kalandozó csapat) tagjai között, s várja a véres leszámolást. A csatát túlélt, esetleg sebesült, elgyengült, fáradt ellenféllel meglepetésből, többnyire hátulról végez, s a hullák értékei már a saját vagyonát gyarapítják. E sötét célt szolgálja különleges, érzelmeket manipuláló asztrális befolyásolóképessége is. Ennek segítségével a kiválasztott egyed asztráltestének befolyását teljesen felerősítheti (hasonlóan az Elvakultság mozaikhoz), így a lény cselekedeteit indulatai fogják irányítani. Kiszámíthatatlan lesz mindenki, kivéve az anatyda számára. Bár az anatyda nem kelthet új érzelmeket, a leginkább felerősödő mindig az irányában táplált szerelem és a többiek iránt érzett féltékeny gyűlölet lesz. A befolyásolás erőssége 30, Asztrál ME-re jogosult az áldozat.

Aquirok

A bölcsek összefoglaló néven aquirnak nevezik mindazon ősi fajokat, melyek saját gonoszságuk folytán pusztultak ki vagy tűntek el a történelem színpadáról. Képtelenek voltak szövetségre lépni az új, hódító fajok ellen, s egymással is folytonos háborúságban álltak. Az állatvilágból vett hasonlattal élve: ők nem falkaszellemet hordoznak vérükben, mint az új fajok, hanem a magányosan vadászó ragadozó természetét.

Romlottan és kiemelkedően intelligensek, civilizációjuk alapvetően idegen az emberi gondolkodástól, mindazonáltal sokkalta ősibb és kifinomultabb, mint bármely más népé. A legtöbb aquir faj kialakított egyfajta laza „vadásztársadalmat", de sosem építettek fel virágzó kultúrákat, óriás birodalmakat. Régen is, ma is kis csoportokban, gyakorta magányosan élnek, mind saját territóriumuk közepén. Ez gátat vet szaporodásuknak is: ha helyszűkébe kerülnek, inkább kiirtják egymást, akár saját ivadékukat is, minthogy megosztozzanak a rendelkezésre álló területen.

A közhiedelem szerint sötét mélységekben laknak, ősi barlangokban és járatokban, mert nem szenvedhetik a nap fényét. Mint minden legenda, ez sem nélkülözi a valóságalapot: tény, hogy sok aquir faj lakik a föld alatt. Egyrészt, mert természetükhöz közelebb áll a sötétség, mint a fény; kifinomult érzékeik számára a nap olyan, akár a fülsértő hangzavar az embernek – közvetlenül nem jelent veszélyt, de felettébb zavaró. Másrészt a föld mélyében kellőképp eltávolodhatnak az új fajok bosszantó, harsány jelenlététől, szapora állati tömegétől. A csendet és a magányt nem nélkülözhetik.

Egyes filozófusok megkockáztatják a feltevést, hogy az aquirok valójában az Anyagi Sík démonai. Erre utal rettegett nyelvük is, melynek minden szava mágikus tartalmat hordoz. Épp ezért az aquirok a közlésben ritkán folyamodnak a beszédhez, többnyire telepatikusan társalognak. Ha az aquir nyelvet használják, a közlés messze túlmutat a szavak hétköznapi jelentésen, hiszen a mágikus tartalom által nem csak hangokat adnak ki, hanem hihetetlenül pontos és bonyolult érzeteket is közölnek, olyan többletjelentést, mely szavakkal kifejezhetetlen. Beszédük megértésére és utánzására az új fajok nem képesek, az aquir szavak hallatán gyakorta megőrülnek, testileg vagy lelkileg károsodnak, mert képtelenek befogadni a többletjelentés tartalmat. (Az aquir hatalomszavak hatásait lásd a M.A.G.U.S. negyedik kiadásában.)

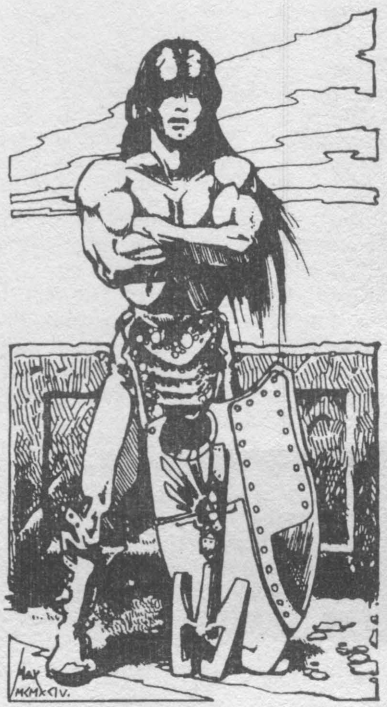
Az aquir fajokat a témában járatos bölcsek két fő csoportra osztják: nemes aquirokra és kis (korcs) aquirokra. Általánosan elfogadott osztályozás, hogy a kis aquirok a nemes aquirok szolgái. Pontosan senki nem tudja, hány nemes és hány kis aquir él szerte Yneven, a becslések az előbbiek számát öt-hatszázra, az utóbbiakat maximum százezerre teszik. Még fajaik száma sem tisztázott; nem tudni, vajon bizonyos ismert fajoknak akadnak-e még élő egyedei a földmélyi járatokban, ahonnan ugyanakkor több alkalommal jöttek már a felszínre teremtmények, melyek létezéséről addig senki nem tudott. Két legismertebb lakóhelyük délen Krán, északon Ediomad – alábbiakban néhány kráni faj ismertetése következik.

Gho-ragg

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 5-50
Termet: E
Sebesség: 110
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 150
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: 0
Sebzés: k10+4
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 80
Asztrál ME: 50
Mentál ME: 50
Méregellenállás: 7
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 750

A legismertebb kis aquir faj, számukat Krán-szerte öthatezerre becsülik.

Két-háromszáz fős törzsekbe tömörülve élnek, általában valamely nemes aquir szolgálatában. Nem tudni pontosan, honnan származnak, és azelőtt miként szaporodtak, de fajuknak immár évezredek óta csak hím (férfi) egyedei vannak. Régebben elf, manapság embernőket használnak fajuk fenntartására; a megtermékenyített asszony minden esetben tisztavérű gho-ragg fiúgyermeket szül – ha egyáltalán szülésnek lehet nevezni a világra hozatal ezen módját. Az idő elérkeztével ugyanis az emberinél jóval nagyobb gyermek egyszerűen kirepeszti anyja hasát, ha mégsem, a gho-raggok kivágják. A magzatot kihordó nő minden esetben meghal – ha a szülést netán túlélte volna, erről a törzs tagjai gondoskodnak.



A kifejlett gho-ragg olyan, akár egy feltűnően magas és erőteljes testalkatú férfi. Bőre szürke, szeme rőtvörös, hollófekete haját törzsi szokás szerint sosem vágja. A gho-raggok megjelenésükben emlékeztetnek Észak-Ynev barbárjaira, s intelligenciájuk sem áll távol azokétól.

Barlangokban élnek, de nem a föld alatt; a napfény nem zavarja őket, a sötétben pedig hőlátással tájékozódnak. Önnálló közösséget képtelenek alkotni, mert csak a harchoz értenek, mással nem is hajlandóak törődni. A harcnak élnek, az tölti ki mindennapjaikat – minden esetben katonaként szolgálnak. Fegyverük az egykezes, kétélű csatabárd és a pajzs; lovakat hosszadalmas munkával idomítanak maguknak, mert a hagyományos harci mén nem tűri meg őket a hátán. Bár egyfajta aquir nyelvet beszélnek, szavaikat nem teliti mágikus hatalom; mágiát kizárólag Hatalomszavak formájában képesek használni.

Uruknak általában engedelmeskednek – különösen, ha rettegnek tőle – de a harcban meglehetősen önfejűek. Habár kiemelkedően jó harcosok, lehetetlen fegyelemre szoktatni őket. Mindenkit, aki az útjukba akad, válogatás nélkül megkísérelnek elpusztítani, hacsak az illető uruk védelmét nem élvezi – vagy nem szemmel láthatóan erősebb náluk.

Különleges képességek:
- infralátás 120 méterig
- aquir hatalomszavak

Kir-siss

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-5
Termet: E
Sebesség: 50
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 5
Célzó Érték: 0
Sebzés: -
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: 70
Mentál ME: 60
Méregellenállás: 5
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 600

A Kráni-hegység mélyén, az örök sötétség birodalmában él ez a kevesek által ismert faj. A sötét fajok gátaktól mentes tobzódása hozta létre egykor, az idők hajnalán; azóta a kir-sissek nemes aquirok szolgáiként, az aquir területek határának őreiként tevékenykednek.

Tökéletesen vakok, hosszú ujjú, reszketeg kezükkel tapogatózva közlekednek a földalatti járatokban. Csak asztrális és mentális látással rendelkeznek – 30 E erőségű Asztrál- és Mentálszemmel -, így minden élőlényt messziről észrevesznek és felismernek. (A falon e diszciplínákkal sem látni át – azaz csak azt pillanthatják

meg asztrál- és mentállátásukkal, akit hagyományos módon is *látnának!*)

Lárvaszerű, fehér testüket sehol nem borítja szőr, homlokukba égetve uruk bélyegét hordják. Mezítelen, áttetsző bőrük alatt felsejlenek sötétebb belső szerveik – tán épp esetlen külsejük miatt tűnnek első pillantásra oly védtelennek. Holott énekükkel őrületbe kergethetnek bármely halandót, aki meghallja hangjukat, s elvéti mentális Mágiaellenállását 55 E ellen. Az ének arra hatásos, aki fülével, hallásával hallja a különösen, elnyújtottan – de korántsem megnyugtatóan vagy kellemesen – zengő dalt. Ha azonban a Kir-siss kiszemel egyvalakit, s személyre szabott asztrális és mentális zengzetekkel bővíti a dallamot, az illető 5 kör múltán megőrül, akár süket, akár bedugja a fülét, de akkor is, ha sikeres a Mágiaellenállása. Ezesetben az ének szintén a hagyományos hallótávolságig fejti ki mágikus hatását.

Mos-quin

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 70
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 130
Kezdeményező Érték: 55
Célzó Érték: 0
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 75
Asztrál ME: 110
Mentál ME: 110
Méregellenállás: 10
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Kiemelkedő
Max Mp.: 100
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 20 000

A legnagyobb mágikus hatalommal bíró nemes aquirok; maximum tizenöt-húsz él belőlük szerte Kránban. Félelmetes hatalmukat – az aquir nyelven túl – mérhetetlenül hosszú életüknek és olthatatlan tudásszomjuknak köszönhetik. A mágia számtalan formájában járatosak, nem képez kivételt az emberi eredetű mágia sem: tudásuk a Birodalmi Belsőiskola mágusmesterével vetekszik.

Ragacsos váladékot izzadó, embernagyságú sáskára emlékeztetnek. Két pár hátsó lábukon járnak, az első kettővel egyszerűbb kézmozdulatokra képesek. A kézügyességet igénylő feladatokat vagy mágia segítségével végzik, vagy szolgáikkal végeztetik el.

Habár más nemes aquirokhoz képest társaságot kedvelő lények, soha még két mosquin nem élt együtt, ahogyan az egy faj egyedeitől elvárható lenne. Más fajok képviselőivel veszik körül magukat – amióta ember él Kránban, gyakorta velük is –, akik felett mágushercegekként uralkodnak. Uradalmuk méretétől függően akár több ezer különféle fajból származó alattvalót is tartanak, akiket vagy szolgának, vagy katonának, vagy tanítványnak tekintenek. Példátlan hatalom- és versengési vágy munkál bennük, mindenkit elpusztítani igyekszenek, akiben vetélytársat látnak, elsősorban saját fajtájuk többi egyedét és más aquirokat. Mivel kétneműek, s magukban is képesek szaporodni, fajtársaikra a legkevésbé sincs szükségük – csoda, hogy ennyire képesek voltak elszaporodni. Már csak azért is, mert bár egymással nehezen bírnak, a másik utódait nyughatatlan hévvel irtják.

A föld mélyén laknak, holott a világosság egyáltalán nem zavarja őket; inkább a járatok nyirkos hidegét keresik, mert a száraz meleget ki nem állhatják.

Az aquirmágián és a Hatalomszavakon kívül a boszorkánymesteri és a varázslói mágia varázslatait használhatják, előbbieket akár mozaikként be is építhetik az utóbbiba. Minden varázslatuk egy szegmens alatt létrjön, ám körönként csak egyet képesek használni. Maximálisan 100 Mana-pontot tárolhatnak elméjükben, és az elhasználtak helyett körönként 10 visszatér. Különleges képességük által elméletileg szünet nélkül varázsolhatnak.

Közelharcba nemigen bocsájtkoznak, hiszek alattvalók tömege és hatékony mágia gondoskodik a védelmükről és ártó szándékuk beteljesítéséről. Ha ez sem elegendő, inkább elmenekülnek.

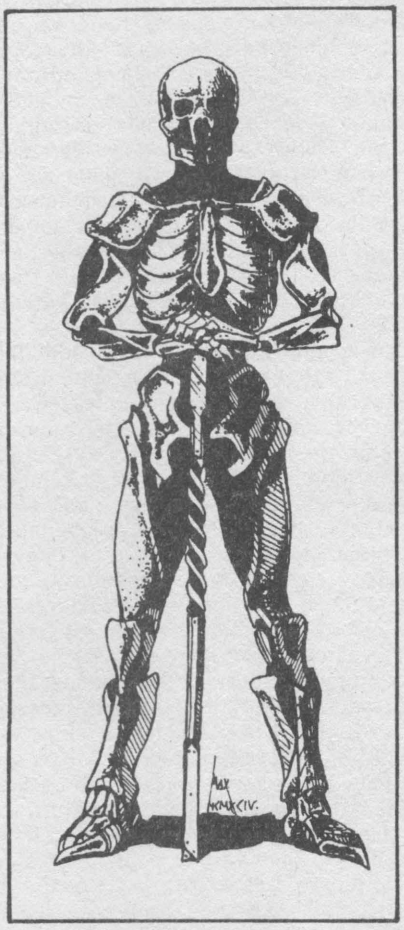
Különleges képességek:
- 100 Mana-pont; körönként 10 visszatér

Sa-quad

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-4
Termet: E
Sebesség: 90
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 125
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 0
Sebzés: Fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 95
Asztrál ME: 90
Mentál ME: 90
Méregellenállás: 10
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Kiemelkedő
Max Mp.: Változó
Jellem: Káosz, Élet
Max. TP.: 35 000

A közelmúltban felfedezett nemes aquir faj; Ranagol egyik sötét angyalának, a kaotikus élet urának, Methának elvakult hívei. Mivel jóval többek egyszerű halandónál, Metha pedig kevesebb „igazi" istennél, közelebbi a kapcsolatuk, mint más vallások papjainak és isteneinek. Ezért a sa-quadok a megszokottnál jóval nagyobb hatalommal rendelkeznek az istenük befolyása alá eső területen, a kaotikus életen. A Káoszt képesek felruházni az élet, az élőt pedig a Káosz jegyeivel.

Külsejük szokatlan az Ynevet benépesítő más humanoidokhoz képest. Éppúgy fejjel, törzzsel, négy végtaggal rendelkeznek, de míg más teremtmények csontváza belül, a hús és az izmok alatt *rejtőzik*, náluk pont fordítva van, a kemény, szelvényezett lemezekből álló csontváz kívülről borítja a mozgató izmokat és a belső szerveket. Olyanok, akár egy keményhéjú gyümölcs, külső vázukon belül már semmiféle merevítés, csont nincsen – anélkül szétfolynának, akár egy túlérett gyümölcs. A szemlélő számára leginkább csontszínű páncélos lovagnak látszanak.



A sa-quadok – más nemes aquirokkal ellentétben – csoportokban élnek. Feltételezhetően az istenük iránti tisztelet fűzi össze őket. Igyekszenek kiterjeszteni istenük befolyását mindenre, ami él – ezért a Belső Tartományokból Shackallor kitiltotta őket. Számuk a becslések szerint 40-50-re tehető. Akit megfertőztek a Káosszal, előbb-utóbb odáig torzul, hogy fanatikus követőjükké válik. Barlangjaikban sok efféle, már-már felismerhetetlen teremtménnyel találkozhat a bátor behatoló. Mindenütt Metha kézjegyét látja: a falakat torz, organikus váladék és hús borítja – ez az általuk létrehozott „valami" egész lakóhelyüket behálózza, maga is élőlény, mely nagyban segíti kultikus tevékenységüket. Általában maga Metha lényegíti át jelenlétével ezeket az élő barlangokat.

Szokatlan testfelépítésükből adódóan sokkal ellenállóbbak a fizikai hatásokkal szemben, mint más humanoidok. A légnyomással, lökéssel, robbanással sebző varázslatok és fizikai hatások nekik nem ártanak; a tűz csak 10k6 felett sebzi őket, akkor is csak 1 Fp vesztést okoz kockánként. Szúró- és vágófegyverekkel szemben külső vázuk 10-es Sebzésfelfogó Értékkel (SFÉ) rendelkezik. Ha nincs túlütés, de a sebzés meghaladja az SFÉ-t, akkor is veszítenek Ép-t: szúrófegyver esetén 1-et, vágófegyvernél 2-t, zúzónál 3-at. Zúzófegyverekkel szemben a külső váz jóval kevésbé ellenálló, mint az acélvért, ezért ezek ellen csak 4-es SFÉ-t biztosít.

Az aquirmágián túl papvarázslatok használatára is képesek, 10.-18. Tapasztalati Szintű papnak megfelelően. Az Élet szférája felett rendelkeznek, és a boszorkánymester Rontásait is képesek ekként használni – de minden varázslatukat megfertőzi a Káosz kézjegye. Varázslataikat túlburjánzás kíséri, gyógyításuk nyomán az élő szervezet eltorzul: rosszindulatú daganatok fészkelik bele magukat, korcs szervek, végtagok nőnek. Nehéz lenne pontosan meghatározni, mikor, mi történik – nem is cél, hiszen a Káosz megrendszabályozhatatlan – ezért a KM-re bízzuk, hogy a varázslatok miként torzulnak. Nem szabad azonban elfeledni, hogy Metha nem a Káosz, hanem a kaotikus élet ura, azaz nem maga a varázslat kiszámíthatatlan, hanem a változás, amiket az élő szervezetben okoz.

Különleges képességek:
- papvarázslatok
- boszorkánymesteri rontás
- ultralátás 120 méterig

Shi-kris

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-10
Termet: E
Sebesség: 100
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 0
Sebzés: Fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 10 vagy alaktól függ
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: 45
Mentál ME: 45
Méregellenállás: Immunis
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: Változó

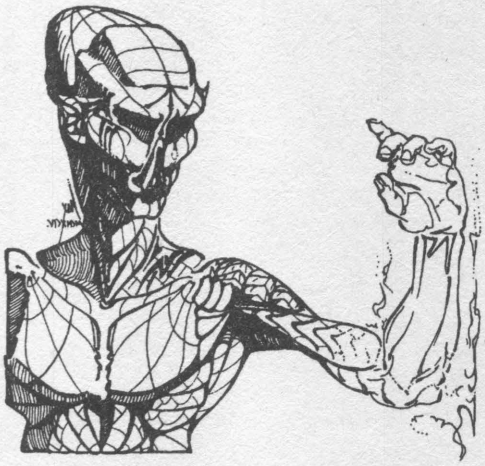
Elterjedt kis aquir fajta, tízezernél több egyede él szerte Kránban. A shi-kris alakváltó: képes felvenni mások alakját, sőt, bizonyos mértékig mentálisan és asztrálisan is azonosulni vele. Ez annyit jelent, hogy élethűen utánozza annak érzelmeit és gondolkodásmódját. Mindössze meg kell érintenie az illetőt, eztán az azonosulás 1 perc (6 kör) alatt lezajlik. Emlékeket, tudást is képes magába szívni, ha az áldozat az érintéskor elvéti mentális Mágiaellenálását 15 E ellen. Ekkor a shi-kris birtokába jut szaktudásának, emlékeinek, tudományos és egyéb elméleti jellegű Képzettségeinek – Pszinek, mágiának, harcértéknek nem! Mindazt azonban, amit az aquir ekként megtanul, az áldozat elfelejti.

A shi-kris eredeti alakjában humanoid – csak ilyen lényeket képes utánozni -, magasabb és vékonyabb alkatú még egy elfnél is. Szürkésbarna bőrét, akárha különös rúnák lennének, keskeny, fekete vonalak hálózzák be; feltételezések szerint a vonalaknak jelentős szerepük van átváltozóképességben.

Egy shi-kris egyszerre egy lénnyel tud azonosulni, annak tudását csak átváltozott alakban képes használni. Ha új lényt képez le magában, az előzőt elveszíti. A nemes aquirok szolgának használják, és a legalantasabb munkákat is vele végeztetik. Ezért a shi-kris gyűlöli urát,

s ha teheti, elárulja vagy elmenekül tőle. Alapvetően aljas és gonosz fajta, ki nem állhatja, ahol tudja, irtja az embert. Ellenségeskedésének fő oka, hogy gyakorta emberi formába kényszerítik, amit pedig felettébb kényelmetlennek és nevetségesnek tart.

Különleges képességek:
- alakváltás
- ultralátás 30 méterig
- aquir hatalomszavak



Sötét elfek

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 150
Támadó Érték: 200-250
Védő Érték: 220-280
Kezdeményező Érték: 85
Célzó Érték: 60
Sebzés: Fegyvertől függ
Támadás/kör: 4
Életerő pontok: 17
Fájdalomtűrés pontok: 150-220
Asztrál ME: 120-140
Mentál ME: 120-140
Méregellenállás: Immunis
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Kiemelkedő
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 90 000

A leghatalmasabb nemes aquirok között tartják számon a sötét elfek népét. Nevüket az elfekhez való feltűnő hasonlóságuk miatt kapták – feltételezhető, hogy valóban létezik valami ősi rokonság a két faj között, erre utal az olthatatlan gyűlölet is, melyet egymás iránt éreznek. A párhuzam pontosításához azonban fontos tudni, hogy a rokonság nem az elfekkel, hanem azok mérhetetlenül hatalmasabb elődeivel, az óelfekkel áll fenn.

A sötét elfek megjelenése valóban emlékeztet az óelfekére: testük vékony és magas, hajuk vakító fehér, szemük vörös, bőrük fényes fekete, akár az obszidián. Régi írások ezért említik őket gyakorta obszidiánelfekként. Fekete ruhákat viselnek, melyeknek titokzatos anyaga könnyű és hajlékony, akár a selyem, de erősebb a sodronyingnél is.

Hagyományos fegyvereik erősen emlékeztetnek a kráni fejvadászok sequorjára és mara-sequorjára – a hasonlóság nem véletlen. Életük szerves része a harc, pontosabban a létért való küzdelem, a „vadászat", ezért rettenthetetlen fegyverforgatók. Legveszedelmesebb fegyverük mégis a nevezetes aquir nyílpuska; az ebből kilőtt veszőt (sötét elf kezében) a halál mágikus ess zenciája lényegíti át, akit eltalál, és megsebez annak, sikeres egész ségpróbát kell tenni, (–6-os módósítóval) különben menthetetlenül meghal.

Általában magányosan élnek óriási földalatti területük közepén. Életterüket valóságos szikladzsungellé teszik: csapdákkal, átkozottul veszedelmes lényekkel népesítik be, melyekre azután előszeretettel vadásznak. Fontos tudni, hogy ezen tevékenységüket akkor találják igazán szórakoztatónak, ha rájuk nézve is komoly veszélyt jelent. Alapvető jellemvonásuk, hogy a fejlődés célja esetükben nem a másik egyedhez képest jobbnak lenni, hanem korábbi önmagukhoz – más kérdés, hogy a fejlődés legjobb mércéje egy fajtárs meggyilkolása. Természetes úton halhatatlanok, de – mint azt sötét elf tanítások ki is mondják – előbb vagy utóbb mindenki hibázik.

Ritkán gyűlnek össze, hogy megvitassák a népüket érintő közös ügyeket, ilyenkor oly gondossággal járnak el, mintha csatába indulnának. Papjaik nincsenek, istenükkel, Gria-duannal, Ranagol egyik sötét angyalával egyedileg tartják a kapcsolatot. Nász idején a hím és a nőstény – vagy ha jobban tetszik, a férfi és a nő – rövid ideig együtt él, együtt „vadászik"; ilyenkor a vágy feledteti velük a gyilkos versengést. Általában a férfi költözik át a nő területére, ám a vágyak csillapodtával jobban teszi, ha még időben visszavonul saját territóriumára. A nőnemű sötét elfekben maximálisan száz esztendeig tart ki az anyai ösztön, legtovább eddig nevelik ivadékukat, akit eztán kíméletlenül megölnek, ha nem elég eszes hozzá, hogy időben megszökjön. A „gyermeket" ezalatt is gondosan rejtegetik a hím elől, mert ha az tudomást szerez létéről, végez vele mint potenciális vetélytárssal. Három-négy fős csoportban kizárólag a fiatalok élnek, akik önmagukban rettegnének idősebb fajtársaik hatalmától.

Saját területükön sok szolgát és rabszolgát tartanak (Gho-raggokat és Kir-sisseket), ezek akkor végzik igazán jól a munkájukat, ha közben soha nem találkoznak össze gazdájukkal. Ha mégis, az haragjában legtöbbször nyomban megöli őket.

A sötét elfek ritkán hagyják el otthonukat, Fray-Grimonart – csak ha a Shackallorhoz fűződő titkos hűségük vagy a portyázás utáni vágy szólítja őket. Ilyenkor csapatokban is hajlandóak „dolgozni", nincs náluk veszedelmesebb fejvadász szerte Yneven. Kráni becslések szerint Fray-Gimonarban (az egyik tiltott tartomány) megközelítőleg ötven-hatvan sötét elf él; ediomadi rokonaik számáról, életmódjáról és hatalmáról semmit nem tudni.

A sötét elfek sokkal inkább vadászok, mint harcosok, még ha számukra a kettő egy és ugyanazt is jelenti. A különbség a látásmódban mutatkozik meg: a sötét elf elejteni igyekszik ellenfelét, nem párharcban legyőzni. Ennek következtében általában lesből támad, minden eszközt felhasznál az ellenfél meggyilkolására és soha nem ad kegyelmet. A dögöt a helyszínen hagyja, szolgái feladata, hogy azt észrevétlenül eltüntessék, feldolgozzák, esetleg a trófeáját elkészítsék. Egyes sötét elfek össze-



gyűjtik értékesebb ellenfeleik trófeáit, mások pusztán az élmény emlékét őrzik meg.

Sötétben, félhomályban gyakorlatilag lehetetlen felfedezni a lopakodó vagy rejtőzködő sötét elfet. A találkozás legtöbbször nem több egy apró nyílvesző suhanó hangjánál... aztán az örök sötétség. Aki azt állítja magáról, hogy észrevétlenül megközelített egyet közülük, az vagy a legnagyobb hazug, vagy maga is sötét elf.

A kalandozók legnagyobb szerencséjére a sötét elf nem tartja ellenfélnek az embert, ha az nem bosszantja fel, bántatlanul hagyja továbbmenni, vagy megelégszik az elijesztésével. Az okos kalandozó ilyenkor fut, ahogy a lába bírja.

Különleges képességeik:
- ultralátás, teljes látótávolságig
- az emberinél ötször élesebb hallás
- 18 feletti Ügyesség és Gyorsaság
- Lopakodás, Rejtőzködés 120 %
- Esés, Ugrás 80 %
- halálos lövés az aquir nyílpuskából
- Aquir nyelv használata

Ediomad aquirjai

A Sheraltól északra elterülő földek ősi létformái Ediomad hegyeinek mélyén találtak menedéket az emberi civilizáció és kalandozói elől. Sok évezrede, az Ötödkor hajnala óta élnek itt, ám mostanság is éppoly rejtélyesek, mint hajdanán, Ynev és a világ ifjúkorában voltak.

A kontinens tudománya minden ocsmány és ősi fajzatot aquirnak nevez, ám felettébb valószínű, hogy Ediomad aquirjai csak névrokonságban állnak Krán és a Délvidék efféle szörnyeivel. A legelterjedtebb nézet szerint az összes gonosz faj egyidőben, az Első kor alkonyán érkezett Ynevre, közös gyökereiket azonban rég elfeledték, s nincs bizonyíték rá, hogy a szétvált törzsek kapcsolatot kerestek vagy találtak volna egymással az azóta eltelt időkben.

Dél szörnyei magányos vadászok, elvetemült bölcsek, éji ragadozók – Észak aquirjai sokkal jobban ragaszkodnak a múlt emlékeihez, s minden nehézség dacára igyekeznek fenntartani hatalmuk, nagyságuk illúzióját. Valaha a földfelszínen éltek, akár az elfek, az amundok és a jannek, az állandó háborúság azonban olyannyira meggyengítette őket, hogy biztos menedék után kellett nézniük – visszatértek hát a mélységekbe, melynek viszonyai a leginkább emlékeztettek a saját Síkjukon uralkodó viszonyokra. Mágiájuk elméletét, gyakorlatát is onnét hozták, nyelvük minden hangját sötét erők telítik – s jaj annak, aki óvatlanul valamely hatalomszavuk kiejtésével próbálkozik.

Fizikai valójukban mindig is gyengék voltak, az ediomadi járatokban töltött évezredek alatt pedig tovább gyengültek: a bölcsek gyanítják, nem fűzi őket oly közvetlen kapcsolat az elvetemült istenségekhez, mint a Délvidék szörnyeit. A legősibb törzsek leszármazottai – a népnyelv Valóvérűeknek mondja őket – kevesen vannak, főként egymás közt párosodnak, s a legkülönfélébb praktikákkal, Tér- és Időmágia alkalmazásával igyekeznek elejét venni fajuk végső elkorcsosulásának. A Korcsokat – a mágikus szempontból „nyomoréknak" számító egyedeket – kivetik ugyan maguk közül, de nem pusztítják el, s mivel e lényeknek a felszínen még annyi esélyük sem lenne az életben maradásra, amennyit a Valóvérűektől kapnak, kitartanak, s vigyázzák az ediomadi Belső Csarnokokba vezető utakat, aknákat, földalatti folyamokat. Náluk is alacsonyabb rendűek a Szolgák, az aquirok által hajdanán eltorzított harcos népek hírmondói, intelligenciával felruházott mélységlakók, más Síkokról átkerült, visszatérni képtelen förmedvények, a Múlt és a Jövő különös hajótöröttei. Ők vannak a legtöbben: a témában jártas szakértők több tízezerre becsülik létszámukat, az ártó ősi mágiához azonban nemigen értenek – ez a magyarázata, hogy Ediomad aquirjai csak ritkán – főként a Zászlóháborúk idején – vetik be őket a felvilági konfliktusokban.

Az északi aquirok – délen élő társaiktól eltérően – nem engedik (nem engedhetik) meg maguknak azt a luxust, hogy lebecsüljék, különös és szapora állatnak tekintsék az embert. Az ember tanulmányozását tudományos tökéllyel, minden kímélet nélkül művelik: a kezeik közé került halandóknak éppúgy semmi esélyük az életben maradásra, mint a közismerten hosszúéletű szörnyetegeknek odafent. A két fajt az ősi gyűlölség köteléke fűzi össze – s nem lesz ez másként az eljövendő Nagy Korokban sem.

Suttogják, a Belső Körben élő Valóvérűek váltságot fizetnek egyes északi uralkodóknak a viszonylagos nyugalomért, ám hogy kik ezek az uralkodók, pontosan nem tudja senki. Tény, hogy az utóbbi évezredek Zászlóháborúiban győztes államok katonái sosem bocsátkoztak le Ediomad járataiba, hogy megtorolják az aquirok gaztetteit, melyeket azok Toron és csatlósai oldalán követtek el – az Északi Szövetség felderítői és a kalandozók azonban fel-felkeresik az örök sötétség honát, s majd' minden alkalommal értékes információkkal, különös és ritka tárgyakkal térnek meg onnét. Az örökre elveszettek nevét legendákba foglalják, s éppoly nagy becsben tartják őket, mint a felszíni háborúk hőseit – elvégre, akár azok, a gonoszsággal, a Káosszal vívott harcban vesztek oda...

Az ediomadi aquirok feltételezett társadalmi szervezete laza törzsszövetség, legtekintélyesebb vezetői a valaha volt aquir hatalom nagyjainak leszármazottai közül kerülnek ki. A törzsek közti gyanakvás, torzsalkodás mindennapos, nincs igazi béke a Korcsok s a Szolgák között sem; egyesek szerint csak ennek köszönhető, hogy a merész felvilágiak visszatérhetnek mélyben tett portyáikról.

Az ediomadi aquirok kitartásának, szívósságának titkát mágikus hatalmukban kell keresnünk. Noha számos csapás zúdult rájuk az évezredek során, hűvös nyugalmu-

kat semmi sem tudta kikezdeni – Észak gondolkodói azt feltételezik, hogy a Valóvérűek ismerik a Hetedkor alkonyáról szóló titkos Próféciákat, s tudják, hogy a Káosz hatalma – saját hatalmukkal együtt – ismét növekedni fog.

A Belső Csarnokokig, a rég kihűlt tűzhányók kürtői körül kialakított rémtanyákig eljutni csak a legderekabb kalandozóknak sikerülhet – ez Ediomad voltaképpeni szíve, a drága ásványok, ritka ércek, fura csontok lelőhelye, a legromlottabb lángelmék fészke, mely (a tudósok szerint legalábbis) változatlanul éteri kapcsolatban áll az aquirok egykori hazájával, s a Sötétség Síkját benépesítő szörny-istenekkel.

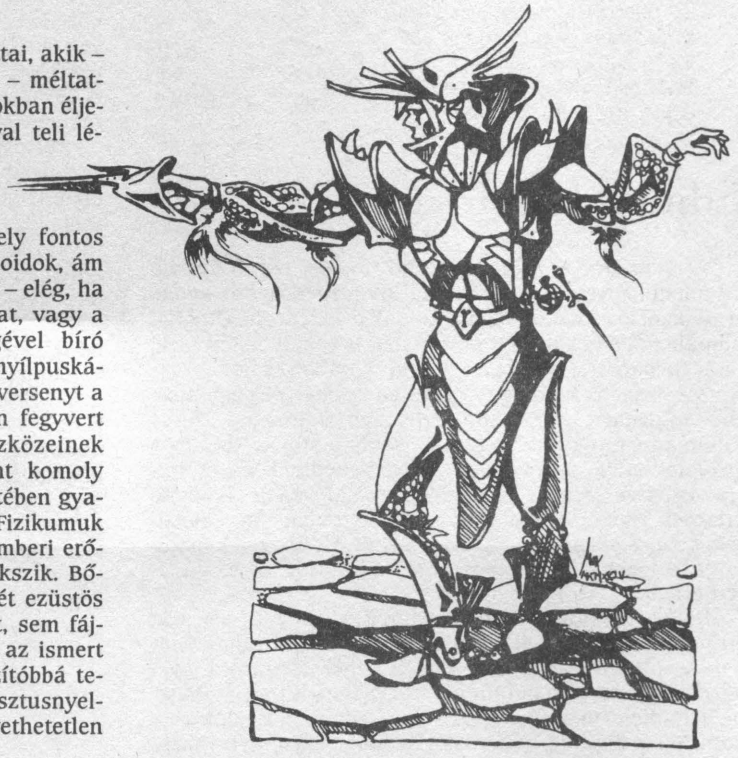
Korcs (Ochak Va'Maadad)

Előfordulás: ritka (csak Ediomad)
Megjelenők száma: k6
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: változó
Védő Érték: változó
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: 50
Sebzés: változó
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: változó (vért nélkül max. 30)
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: Ősi Út, 30
Intelligencia: változó
Max.Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: Változó

A Korcsok az ediomadi Valóvérűek leszármazottai, akik – mágikus érzékek és tulajdonságok hiányában – méltatlannak minősültek arra, hogy a Belső Csarnokokban éljenek. Elszigetelt, keserűséggel és bosszúvággyal teli lények, minden élő esküdt ellenségei. Az ütközőzónát népesítik be az emberi civilizáció és az ősi nép között; kemény ellenfelei a kalandozóknak, akiket a merészség, netán valamely fontos küldetés vezérel Ediomadba. Többnyire humanoidok, ám egészen különleges fajzatok is akadnak köztük – elég, ha a szétfolyni és ismét összeállni képes morfokat, vagy a tagjaik és fejük leválasztásának képességével bíró krippeket említjük. A Korcsok remek lövészek, nyílpuskáik minőség és pontosság dolgában felveszik a versenyt a legdrágább kahrei gyártmányokkal. Bármilyen fegyvert használhatnak, az aquirok mágikus eszközeinek bónuszait képesek kihasználni, alkalmanként komoly harci vértekben jelennek meg, minek következtében gyakorta tévesztik össze őket a Valóvérűekkel. Fizikumuk *jobb* a Belső Csarnokok lakóiénál, erejük az emberi erővel, gyorsaságuk az emberi gyorsasággal vetekszik. Bőrük szürke, szemük éjfekete; némelyikük testét ezüstös szőrzet borítja. Nem beszélnek, sem örömüket, sem fájdalmukat nem jelzik hallható hangokkal – ez az ismert tulajdonságuk még rejtelmesebbé s visszataszítóbbá teszi őket a közönséges halandók szemében. Gesztusnyelvük kifinomult, az avatatlanok számára követhetetlen rendszer, mozgásuk nesztelen, akár a nagymacskáké. Tökéletesen látnak a sötétben, az éles fényekre sem olyan érzékenyek, mint Valóvérű társaik. Előszeretettel használnak a harcban piszkos trükköket; helyismeretüket kihasználva kelepcéket állítanak ellenfeleiknek, mérges gázzal telítik a betolakodók által használt járatokat, a meggyengült prédára minden irányból, túlerejüket kihasználva támadnak – foglyokat csak feljebbvalóik határozott parancsára ejtenek. Örömüket lelik a kiszolgáltatottak gyötrésében, s bár mindkét nem képviselői megtalálhatók köztük, a Valóvérűek praktikái pedig folyvást gyarapítják számukat, nem riadnak vissza attól sem, hogy utódaikat megbénított foglyaikkal hordassák ki. Mindenevők, nem vetik meg a holt húst sem. A felvilági tudósok feltételezése szerint alig száz évig élnek – Ediomad könyörtelen világában ők a kérészek megfelelői.

Szolga (Idan Va'Dreeteh)

Előfordulás: gyakori (csak Ediomad)
Megjelenők száma: k10
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 28
Célzó Érték: 30
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 30
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 12
Méregellenállás: 8



Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max.Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 220

A Szolgák vegyes társaság – ősrégi csatlós-fajok hírmondói, sötét lelkű és mágiával eltorzított emberek éppúgy megtalálhatók köztük, mint lecsúszott Korcsok, akiket valamely vétkük miatt száműztek Ediomad gyepűire. „Gyepűk" alatt esetünkben az azonos nevű hegység barlangjai, felszínre torkolló járatai, aknái, a földalatti folyamok zúgói értendők, vagyis mindazok az utak, amelyeken át illetéktelenek hatolhatnak az örök homály és az időtlen gonoszság honába. A Szolgák kivétel nélkül humanoidok, bár – fajtájuk szerint – a legkülönfélébb életformákra emlékeztethetnek. Akadnak köztük ragadozók és mindenevők, sőt, még vérszívók is, összetartozásuk csak aquir jegyeket mutató fegyverzetük alapján állapítható meg. A sötétséget kedvelik, de nem irtóznak igazán a fénytől sem: a Zászlóháborúk idején ők alkotják a Toront támogató ediomadi erők derékhadát. Mágiát vagy pszit használni nem képesek, de Valóvérűek hatalomszavai – hacsak nem közvetlenül ellenük irányulnak – nincsenek pusztító hatással rájuk. (Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy egy Szolga az ősi mágia háborgása közepette is harcképes és veszedelmes ellenfél marad!) A Szolgák törzseit rendszerint kitaszított Korcsok vezetik, akik felsőbbrendű képességeikkel könnyen szorítják engedelmességre népüket. Fészkeiket, saját járataikat mindenkor száraz kőbe vájják és a mélység e célra betört lényeivel őriztetik; noha a határt vigyázzák, közülük csak a legnagyobb tudásúak ismerik a Belső Csarnokokhoz vezető biztos utakat, ők pedig inkább viszik a sírba titkukat, semhogy avatatlanokra bízzák őket.

A Szolgák jól tűrik a fájdalmakat és megpróbáltatásokat, fizikai képességeik a jó karban lévő orkokéval vetekszenek. Felsőbbrendűnek tartják magukat az embernél, már csak ősi származásuk miatt is, az iránta érzett gyűlöletbe azonban mindig vegyül némi félsz – ez magyarázza kegyetlenségüket, mellyel a foglyok iránt viseltetnek. Uraik rájuk hagyományozták a legrégibb szörny-istenek kultuszait, Korcs vezetőik a vérmágia rítusainak egyszerűsített formáit gyakorolják; a hegymélyi gránitoltárokon folyvást friss nedvesség vöröslik, a szerencsétlenül járt behatolók fegyvereit, felszerelési tárgyait és eszközeit további vizsgálatok céljaira a Belső Csarnokokba továbbítják...

Valóverű (Rachat Ma'Niigan)

Előfordulás: nagyon ritka (csak Ediomad Belső Csarnokai)
Megjelenők száma: k6
Termet: E
Sebesség: 60 (100)
Támadó Érték: 70 (100)
Védő Érték: 90 (130)
Kezdeményező Érték: 20 (30)
Célzó Érték: -
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 9
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: Ősi Út, 100
Intelligencia: kimagasló
Max.Mp: 100
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 18 000

(A zárójeles értékek a harci felszerelés viselésekor érvényesek; a fegyverek értékei ezekhez még hozzáadódnak)
Senki sem tudja, hány Valóvérű él Ediomad földmélyi járataiban – csak annyi bizonyos, hogy számuk az idők folyamán alaposan csökkent. Azok az aquirok, akiket a népnyelv Valóvérűnek nevez, nem egy fajhoz tartoznak: maradékai csupán az egykor hatalmas nemzetségeknek, melyek kíméletlen eszközökkel vívták harcukat a kontinens birtoklásáért. Szinte kivétel nélkül humanoidok, az egzotikusabb létformák rég kivesztek közülük. Ediomad járatainak Belső Csarnokaiban, a valaha e tájon tombolt vulkánok kürtőiben élnek, erőt merítenek az ércerek, a kristálytelepek sugározta hőből, olykor megküzdenek a kényelmesebb zugokért – egymás ellen ártó mágiát nem, csupán „hőskorból" származó hagyományos eszközöket használnak. Fizikumuk gyenge; harci képességeiket ősi mágiával átitatott vértjeiknek, fegyvereiknek köszönhetik – segítségükhöz folyamodnak akkor is, ha felszíni betolakodókkal kényszerülnek közelharcra. A tipikus aquir csatavért bonyolult, hideg fényű fémlapok, szelvények alkotta műremek. Ha Valóvérű hordja, SFÉ-je 10, benne a lény csak túlütéssel sebezhető. Második bőrként viselkedik, a rajta ütött rések hamar összezárulnak, körönként 2 Sp-t „regenerál", vagyis képes megóvni az aquirt az elvérzéstől. Ha a páncélzatot másvalaki próbálja viselni, annak minden nap Egészség- és Akaraterőpróbát kell tennie. Amennyiben az Egészségpróba sikertelen, az illető elveszít 1 Ép-t, melyet csak Gyógyítás varázslattal szerezhet vissza. Ha az Akaraterőpróba sikertelen, a páncél



viselőjét megmagyarázhatatlan iszonyat keríti hatalmába, 50%-kal csökkentve harci és egyéb értékeit. Ha a nap folyamán mindkét próba sikertelen, a vért győz: „kilúgozza" az illető személyiségét, mely örökre elvész, a helyet testében és fegyverzetében egy kóbor lélek foglalja el, aki ezután legjobb tudása szerint az esetleges társak életére tör.

A Valóvérűek egy és kétkezes vágó- és zúzófegyvereket használnak, melyek Támadó és Védő Értéke mágikus tulajdonságaik miatt magas – 25, 20 – Kezdeményező Értékük azonban nem kimagasló: fegyvertől függetlenül mindössze 8 adandó hozzá a lény alapértékéhez. (Figyelem! Lőfegyvert, egy- és kétkezes nyílpuskát Ediomadban csak Korcsok és Szolgák alkalmaznak!)

A tipikus ediomadi Valóvérű páncélzata és álcázó varázslatai nélkül aszott, hajlott hátú ember benyomását kelti. Nem csak a fején, egész testén vannak látó- és szájszervei; ha netán emberi nyelven szólal meg, olyan, mintha kórus zengené mondandóját. A sötétben tökéletesen lát, az erős fény azonban éppúgy taszítja (ha nem is sebzi), mint az éji ragadozókat. Rendszerint hatalomszavakkal és lélekromboló varázslatokkal támad. Fizikai munkát sosem végez, idejét elmélkedésnek, szertartásoknak, ármánykodásnak szenteli. Hogy mivel táplálkozik, rejtély – azok a feltételezések, melyek szerint éhét mások életerejével csillapítja, nem nyertek bizonyítást.

* * *

Árnyjáró

Előfordulás: ritka (csak az Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: 1 (felderítő), 2+1k3 (vadászcsapat), 10k10
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 135
Kezdeményező Érték: 55
Célzó Érték: 60
Sebzés: 1k6+4 vagy fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 65+2k10
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 9
Méregellenállás: immunis
Pszi képzettség: -
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 350

Az Elátkozott Vidék tájaira visz most utunk, egy misztikus – sokak szerint nem is létező, ám zavarbaejtően valóságos – faj rejtekéhez.

A magukat Árnyjáróknak nevező, humanoid teremtmények teljes elszigeteltségben élnek itt, az örök pusztulás völgyében. A Vidéket átitató természetfeletti erők termékei ők is, mint annyian Ynev e részén; eredetük a régmúltba, a kyrek és Orwella hívei közti háborúságig vezethető vissza.

P.e. 3012 évének meleg évszakában, a Dal hónapjában érkezett a Vidékre egy kisebb, elit katonákból álló kyr csapat, Ahart vezetésével. Feladatuk méltó volt hírükhöz: a völgyet ölelő Tinol-hegylánc egyik komolyabb ork fészkét kellett felderíteniük, s lehetőség szerint kifüstölniük. A csapat 15-20 katonából és több kalandozóból állt. A kalandozók közt volt az észrevételességéről híres Planitia, a tolvajlány, s Grond, a több énekben azóta is fel-feltűnő fejvadász. Hogy a társaság ne csak a hadi-, de a mágikus tudományokban is ütőképes lehessen, több pap és Sutheo, a varázsló kísérte őket.

Az összesen 35 főt számláló csapat két-három nap alatt érte el a barlangrendszer környékét. Itt tábort vertek, majd Planitia és Grond az ork erősség felderítésére indult. Két őr elnémítása után bejutottak a barlangba, s több érdekes hírrel tértek vissza. Benn csak harcosokat és sámánokat találtak, akik valamely ismeretlen szertartásra készülődtek. A perc ideálisnak tűnt a rajtaütésre. A jövevényeknek 2-300, jól felfegyverzett orkkal kellett számolniuk, de a meglepetés előnyén kívül a véletlen is a kezükre játszott: az áldozóterem Grond beszámolója szerint hatalmas csarnok volt, közepén két óriási oszloppal, melyek jól-rosszul megtervezett statikájú mennyezetet tartottak... A terv rövidesen elkészült, s Sutheo két napig rótta papírtekercsekre a pusztításhoz szükséges mágia formuláit.

Elérkezett a szertartás, egyben a támadás napja. Az áldozóteremben gyülekezett mindenki, s egy maszkos, festett bőrű ember – boszorkánymester – vezetésével adták át magukat a mindent elragadó mágiának. A kyr katonák a terem bejárata előtt sorakoztak fel, felkészülve arra, hogy lemészárolják a kitörő orkokat. Grond és Planitia a kijáratnál rejtőzött el, a többi kalandozó pedig, Sutheo vezetésével, a terembe lépett.

A varázsló először félelmetes tűzfalat idézett, egyenesen az Elemi Tűz Síkjáról. A felfordulás közepette tekercseinek felolvasásába kezdett, s a varázslat szavai energiává formálódtak ujjai közt. A rémült orkok közűl sokan próbáltak áttörni a lángokon, de kevesen értek át élve annak túloldalára. Ott pedig a kyrek és zsoldos kalandozók csapata várta őket, s kardélre hányta valamennyit. Sutheo mágiája sem váratott sokat magára, s először az egyik, majd a másik oszlop alapkövét változtatta sárrá. Roppant kőhengerek, a széthulló oszlopok szelvényei zuhantak az orkok közé, majd a mennyezet adta fel kilátástalan küzdelmét a fizika törvényeivel.

A boszorkánymester ezalatt – felgyorsítva és megváltoztatva a szertartást – nyers mágikus energiát szabadított fel az Elátkozott Vidék gonosz földjéből, s átkot mondott a támadókra: „Kyr fattyúk, soha ne hagyhassátok el az Elátkozott Vidéket, s ne adasson meg nektek a halál, s az Élet körforgásába való visszatérés lehetősége!"

Az átok megfogant: véres győzelmük után a kyrek nem tudták elhagyni a vidéket. Aki megpróbálta, egyre erősödő, iszonyú fájdalmak után nyomorultul kúszott vissza, alig két-három órányira a Vidék láthatatlan határától. (A kalandozók, mivel kevés kyr akadt köztük, komolyabb veszteség nélkül távoztak.) A gonosz energiák mindüket meggyötörték, megváltoztatták. Először testük, majd lelkük kezdett eltorzulni. Változatlanul embernek látszottak ugyan, harckészségük sem csökkent, mégsem maradtak ugyanazok. Barangoltak a Vidék tájain, s menekülőkhöz csatlakoztak. Idővel utódaik születtek, de azok is apáik átkát hordozták: sem meghalni, sem az Elátkozott Vidéket elhagyni nem voltak képesek. Ha harcban halálos sebet kaptak, testük elpusztult ugyan, ám lelkük tovább kóborolt, ismeretlen helyeken, furcsa dimenziókban. A sötét átok áldozatainak száma így növekedett lassan, de megállíthatatlanul. Nem árthattak nekik a betegségek, a mérgek, a kor. Fiatalok maradtak, s életük csak erőszakos halállal érhetett véget. Rájöttek, már nincs szükségük az egyszerű halandókra, ezért telje-

sen különváltak tőlük, s letelepedésre alkalmas helyet kerestek a Vidék megtépázott tájain.

Évtizedes bolyongás után a Tinolok egy másik vonulatánál állapodtak meg. Elüldöztek egy ork törzset, s elfoglalták barlangerődítményüket. A primitív kialakítású helyet azonnal tovább építették, s a századok során csodás várost hoztak létre a hegy gyomrában. A harcosok kiváló kiképzésben részesítették utódaikat, akik jó tanítványnak bizonyultak. Az Elátkozott Vidéken csak a legerősebbek és legalkalmasabbak maradhatnak életben, ezért az utódok is folyamatosan változtak. A mindent átitató mágia nem hagyott érintetlenül senkit: az egymást követő generációkon egyre újabb és újabb változások jelentek meg. Nem egy kimondottan hátrányosnak bizonyult: az effélékkel megverteket gyorsan utolérte a végzet a túlélésért folyó küzdelemben. A faj mindent összevetve folyamatosan tökéletesedett – egyedei mind lebírhatatlanabb gyilkológépekké lettek. Mágikus képességek ébredtek bennük – a harcban hasznosították ezeket is. Hatalmukat természetesen sosem tudták igazi formába önteni, hisz ezen erők jellegükben s lényegükben különböztek a kyrek által ezredéveken át kutatottaktól. Nyersebb volt azoknál, magából az Elátkozott Vidékből fakadt. A mágia a külvilágban bizonyára nem is hatott volna – ám a külvilágba való visszatérés már meg sem fordult a kyr harcosok utódainak fejében.

Ez idő tájt – az átok megfoganásától számított 6. században – nevezték el magukat Árnyjáróknak. Gyorsabbak, ügyesebbek voltak kyr őseiknél, s gonoszság formázta intelligenciájukkal, sötét ötleteikkel, véres trükkjeikkel a Vidék igazi uraivá váltak. Eddig nem vándoroltak tovább barlangrendszerükből – de ki tudja, mit tartogat számukra a jövő?

P.sz. 1700-ra az Árnyjárók átalakulásának első nagy fázisa lezárult, az akkori állapotot tükröző, töredékes leírások napjainkban is megállják helyüket.

Bár humanoidok maradtak, eltávolodtak az embertől. Testük teljesen szőrtelen, hajuk, szemöldökük sem sarjad. Bőrük megvastagodott: keményebbé, szívósabbá, nehezebben horzsolhatóvá vált. Fejük tetején, a homloktól a halánték aljáig szarupikkelyes domborulat húzódik, homloktájon azonban ellapul, ezért jól használható fejjel támadáskor. Ez magyarázza, hogy sisakot szinte sohasem viselnek. Látásuk kombinációja a ragadozók mozgásérzékenyebb, és az ember színeket jól megkülönböztető látásának. Szaglásuk kifinomultabbá vált, hallásuk is tökéletesedett. Ezzel együtt járt a fülkagyló megnagyobbodása, a szem növekedése is. Testi erejük felülmúlja az emberét, bár ez nem is annyira a változásoknak, inkább az állandó készenlétből adódó erőnlétnek tudható be. A bőr – egyelőre tökéletlen – álcázó képességekkel bír, hasonlóan a kaméleonokéhoz. Ez különösen előnyös lopakodáskor és rejtőzéskor, s ezekre a képzettségekre +35%-ad, ha a lény nem visel ruhát. A színváltozás viszonylag gyors, de az egész bőr csak egy árnyalatot vehet fel, s az árnyalatok száma is korlátozott. A végtagok szinte teljesen emberiek, de az ízületek lazábbak, gyors mozgásokra és mászásra alkalmasabbak.

Az Árnyjárók ruhát ritkán, inkább ágyékkötőt hordanak, komoly hidegben pedig köpenyt viselnek. Páncélt legfeljebb bőrből készítenek, ám, mivel viselésekor álcázóképességük csökken, ezt is csak ritkán alkalmazzák. Az idők folyamán kialakult saját nyelvük, kultúrájuk. Beszédük a kyr nyelv eltorzított, új szavakkal bővített formája, külön névvel minden egyes felfedezett faj megjelölésére az Elátkozott Vidéken. Szókincsük specializálódott, 21 féle kifejezést használnak például a nyers mágia különböző megjelenési formáira, s több mint 500 féle növénynevet alkottak csupán a környék flórájának jellemzésére. Az írás és olvasás tudománya háttérbe szorult, a szövegek és írásjelek leegyszerűsödtek, nem lévén idő a művészetekre. A rajzok, képek, vésetek a tájékoztatás ismert és elismert formái: ezek kifejezőek, és könnyebben érthetőek számukra. Az 50 évet megélteket különös szertartásnak vetik alá – egyfajta beavatás ez a nép titkaiba. Ekkor szereznek jogot az utódnemzésre és saját barlanghelyiségre is. A második fordulópont egy Árnyjáró életében a 250. életév. Ekkor a törzs bölcsei közé fogadják, s meg kell tanulnia – ha eddig nem tette volna – írni és olvasni. Bár semmilyen isten létezését nem ismerik el, a bölcsek földöntúli lényként kezelt egyedek. Már nem kell vadászniuk és őrködniük sem, ami pedig minden Árnyjárónak feladata. Idejüket a tudományoknak és a törzset foglalkoztató általános kérdéseknek szentelhetik, új elméleteket, terveket dolgozhatnak ki. Erre minden Árnyjárónak lehetősége nyílik, de munkájukat először egy bölccsel kell elfogadtatniuk, előbb nem mutathatják be a törzs többi tagjának. Bölcsek vezetik a törzs történetének krónikáit is, melyben benne foglaltatik minden nevezetes és kevésbé nevezetes esemény leírása, s nyomon követhető benne az egész nép fejlődése, élete, küzdelmei.

Többféleképpen harcolnak az Elátkozott Vidékkel e nép fiai. Felhasználják az általuk ismert mérgeket, csapdákat készítenek, s saját, speciális fegyverekkel rendelkeznek. Közelharcban a velük született mágikus képességeket is kihasználják, bár azok alapvetően nem harci jellegűek. A bölcsek feljegyzéseiben jelenleg 533 különféle mérgező növény, állat és anyag leírása szerepel. Egyesek szerint csak az Elátkozott Vidék e részén több ilyen ártó anyag, lény létezik, mint egész Yneven, ám ez valószínűleg túlzás. Tény viszont, hogy a mérgek skálája igen széles, továbbá hogy támadó és védekező célzattal egyaránt előszeretettel alkalmazzák őket az Árnyjárók. Meglepő lehet, hogy mérget védekezésre használnak, de emlékezzünk: az átok megfoganta óta ők maguk csak erőszakos halált halhatnak, ezért minden méregre immunisak. Barlangjaik egyes részeit állandóan izzó, mérgező párát kibocsátó füstölőkkel védik. Sok értékes tárgyat óvnak kontaktméreggel, mely a bőrre kerülve is képes kifejteni hatását. Ha valaki vagy valami ezekhez ér, a méreg könnyen halálát okozhatja. Csapdáikban is sokszor használnak mérget, bár ez már korántsem oly meglepő tény.

Fegyvereik is különlegesek. Az Elátkozott Vidék lényei ellen sokkal hatékonyabb fegyverek kifejlesztésére volt szükség, mint a kyr harcosok kardjai vagy dárdái. Gyorsaságuk és ügyességük lehetővé tette a mindkét végén pengével rendelkező fegyverek használatát is. Leghalálosabb eszközeik mégis azok, melyeket mágiával együtt alkalmaznak. Minden Árnyjáró harcosnak meg kell tanulnia az alább leírt fegyverek használatát.

Hral-penge

Nyelvükön a „hral" szó halálos villámot jelent, a fegyver pedig méltó nevére. Ezt használják a leggyakrabban közelharcban, ha nem kívánnak mágiához folyamodni az ellenfél legyőzéséhez. Rövid nyelű kaszára emlékeztet, melynek szabad végére egy másik ívelt pengét helyeztek el. A két penge megegyező irányban áll, s mindkettő belső ívére élezett. A kaszákat összekötő rúd legtöbbször vasalt fából készül, s egyesek további tüskéket, kampókat helyeznek rá, a pengék tövéhez közel. Itt még nem foghatnak rá, ha forgatják a fegyvert, de megakaszthatják vele az ellenfél fegyverét vagy karmait. Olyan változat is létezik, ahol a pengék rövidebbek, alig hosszabbak egy késnél. Ekkor a nyél csak 25-30 cm hosszú mindkét penge után, s a két rövid nyelet egy lánc kapcsolja össze. Ennek segítségével fojthatnak vagy leszoríthatnak ellenfeleket, végtagokat kaphatnak el. A rudas változat sebzése

1k10 Sp, a láncot tartalmazóé csak 1k6 Sp, de ezzel egy körben kétszer támadhatnak tulajdonosaik.

Dobópálca

Nagyjából 25 cm hosszú acélpálca, melynek mindkét vége tűhegyes. Csak hajítófegyverként használják, egyszerűsége és könnyű kezelhetősége miatt. Hatótávolsága nem túl nagy, sebzése megegyezik a dobótőrök okozta sebzéssel. Előnye, hogy biztosabban talál célba annál, s elvesztése, ha az ellenfél inkább elmenekül, nem olyan nagy veszteség. Nagyobb távolságokra fúvócsövet vagy íjat használnak, de ezeket is ritkán, inkább vadászathoz.

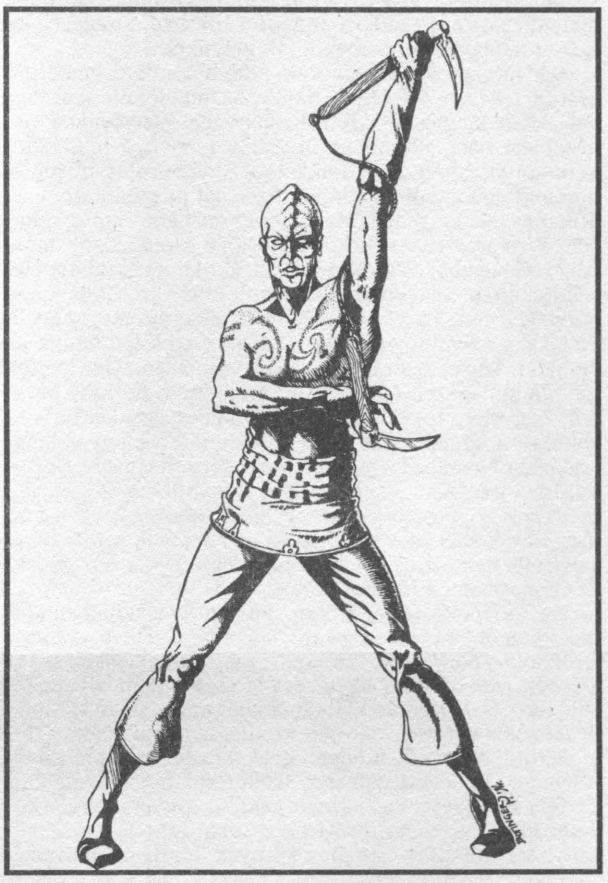
Igazán különlegesek azok a fegyverek, melyeket mágiával együtt használnak. Az Árnyjárók vele született képességei a Természetes Anyag Mágiájának egyszerű formái. Képesek naponta háromszor maximum egy kategóriányi, azaz 1 kg I. csoportbeli, 1/2 kg II. csoportbeli vagy 1g III. csoportbeli anyagot megváltoztatni. Ez transzmutáció, ami annyit jelent, hogy az I. csoportba tartozó anyagokból II. vagy III. csoportbéli anyagot hoznak létre, illetőleg megfordítva. A csoport megváltoztatásakor a tárgy formája nem változik, tömege és térfogata azonban igen. (Ha valaki egy 1 kg-os kőtömböt szeretne arannyá változtatni, megteheti, de a nemtelen, I.csoportba tartozó kő 1 kg-jából csak 1 g arany nyerhető. Ha a transzmutáció előidézője az 1kg kőből acélt kíván létrehozni, abból 1/2 kg teremtődik, mivel a II. csoportba tartozó fémről van szó.) Formázni nem tudják őket, csak az anyagukat változtathatják meg. Az Árnyjárók ezt a méret- és tömegbeli változást használják ki harc közben. Az emberek által is végrehajtható fogásokat tartalmazó harcmodor azért nagyon ütőképes az Árnyjárók kezében, mert ugyanaz használja a mágiát és a fegyvert. A megváltozott anyag maximum 5 körig marad meg új formájában, utána visszaváltozik eredeti alakjába. A mágia önmagában nem túl ütőképes, de az Árnyjárók több ravasz módszert is kidolgoztak arra, hogy képességüket harcban jól felhasználhatóvá tegyék. Módszereik általánosan elterjedtek a harcosok között, s ha valaki új ötletre jön rá, és az hasznosnak bizonyul, azonnal egy bölcshöz fordul, ismerteti neki. A bölcs ellenőrzi az eljárást, majd, ha az megfelelőnek találtatott, bemutatja a törzs többi tagjának. Íme néhány a legnépszerűbbek közül, melyek mind kiagyalójukról kapták nevüket:

Kroone hasítása

Az ideális fegyver e módszer alkalmazására a tőr vagy a kard. A fegyvert át kell alakítani, s csak egy használatra lesz megfelelő, utána új beültetésre van szükség. A penge végébe ugyanis egy 1 g tömegű arany-, ezüst- vagy platinatüskét kell erősíteni. Ennek formája sokféle lehet, különösen elterjedt az, melynek középpontjából egy előre, s négy oldalra néző tüske áll ki. Ez az 1 gramm nemesfém a kulcsa a technikának. A harcos sebet ejt ezzel a speciális fegyverrel ellenfelén, s mikor a penge mélyre hatolt be, mágiával transzmutálja a nemesfémet egy II. csoportba tartozó fémmé. Ez annyit jelent, hogy az eddig alig látható ezüst vagy arany, tüskékkel ellátott gömb hirtelen 1/2 kilogrammos acélkarommá alakul át, méghozzá az ellenfél testében. A módszernek két változata ismert. Az elsőben ebben a pillanatban a hatalmasra nőtt kampó, mivel rögzítése ekkora tömeg elmozdítására már nem alkalmas, beletörik a sebbe. A megdöbbent áldozat pedig elgondolkozhat azon, most mit is kéne tennie. A másik változatban a gömb nagyon erősen kapcsolódik a fegyverhez, s tüskéi inkább élezett pengék. Ezt az Árnyjáró kihúzhatja ellenfele testéből, szétroncsolva mindent, ami a pengék útjába kerül. Véres belezés a végeredmény. Az első módszer a fegyver sebzésén kívül még 1k10 Sp sebzést okoz, s a testben maradva állandóan fájni fog, -15% módosítót adva az áldozat minden dobására, a visszaváltozás előtt. A bennragadt tüske kivétele még 1k6 Sp elvesztésével jár, ha hozzáértő szabadítja ki a sebből, s 2k6 Sp sebzéssel, ha valaki csak megpróbálja kivágni, mert bár a tüske öt kör után eredeti méretére zsugorodott vissza, azt megkeresni és eltávolítani nem gyerekjáték. A második módszer sebzése a tüske kinyitásakor 1k10 Sp, kihúzásakor további 1k10+2 Sp. Ha a fegyvert tüskével szedték ki, a második módszer szerint, további harcra csak akkor lesz alkalmas, ha a fémtüske ismét nemesfémmé változik át, vagy ha a tüskét letörik.

Blyrt fojtása

Ez a módszer nem közelharcban használatos. A varázslathoz elkészítendő tárgy egy lasszó, mely két részből áll. Az első rész a lasszó szára, a második a feje, azaz a tulajdonképpeni hurok. Ennek megalkotása elég nehéz, mert a kötélnek továbbra is lasszóként kell viselkednie, azaz rendelkeznie kell egy csúszóhurokkal. Ha ez rendelkezésre áll, a módszer alkalmazható. Az ellenfelet sikeresen be kell fogni a lasszóval, lehetőség szerint a nyakon, de az sem baj, ha a testen hurkolódott körbe a fegyver. A lasszó fejére ezek után mágiát alkalmaz az Árnyjáró, s fémmé, például acéllá transzmutálja. A hurok ekkor fele tömegűre szeretne zsugorodni, ráadásul nem kötélből, hanem fémből. A térfogat így jelentősen lecsökken, ami maga után vonja az átmérő szűkülését is. Tehát a lasszó három-négyszer olyan szoros lesz, mint megszorítva volt, s el sem szakadhat, hiszen acélból van. A viszonylag vastag kötél el is vékonyodik, így belevág az áldozatba. A lasszó sebzése az első körben 3k6 Sp, utána a



szorítás miatt még 1k6 Sp körönként, ha a kötél a nyakra hurkolódott. Ravasz Árnyjárók még azt is megtették, hogy rövid kötéldarabokat csomóztak a lasszó hurkába. Természetesen ezek is acéllá változtak, s így rövid tüskék keletkeztek a hurkon, amivel a sebzés további 5 Sp-vel nőtt. Az így elkészített lasszó sebzése tehát 3k6+5 Sp, és fojtás esetén még további 1k6+2 Sp körönként. A fojtás az FP vesztésen kívül egy ÉP elvesztését is eredményezi, a második kör után. A fémlasszóból kitörni igen körülményes, s mágia nélkül szinte lehetetlen. Ha valaki nem fordulhat varázslatai segítségéhez, 5 körig kell várnia, míg a kötél kötéllé változik vissza, csak utána próbálhatja meg letépni vagy elvágni azt. (Ha ezek bármelyikét az acéldróton próbálná meg, valószínűleg csak saját magának okozna komolyabb sérüléseket.)

Az itt leírt két módszer természetesen csak ízelítő – a KM minden ravaszságát igénybe veheti, hogy újabb módozatokat dolgozzon ki az Árnyjárók transzmutációval kombinált harca számára.

Asztrálvámpír

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 85 (L)
Támadó érték: -
Védő érték: -
Kezdeményező érték: -
Célzó érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: -
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: -
Pszi: -
Intelligencia: -
Max Mp.: -
Jellem: -
Tapasztalati pontok: 300

A közkeletű elnevezés eléggé megtévesztő, mert ezeknek a különös lényeknek semmi közük a vámpírokhoz és az élőholtakhoz; inkább sajátos paraziták, mágikus alapú anyagcserével. Az asztrálvámpírok természettől fogva légneműek és láthatatlanok. A beavatottak szerint - akiknek az érzékeit nem kötik a többi halandóra vonatkozó korlátok - igazi alakjuk csecsemőfej nagyságú, zöldesen fluoreszkáló gázgömb. Teljesen ösztönlények, annyi intelligenciájuk sincs, mint egy rágcsálónak. Általában magányosan kóborolnak az asztrálsíkon, az evilági halandók nagy szerencsére; ha ugyanis csapatokban lesnének prédára, Yneven valószínűleg régen összeomlott volna már a civilizáció.

Az asztrálvámpírok nagyon ritkák; akkor keletkeznek, ha egy értelmes lény minden képzeletet fölülmúló érzelmi (nem feltétlenül fizikai!) kínok között távozik az életből. Ilyenkor néha előfordul, hogy a halott lelke megcsonkul; az asztrálteste leszakad róla, és üres, oktalan csigahéjként sodródik tova a rejtett síkokon, iszonyú, kielégíthetetlen éhségtől és szomjúságtól gyötörve.

Az asztrálvámpírok az értelmes lények érzelmeivel táplálkoznak; minél intenzívebbek ezek az érzelmek, annál több energiát merítenek belőlük. A heves érzelmi életet élő személyek úgy vonzzák magukhoz az asztrálsíkon ezeket az élősdiket, mint lámpaláng a bogarakat. Egy halandó azonban általában nem nyújt nekik elegendő táplálékot, ezért inkább kisebb, öt-hat fős csoportokra akaszkodnak rá, amelyek tartósabb ideig együtt maradnak. A kalandozótársaságok kiváltképp kedves prédái az asztrálvámpíroknak.

A szörnyeteg - méretétől és fejlettségétől függően - egyszerre 2K10/2 személyre képes rákapcsolódni. A kiszemelt zsákmány ilyenkor dobhat az asztrális ellenállására, de a dobást a KM végzi el, nem a játékos, és mindig titokban! Az áldozat ugyanis - hacsak nem fürkészi éppen aktívan maga körül az asztrálteret - nincs tudatában a támadásnak, akár elhárította, akár sem. Az asztrálvámpír támadása 50-es erősítésű asztrálvarázsnak minősül. A szörnyeteg napjában egyszer használhatja, a fentebb feltüntetett számú célpont ellen. A táplálkozó asztrálvámpír sohasem támad; ha tehát egyszer megpróbált rácsatlakozni egy ötfős társaságra, és abból ketten sikeres ellenállásdobást tettek, akkor megelégszik a másik három áldozattal, a többiek ellen másnap nem ismétli meg a támadását. Ez persze nem jelenti azt, hogy az illetőket többé nem fenyegeti semmi; csak éppen az elsődleges veszélyforrást fertőzött társaik jelentik.

Az asztrálvámpír szipolya alatt senyvedő személy kiszámíthatatlanná és szeszélyessé válik, hajlamos lesz a hirtelen dührohamokra és érzelemkitörésekre. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy amíg az áldozat a szörny befolyása alatt áll, minden héten maradandóan veszít 1 pontot az Asztráljából. Ez a változás azonban inkább a szerepjáték szintjén mutatkozik meg; a KM-nek bújtatott eszközökkel buzdítania kell a karaktert az ilyen irányú viselkedésre, például úgy, hogy időről időre kézenfekvő cselekedeteket sugalmaz neki. ("Ez a fogadós igazán pimasz fickó; felháborító, hogy milyen hangon beszél veled. Nem kéne móresre tanítani?") Az Asztrál-veszteséget a KM akár el is titkolhatja a játékos elől; ha az a mesélő furcsa viselkedéséből nem jön rá, hogy itt valami nem stimmel, akkor valószínűleg megérdemli a sorsát. Az asztrálvámpír tartós befolyása felerősíti és kontrollálhatatlanná teszi az áldozat érzelmeit, előjelüktől függetlenül; az enyhe ellenszenvből feneketlen gyűlölet lesz, a diszkrét vonzalomból túlzásba vitt rajongás. Minél előrehaladottabb a folyamat, annál szembetűnőbbek lesznek a tünetek is; egy derék harcosból a szipolyozás harmadik-negyedik hónapjában vérszomjas gyilkológép válik, egy átlagos tolvajból pedig kapzsi, paranoiás gazember. Ha az áldozat Asztrálja 6 alá csökken, gyógyíthatatlan őrült lesz belőle; 3 Asztrál-pont alatt beáll a halál.

Az asztrálvámpír ellen, ha már sikeresen ráakaszkodott valakire, igen nehéz felvenni a harcot. Fizikailag sebezhetetlen, mivel anyagi teste egyáltalán nincs - ezért nincsenek harcértékei sem. Nem hat rá a Túlvilági Lények üzése papi rituálé sem, ugyanis ez a varázslat az őshonos létsíkjára küldi vissza az alanyt - márpedig az asztrálvámpír őshonos létsíkja az asztrálsík, amit nem hagy el soha, a támadását is zsákmánya asztrálteste ellen intézi. Tüneti kezelésként alkalmazhatók az áldozaton az asztrálmágia érzelemkioltó varázslatai, ez azonban nem orvosolja a probléma gyökerét. Az egyetlen módszer, ami némi sikerrel kecsegtet, a pszi; ám a testetlen és anyagtalan entitásokkal vívott harcra való pszi-diszciplínák titkosak, és csak kisszámú beavatott ismeri őket.

Azt beszélik, hogy valamelyik északi boszorkányszekta kidolgozott egy olyan varázslatot, amely jó eséllyel megszabadítja az asztrálvámpír áldozatát gyötrőjétől. Beszélik továbbá, hogy ezek a boszorkányok képesek az asztrálvámpírok megidézésére és kontrollálására, sőt a létrehozásukra is.



BÜDÖSGYÍK • BUZZGOBLIN

Büdösgyík

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 75 (SZ) 120 (V)
Támadó érték: 75
Védő érték: 115
Kezdeményező érték: 30
Célzó érték: 40
Sebzés: 1k6/1k6/1k10 (üt/üt/harap) vagy 1k6/2+méreg (köp)
Támadás/kör: 3/1
Életerő pontok: 28
Fájdalomtűrés-pontok: 62
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 70

A büdösgyík – már ahogy a törpék nevezik, mert közelsége még az ő kevéssé kifinomult szaglásuknak is kellemetlen – veszélyes ragadozó, az óvatlan idegenek és állatok könnyen az áldozataivá válhatnak. Magassága elérheti az 1,6 métert, hossza a 8-14 métert. Fényviszonyokhoz gyorsan alkalmazkodó bőrének hála, könnyen beleolvad a barlangok sötétjébe, a földmélyi tavak derengő homályába. Kedvenc támadása: becserkészi, és hihetetlen erővel, meglepetésszerűen leköpi ellenfelét. (max. „lőtávolság" 30 méter.) Nyála korántsem ártalmatlan: találat esetén a bőrön keresztül gyorsan felszívódik. (Azonnali hatású méreganyag, hatását 1k10 szegmens alatt fejti ki.) Az áldozatnak Egészségpróbát is dobnia kell – 1-gyel; ha elvéti, akkor a M.A.G.U.S.-ban a mérgek hatásánál részletezett kábultság értékei 3k6 körig vonatkoznak rá. Ezek után a fenevad lerohanja, és marcangolni kezdi prédáját.

A dög elpusztítása esetén méregzacskójából 1k10 adag méreg nyerhető, mely csupán a fegyverek „preparálására" használható.

A Büdösgyík hallása és látása nagyon jó, szaglása azonban – szerencséjére – hagy maga után némi kívánnivalót.

Buzzgoblin

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-100
Termet: K
Sebesség: 70 (SZ)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 5
Célzó Érték: 0
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 3
Fájdalomtűrés pontok: 11
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 1
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. TP.: 7

A trópusi őserdőkben a legtöbb helyen megtalálhatóak e kistermetű (1-1,5 méter magas) lények. Bár nevük arra utal, hogy kapcsolatban állnak a goblinokkal, e feltételezés téves: bizonyítottan önálló fajról van szó. Teljesen emberszerűek, csupán hatalmas füleik zavarják az összképet. Bőrük általában olajosbarna, hajzatukat, amely eredetileg fekete, vöröses agyaggal kenik be.

Mivel a trópusokon laknak, nem viselnek ruhát, mindössze egy mocskos ágyékkötőt és számtalan csontocskából készített nyakláncot. E nyakláncoknak vallási szerepe van.

A legtöbb buzzgoblin falvakban él az erdő nehezen megközelíthető részén; házaikat földből, sárból tapasztják. Vadászó, gyűjtögető életmódot folytatnak, nem is lenne velük komolyabb baj – csakhogy emberevők. Pontosabban: felfalnak bárkit, aki a kezük közé kerül, és nem a törzs tagja.

Ennek köszönhetően, ha nem is a legrettenetesebb ellenfelei a dzsungeleket járó kalandozóknak, bizony tudnak kellemetlenségeket okozni.

Fegyvereik: kőhegyű lándzsák, kőbalták.

Mesterfokon értenek az Erdőjárás, Vadászat, Nyomolvasás/eltűntetés, Hangutánzás, Csapdaállítás, Futás képzettségekhez.

70 százalékuk van Lopódzásra, Rejtőzködésre, Csapdafelfedezésre, Mászásra, Esésre.

Mivel a dzsungel az otthonuk, ismernek minden csapást, minden ösvényt, az erdő minden veszélyét.

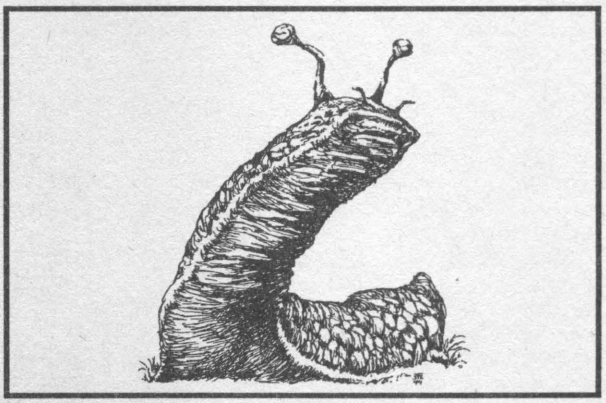
A kalandozónak fel kell készülnie, hogy a buzzgoblinok sohasem adják fel a reményt, hogy a területükön áthaladó utazók az ő kondérjaikban fejezik be útjukat.





CEPH • CORONELLA • CSENDES EBEK • CWYVEH-KAH

Ceph



Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 30 (SZ)
Támadó Érték: 66
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k10/1k10
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 100
Asztrál ME: –
Mentál ME: –
Méregellenállás: 7
Pszi: –
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: –
Max. TP.: 25

A ceph különös, földben élő puhatestű. Leginkább óriás meztelencsigára hasonlít, átmérője másfél-két méter, hossza pedig nemritkán eléri a tíz métert is. Egész életét a föld alatt tölti, apró férgekkel, rovarokkal táplálkozva. Széles alagutakat ás a laza talajba, nyálkás üreget hagyva maga után. Az alagút ásására különös módszert fejlesztett ki: az előtte lévő földet egyszerűen lenyeli, majd, az emészthető táplálékot kivonva, maga mögött hagyja.

Nem túlságosan érzékeny a külvilág iránt, az ingereknek csak egy töredéke jut el csökevényes agyába. Nincs sok olyasmi, ami eltérítheti útjáról, ha azonban valamiféle ellenállásba ütközik, megmakacsolja magát, és mindenáron le akarja küzdeni az akadályt.

Ha ez az akadály netán egy karakter, úgy több veszély is fenyegeti. Ha nem elég óvatos, a ceph egyszerűen lenyeli és megemészti. Persze a lény csak a béna vagy mozgásképtelen emberekre jelent valós veszélyt, másokat – ismerve a ceph sebességét – nem fenyeget elnyeletés. A legázolás lehetőségével azonban mindenkinek számolnia kell – ennek veszélye akkor áll fenn, ha a karakter zsákutcába szorul, és nincs hová menekülnie. Ilyen esetben egyetlen megoldás marad: elijeszteni vagy elpusztítani a cephet, mielőtt az megölné áldozatát. Ha a ceph elveszíti Fp-inek háromnegyedét vagy Ép-inek felét, megfutamodik, beszüntetve minden támadást. A legveszélyesebb fegyvere azonban mégis két kocsánya. Valaha ezeken foglaltak helyet a szemek, a fejlődés során azonban teljesen eltűntek – a ceph tehát vak. Két szemtartó kocsányát viszont remekül tudja buzogányként használni. Mivel ezek a szervek rendkívül mozgékonyak, a ceph támadásai még gyakorlott kalandozókra is veszélyt jelenthetnek. Mindkét kocsányával minden körben egyet-egyet támad. Támadásai nem összehangoltak, hiszen nem látja ellenfelét, azonban a kocsányok hihetetlenül gyorsak, és a legváratlanabb irányokból képesek lecsapni, ezért komoly veszélyt jelentenek.

Arra, akit netán elnyel a rém, szinte biztos halál vár: a ceph belsejében olyan erős savak dolgoznak, hogy azt semmilyen élőlény nem állhatja soká; k6 kör alatt minden emberkéz alkotta eszközt, használati tárgyat és ru-

hadarabot megsemmisít, majd sort kerít az immár védtelen test megemésztésére is. Akit maga alá temet, az veszít körönként 5k10 Sp-t mindaddig, amíg ki nem tud menekülni. Természetesen ilyen helyzetben semmiféle cselekvés sem lehetséges.

Coronella (Homokrája)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termete: E
Sebesség: 120 (L) 10 (homokban)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték:
Sebzés: 1k6 + méreg
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 57
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 70

A homokrája nevével ellentétben nem a ráják családjába tartozik, viszont nagyon hasonlít rájuk. Fontos különbség még, hogy ők nem igénylik a vizet, akár hónapokig is elvannak nélküle. Napjaik nagy részét a lazább homokkal fedett területeken, a homok alatt töltik várva a leendő áldozatot. Színük a szürkétől egészen a vörösig változhat. Zsákmányszerző taktikájuk egyszerű: beássák magukat 100-120 centiméter mélyre a homokba, és ha megérzik a föld remegését, ami a leendő zsákmány közeledő mozgását jelenti, támadnak. Pár méterről szinte kirobbannak a homok alól, miközben testükkel hullámmozgást végezve kissebbfajta homokvihart kavarnak, ami az áldozatot szinte teljesen betakarja, eldugítva szemét, orrát, száját, fülét, gátolva ezzel minden érzékszerve működését.

A szabályok nyelvére lefordítva ez a következőket jelenti: a homokrája előnyét a meglepetés adja; hogy ez sikeres-e, azt kockadobás dönti el. K6-tal 1-4-ig kell dobni. Sikeres meglepetésszerű támadás esetén az ellenfelét betakarja a homok, amitől 1-3 körig nem lát, nem hall semmit, és csak azzal foglalkozik, hogy a homoktól megszabaduljon. Eközben csak a Harc vakon módosítóival képes küzdeni. (Ha valakinek van Vakharca, itt az sem érvényesül, mivel nem csak az zavarja, hogy nem lát, hanem az is, hogy a homok eltömi a száját, fülét, és ez bizony nagyon zavaró.) Ezen felül a rája megkapja a Harc meglepetésszerűen módosítói mellett még a Harc magasabbról előnyeit is, mivel harcmodora a repülve támadás. Miközben az áldozat a homokkal küzd, a rája hosszú farka végén elhelyezkedő tüskéjével támadja. Ha talál, a zsákmány Méregellenállásra jogosult egy 5. szintű, görcsöt okozó méreg ellen, mely szerencsétlen esetben 1k6 óráig hat. A rája farka egyszerre 10 adag ilyen mérget képes felhalmozni, utána napokig töltődik. A görcsökben fetrengő áldozatot a rája megpróbálja a homok alá vonszolni, hogy az ott fulladjon meg. Hihetetlen testi erejére jellemző, hogy akár egy másfél mázsás testet is képes 1k10+2 kör leforgása alatt a homokba vonszolni. Ha ez nem kivitelezhető, akkor tovább támad, a farkával szurkálja az áldozatot, amíg az mozog. Siker esetén a megfulladt vagy megölt préda testnedveit kiszívja, húsát megeszi. Egy ember méretű áldozattal a rája több hónapra elegendő táplálékot vesz magához. Ha az áldozat ellenáll a méregnek, és sok sebet okoz a rájának, az megpróbál elmenekülni: pillanatok alatt (1-2 kör) mélyre beássa magát a homokba, és ott halad tovább. A menekülését ismét hatalmas homokfelveréssel próbálja megkönnyíteni, ezzel ugyanazt érheti el mint a támadásnál. Ha valaki elég gyors, és bejelenti, hogy védekezni akar ellene, sikeres Gyorsaságpróba után becsukja szemeit, elfordul, vagy a köpenyét rántja maga elé, még támadhatja a ráját egy körig. Ezekután a homokban úszó rája testét már csak futva, a homokon keresztül lehet támadni, ami már nagyjából védi az állatot. (SFÉ: 3) Ilyenkor – értelemszerűen – csak szálfegyverekkel támadható. Ha nem tud elmenekülni, és megölik, a farkában tárolt mérget – ha még van – kinyerhetik, s felhasználhatják a méregkeverésben járatos karakterek.

Csendes ebek

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k3
Termet: N (marmagasság 120 centiméter)
Sebesség: 140
Támadó Érték: 105
Védő Érték: 145
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/2k6
Támadási/kör: 3
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 65
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 3
Méregellenállás: 8
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP.: 420

Egy varázslónak köszönheti Ynev e lényt, mely hosszú kísérletezés eredményeként, a querdák és az elfkopók mágikus úton történt keresztezéséből jött létre. Ellentétben néhány egyéb, hasonló módszerrel létrehozott fajzattal, a csendes ebek képesek a szaporodásra, ám nőstényeik ritkán és akkor is csak egy-két kölyköt hoznak a világra. Ennek köszönhető, hogy nem szaporodtak el igazán, sőt, csak elvétve lehet megtalálni őket. Rebesgetik, Abaszisz abbit-bányáit őrzi néhány falka.

Az állatok megőrizték a querdák testi erejét, bár korántsem annyira visszataszítóak. Hatalmas testüket szürke szőrzet fedi, pofájuk hosszú, akár az agaraké, állkapcsukban óriási agyarak ülnek. A csendes ebek, mint nevük is mutatja, némák: valószínűleg a keresztezés során történt valami a torkukkal. Ez a tény azonban, ha lehet, még veszélyesebbé teszi őket, hisz a támadást semmiféle morgás, üvöltés nem előzi meg, mint az egyéb ragadozóknál. Hihetetlenül kitartóak és elszántak a küzdelemben. Területvédők, azaz a falka elkerget vagy elpusztít minden ragadozót, amely a területükre téved. Érvényes ez minden emberre, elfre *és egyéb lényre is.* Aba-

sziszban az abbitbányákba vezető utakon közlekedő karavánoktól a kísérők speciális füstölő segítségével tartják távol a csendes ebeket, ám az illatanyag összetételét éppúgy titokban tartják, mint a bányák pontos helyét.

Értelmét – amennyiben ilyesmiről beszélhetünk – a csendes eb elfkopó őseinek köszönheti. Ha valaki meg tudja szelídíteni (ami igen nehéz feladat; Idomítás Mf kell hozzá), hűséges és értelmes társat szerezhet magának. Azt azonban meg kell jegyeznünk, hogy Yneven nem tudni olyan személyről, aki csendes ebet tartana vadász- vagy harcikutyaként. Ha valaki mégis képes lenne befogni egyet, akár ötven aranyat is kérhet bármely arénatulajdonostól. Bár a legegyszerűbbnek a kölykök befogása látszik, alaposan meggondolandó dolog, a csendes ebek tanyáján ugyanis minden körülmények közt 1k6+4 kifejlett állat tartózkodik, s ezek halálukig védik ivadékaikat.

Cwyveh-Kah

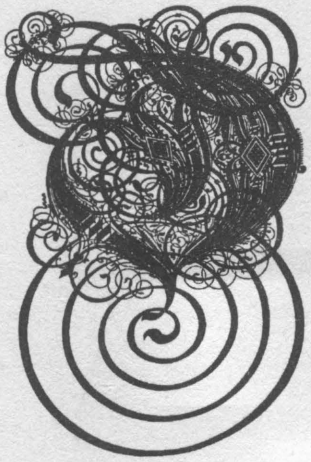
Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: Változó, de mindig páros
Termet: E
Sebesség: 130 (SZ)
Támadó érték: 85
Védő érték: 128
Kezdeményező érték: 45
Célzó érték: 65
Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 78
Asztrál ME: 34
Mentál ME: 34
Méregellenállás: 8
Pszi: Kyr metódus, 50 Pszi-pont vagy változó
Intelligencia: Magas
Max Mp.: Változó
Jellem: Rend Halál
Tapasztalati pontok: 350

E fajzatok a hetedkori bölcsek véleménye szerint Snil népével, a világot valaha uraló gyíklényekkel állnak közeli rokonságban. Egyesek odáig merészkednek, hogy a gyíklényeket és a cwyveh-kahokat közös ősöktől eredeztetik, s ebben vélik megtalálni a két nép közti gyűlölség magyarázatát.

A cwyveh-kahok még a gyíklényeknél is ritkábban bukkannak fel Ynev térségein. Rejtekhelyeik, nagyobb kolóniáik nem ismertek - az emberiség csak a gyíklények és gyíkmágusok elleni támadások révén szerzett tudomást létezésükről. Rokonaikkal szembeni könyörtelenségük legendás, s azok hasonló indulattal küzdenek ellenük, ám a harc okairól, akárha összebeszéltek volna, sosem értekeznek kívülállók előtt, még akkor sem, ha nyilvánvaló érdekük kívánná így. A doraniak, akik a varázslóváros falai közt élt Kszishnii Chssce jóvoltából tudnak egyet-mást a snilek őstörténetéről, azt a feltevést valószínűsítik, hogy a cwyveh-kahok az idők hajnalán a gyíklények felvigyázói voltak, akik velük együtt érkeztek egy másik világ Elsődleges Anyagi Síkjáról azzal a feladattal, hogy e szférát a hidegvérű teremtmények számára lakhatóbbá tegyék. Az elmélet szerint a snilek, akik akkoriban még nem gyakorolták a mágikus tudományt, hűtlenné váltak ősi istenükhöz vagy isteneikhez, s ahelyett, hogy utat nyitottak volna fajtársaik számára a kontinens ege alá, a cwyveh-kahok ellen fordultak, megtizedelték és rejtőzésre kényszerítették őket, majd megteremtették saját birodalmukat, melynek erejét csak az őrült máguskirályoknak és a beözönlő kyreknek sikerült megtörniük. A snilek népe kétféle úton járt tovább, a cwyveh-kahok azonban megőrizték egységüket, s az emberek elleni harc helyett a maguk bosszúhadjáratát folytatják - meglehet, az idők végezetéig.

Az átlagos cwyveh-kahok két méternél magasabb, feleegyenesedve járó, barnás pikkelyekkel fedett testű hüllőfajzatok. A harcban csupán fegyverövet viselnek, a drága kelmékből készült köntösöket a krónikák illusztrátorai aggatják rájuk. Azon kevesek, akik harcolni látták őket, esküsznek rá, hogy bár a kahrei masinákkal vetekedő erejű és hatótávú lőfegyvereket használnak, ezekből azonban egyetlenegy sem került soha emberkézre. Elesett társaik homlokába különös, drágaköves tűt vágnak, melyek megsemmisítik - netán búvóhelyükre teleportálják - halottaikat. Valószínű, hogy a rajtaütések színhelyére is térmágia segítségével érkeznek, s hasonlóképp távoznak; hirtelen felbukkanásukra és eltűnésükre mindmáig nem talált kézenfekvőbb magyarázatot a melegvérűek tudománya. Négyes-hatos rajokban bukkannak fel, és mindig párosával küzdenek - egyikük rendszerint fegyverforgató, a másik varázshasználó, de ez nem kőbe vésett szabály; a felállás a küldetés követelményeinek megfelelően változhat. A cwyveh-kahok, akár a gyíkmágusok, a boszorkánymesteri mágia fogásait alkalmazzák, fegyverforgatónak azonban sokkalta különbek az egyszerű gyíklényeknél: különös tehetséggel bánnak a lőfegyverekkel, ami a játéktechnika nyelvére fordítva annyit tesz, hogy legjobbjaik célzóértéke 75 is lehet. Különös számszeríjaik vesszei egy shadoni páncéltörő sebzésének kétszeresét okozzák - szerencsére sosem fordítják őket szántszándékkal emberi lények ellen: csak a snilek elpusztítása foglalkoztatja őket.

Észak és Dél hagyománya egyaránt a Sheral mélyén sejti Razbeget, a cwyveh-kahok legendás városát, melyet utazók szeme sosem látott ugyan, a hegyvidéken fellelt különös tárgyak (amulettek, feljegyzéstöredékek) azonban létezését látszanak igazolni. A Razbegbe tévedt utazóknak ugyan e hagyomány szerint nem esik bántódásuk, de sosem hagyhatják el többé a pikkelyes bosszúállók földalatti birodalmát.



DÉMONOK • DÖGKÍGYÓ • DRALYOR • DVORGAZ • DYPHILLA • DZSINNEK

Démonok

A démonok a Káosz teremtményei. Lélek nélkül való, elátkozott lények. Azon Külső Létsíkokon élnek, melyeket nem ural egyetlen isten sem. Számukra az élet nem több, mint a létezés maga, hisz nincsen lelkük, nem vesznek részt a reinkarnációban, így ha meghalnak, végleg és maradéktalanul megsemmisülnek, nem születnek újjá. Talán ezért fél jobban a démonok jelentős hányada a haláltól minden más teremtménynél. Számukra a halál az elmúlás, a vég maga.

A démonok egymással is szüntelenül viszálykodva élnek, csak saját érdeküket nézik, képtelenek rendezett társadalmat felépíteni. Hercegeik és uraik erőszakkal, folytonos fenyegetéssel és büntetéssel uralkodnak felettük. Minden Démoni Síkon az ott élő legerősebb démon az uralkodó – őket nevezzük démonhercegeknek, legközelebbi alattvalóikat pedig démonuraknak. A különböző Démoni Síkok hercegei laza szövetséget tartanak fenn egymással, de közös uralkodójuk, démonkirályuk nincsen, nem volt, és soha nem is lesz.

A démonok kivétel nélkül intelligens lények, sőt, legtöbbjük intellektusa kifinomult, észjárása fürge. A pszit valamilyen fokon mind birtokolják, és sokuk a mágiát is ismeri és alkalmazza.

Mindazonáltal a démonok logikája kaotikus és követhetetlen, cselekedeteik kiszámíthatatlanok, nemigen ismernek érzelmet a *gyűlöleten*, a haragon és a bosszúvágyon kívül. A szó leghétköznapibb és legelvontabb értelmében is gonoszok. Megidézésük, a velük való bárminemű kapcsolat súlyos veszélyekkel terhes.

A démonok az Univerzum talán legszívósabb, legnehezebben elpusztítható teremtményei. Különösen igaz ez, ha valamely módon a Belső Síkok egyikére kerülnek, ahol külső síkbéli anyagból felépült testük szinte sérthetetlen. A Természetes Anyag Mágiája egyszerűen nem hat rájuk, és az Őselemek egyike sem sebzi őket, hiszen az ellentétes Őselem nem található meg bennük. Kizárólag Elemi Erővel lehet kárt tenni bennük, vagy mágiával átitatott fegyverekkel. Sav nem marja testüket, méreg nem árt nekik.

Akadnak azonban gyenge pontjaik, hiszen az Univerzum törvényei senkivel sem kivételeznek. Igaz, gyengeségeiket alig néhány halandó ismeri, és ők is jobban teszik, ha ritka tudományukról mélyen hallgatnak. Lássuk csak!

- Arra a teremtményre, aki folyamatosan, fennhangon kántálja a démon nevét, az adott démon nem képes Asztrál- és Mentálmágiával hatást gyakorolni, s hasonló jellegű pszi-támadásai is hatástalanok maradnak.

- Azon mágikus fegyverek, melyekre a démonikus nyelv rúnáival felírták egy démon nevét, az adott démont duplán sebzik.

Mindezen dolgokat csak az a karakter tudhatja, aki alapfokon képzett a Démonológiában. A Démonológia a démonok ismeretének tudománya; a tudományos képzettségek sorába tartozik – lásd a Képzettségek c. fejezet Titkos Képzettségek alfejezetét!

Közdémonok

A démonok kilencvenöt százaléka valamely ismert démonfajból (fajtából) való. Ezeknek nincsenek egyéni képességeik, így hatalmuk sem ahhoz, hogy kiemelkedjenek egyszerű társaik közül, s démonurakká, netán hercegekké legyenek. Képességeik a fajtájukon belül jól behatárolhatók, egyéniségük, egyedi vágyaik, gondolataik nemigen akadnak, a fajtájukra jellemző séma szerint gondolkodnak. Egy fajtán belül az egyik egyed úgy hasonlít a másikra, akár két tojás – különbséget tenni közöttük lehetetlen. Fajtájuk neve egyben a saját nevük is.

Ők a közdémonok.

A Démonológia tudománya több mint száz közdémon fajtát ismer (s bizonyára akad számtalan, még ismeretlen is), de itt – hely hiányában – csak a leggyakoribbakat tesszük közzé.

Daronne (az Árny)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 180 (L)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 160
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k10 ill. 1k10/1k10
Támadás/kör: 1 ill. 2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 48
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: Immunis
Pszi: 8. szint Mf
Intelligencia: Kiemelkedő
Max Mp.: -
Jellem: Halál, Káosz
Max. TP.: 1550

Gondolati séma: A daronne a sötétség démona, minden élő és élet esküdt ellensége.

Különös, misztikus kapcsolat áll fenn a daronne-ok és az ősföld elemi síkja között. Ez a kapcsolat nem közvetlen, csak az ősföld paraelemére, a sötétségre terjed ki. A daronne valós alakját csak kevesen pillanthatják meg, mert állandóan 20E erősségű, 5 m sugarú elemi sötétségkupola övezi. (lásd mozaikmágia – elemi formák) Ez természetesen az infra- és ultralátást is lehetetlenné teszi. Ebben a mágikus sötétségben mindenki a „harc vakon" módosítókkal harcolhat csak – természetesen a vakharc Képzettség csökkenti a levonásokat.



Megfelelő erősségű fénnyel el lehet űzni a sötétséget, legalábbis részben. Ez sem egyszerű azonban, hiszen ha a sötétség gyengül, a daronne körönként 4E-vel növeli az erősítést, bár 20 fölé sosem emeli. Ha netán valakinek sikerül semlegesítenie a sötétséget, és ezen felül elemi fényt idézni, az minden egyes E után 2 Sp sebet okoz a daronne-on. Ennek magyarázata, hogy a daronne légies testének nagy részét anyagiasult sötétség alkotja. Így természetesen közönséges fegyverek nem árthatnak neki.

Akik látták már a testét, azt modják, rémséges. Lába egyáltalán nincs, teste hatalmas, hegyes végű farokban végződik. Hátán két terebélyes szárny foglal helyet, amelyekkel azonban csak ritkán csapkod – valószínűleg légies teste oly könnyű, hogy szárnyra nincs is szüksége a repüléshez. Ujjai hosszú, éles karmokban végződnek. Fején két vágott, világosabb folt látható – ezek a szemei lehetnek. Egész megjelenésében van valami furcsa, hiszen nem közönséges anyagból áll a teste.

A daronne legszívesebben a levegőből harcol. Leginkább farkát használja a küzdelemben, melynek vége különlegesen hegyes. Akit eltalál, veszít 2k10 Sp-t, valamint különös, mágikus gyengeség vesz erőt rajta. Ez a gyengeség megegyezik a mérgeknél leírt hatással (M.A.G.U.S. 276. oldal). Az áldozat elkerülheti a hatást, ha sikeres Egészségpróbát tesz -2 módosítóval. Ha a daronne támadásai nem járnak sikerrel, lejjebb ereszkedik, és a kezeivel támad ellenfelére. Így minden körben kettőt képes támadni. Egy kezével 1k10 Sp sebet ejt, valamint az áldozaton émelygés lesz úrrá, amennyiben elvéti Egészségpróbáját.

A daronne-t legyőzni igen nehéz, hiszen a többi démonhoz hasonlóan immunis az Asztrális és Mentális varázslatokra, valamint a mérgekre. Nem hatnak rá a természeti és elemi mágiák sem. Egyetlen gyengéje van: a fény.

Bár megidézési formulája Sahred óta ismert, kevesen folyamodnak segítségéhez, mivel kiszámíthatatlan, aljas természete van. Amikor megjelenik, megidézője sem látja, így elég nehéz kordában tartani.

Furud (a Vadász)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 300 (SZ)
Támadó Érték: 110
Védő Érték: 160
Kezdeményező Érték: 70
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k10 (harapás)/2k6 (mancs)x2
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 8. szint (Mesterfok)
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 2500

Gondolati séma: Felice feltétlen követője, hűsége gyakran még a sherebekét is felülmúlja. Szinte csak a vadászat örömeért létezik.



A furud különös démonfajta. Egyes démonológiában jártas tudósok úgy tartják, Felice maga tenyésztette ki őket, saját céljaira.

A furudok felépítésüket tekintve macskaszerűek, ám fejük és felsőtestük inkább az emberére hasonlít. Mind a négy lábuk hegyes, behúzható karmokban és hangtalan járást biztosító puha párnákban végződik. Szájuk nem emberi – megannyi tűhegyes tépőfog sorakozik benne. Képesek az emberekhez hasonlatosan két lábra egyenesedve járni de négy lábon sokkal kecsesebben mozognak. Magasságuk még így is eléri a másfél métert, nem csoda hát, ha felegyenesedve több, mint két és fél méteresek.

Felinián – Felice Démoni Síkján – kívül nem sok helyen találhatóak meg. Úrnőjük iránti hűségük legendás. A legtöbb furud természetesen Felice palotájában lakik, s vele együtt vadászik. A furudok az ismert világ legjobb és legszenvedélyesebb vadászai. Prédájukat tökéletesen hangtalanul cserkészik be, hogy azután egyetlen hatalmas ugrással rávessék magukat, és végezzenek vele. Nem az éhség vagy a szükség hajtja őket áldozatuk elejtésére – amit tesznek, csupán a vadászat örömeért teszik.

Minden körülmények között, a Démoni Síkokon éppúgy, mint az Elsődleges Anyagi Síkon, rendelkeznek a következő képességekkel: Nyomolvasás/eltűntetés; Erdőjárás; Vadászat; Lopózás 100%; Rejtőzés 100% Esés 100%. Ezek azonosak a karakterek által elsajátítható képzettségekkel – azok közül is a Mesterfokkal –, ám esetükben helytelen lenne képzettségről beszélni, hiszen ezek belső adottságaik, használatukhoz nincs szükségük tanulásra. Hacsak tehetik, lesből támadnak. Ilyenkor kiemelkedő lopakodás képességüknek hála, szinte mindig meglepik áldozatukat.

Felice papnőin kívül kevesen ismerik megidézésük titkát, de azok gyakran fordulnak segítségükhöz – a furudok ugyanis ideális orgyilkosok. Tökéletes vadászként bármilyen prédát elejtenek, akár embert is. Ha az áldozat valamivel intelligensebb a közönséges állatoknál, vagy a sherebeknél, amikre gyakran vadásznak szórakozásból, csak előny, hiszen élvezetesebbé teszi a hajszát. A furudnak egy apró hibája van: beképzelt. Ez pedig gyakran józan ítélőképességére is árnyékot vet. Igaz ugyan, hogy nem sok olyan prédával találkozik, aminek a legcsekélyebb esélye is lehet ellene, ez azonban túlontúl magabiztossá teszi mindennel és mindenkivel szemben.

Molamoth (a Szolga)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k3 + méreg vagy fegyver
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 45
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 8. Szint (Mesterfok)
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 500

Gondolati séma: rosszindulatú, kárörvendő, szívesen okoz bosszúságot az embereknek, a komolyabb gaztettektől csak határtalan gyávasága tartja vissza.

E: 15	All: 12	Gy: 15	Ügy: 19
Int: 15	Ake: 8	Aszt: 8	

A Molamoth 150 centiméter magas, torz testalkatú humanoid. Feje aránytalanul nagy, orra kampós és óriási, füle hegyes. Lábai rövidebbek, karjai jóval hosszabbak az emberénél. Szürke bőre száraz ésráncos, szeme sárga, pupillája olyan, akár egy macskáé.



A harcban nem jeleskedik, inkább aljas csapdák állításában és gonosz trükkök kiagyalásában. Alaposan fel kell bosszantani ahhoz, hogy menekülés helyett inkább harcoljon – kivéve, ha ellenfele szemlátomást gyengébb nála, mert ilyenkor kifejezetten vakmerővé válik. Sebzése annyi, amilyen fegyvert használ; ha karmol, körmei 1-3 Sp sebet okoznak, alóluk mér-

gező váladék kerül a sebbe. Sikeres Méregellenállás esetén az áldozat elkábul, sikertelen esetén körönként 1k6 Sp-t veszít, míg a mérget nem semlegesítik – vagy míg az illető meg nem hal.

A Molamoth a pszit Mesterfokon használja, 8. Szintnek megfelelően. Asztrálmágiát is képes alkalmazni: naponta egyetlen, 10 E erősítésű varázslatot, melyhez nem tud semmilyen más mozaikot kapcsolni. Mágiaellenállása a démonoknál megszokott mértékű.

A démonurak, hercegek csak mint egyszerű szolgát használják, és soha nem bíznak meg benne. A varázslók gyakran megidézik, mert kisebb feladatok végrehajtására alkalmas, és könnyen féken tartható, megfélemlíthető.

Morquor (a Tűzköpő)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: lásd lent
Támadás/kör: 4
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 66
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 12. Szint (Mesterfok)
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 10 000

Gondolati séma: sértődékeny, bosszúálló, könnyen felingerelhető. Ha nem kezelik kellő tisztelettel, menten haragra gerjed. Meglehetősen értelmes, ám eltúlzott tisztelettel és udvariassággal hamar lekenyerezhető.

E: 16	All: 18	Gy: 18	Ügy: 17
Int: 17	Ake: 12	Aszt: 9	

Két méter magas, humanoid külsejű démon. Testét vörösessárga, fényes pikkelyek borítják, ami hüllőszerű külsőt kölcsönöz neki. Legtöbbször azonban teste nem pillantható meg, mert általában Tűzaura övezi (lásd Mágia – Elemi Mágia).

Általában a tűzmágia különféle formáival harcol, nem puszta kézzel vagy fegyverrel. Gyakorlatlansága mind Kezdeményező, mind Támadó, mind Védő értékében megmutatkozik. Ha valamely okból rákényszerül a harcra, Tűzaurától övezett kezeivel, testével igyekszik megégetni ellenfelét. Körönként mindkét kezével kétszer, azaz összesen négyszer támad.

Minden tűz, amit használ, azonos az Elemi Mágiánál megismert Őstűzzel – azaz az Ősvíz védelmet nyújt ellene. A Morquor akárhányszor, bármekkora időtartamig képes Tűzaurával övezni magát. Ennek – és minden egyéb tűzmágiájának – erőssége (E) egyenlő mindenkori Épinek számával. Ahogyan gyengül, úgy csökken mágikus tevékenységének erőssége is. Minden körben egyet varázsolhat az alább felsoroltak közül, de varázslataiba nem képes Idő- vagy Térmágiát szőni. Zónája nem 20, hanem 100 méter sugarú kör, csak ezen belül tevékenykedhet. Varázslatainak időtartama vagy egyszeri, vagy a táblázatban szereplő érték. Hogy mely varázslatokat használhatja, arról tudósít a következő táblázat.

Tűzaura	bármeddig,
Tűznyíl	egyszeri
Tűzkitörés	egyszeri
Tűzcsóva	1 kör
Tűzszőnyeg	1 kör
Tűzzápor	1 kör
Tűzfal	1 kör

A Pszit Mesterfokon, 12. Szintnek megfelelően alkalmazza. A mágiával szemben különleges védettsége nincs.

A Morquor meglehetősen ritka fajzat, mivel a démonurak és -hercegek gyűlölik, s gyakran irtják is. Természetesen az ellenszenv kölcsönös.



Seyrine (a Gyötrő)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 20
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 16
Célzó Érték: 6
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis (38)
Mentál ME: immunis (34)
Méregellenállás: immunis
Pszi: -

Intelligencia: kimagasló
Max Mp.: -
Jellem: káosz, halál
Max. TP.: 1000

Gondolati séma: gyáva, de kárörvendő, gyönyörét mások kínzásában, gyötrésében leli.

A seyrine megjelenésében leginkább egy gyönyörű embernőre emlékeztet. Hihetetlen szépségét mindössze egyszínű bordó szeme csökkenti, melynek közepén a pupilla keskeny, függőleges fekete csík csupán. Fogai tűhegyesek, inkább állatéra, mint emberére emlékeztetnek.

Ha egy seyrine emberek közé kerül, minden eszközzel palástolni igyekszik valódi mivoltát. Általában fátylat visel, szemét lesüti, fogait sohasem villantja ki. Gyakran mindezek mellé különleges képességeit is latba veti démoni külsejének álcázására – erről később szólunk részletesebben.

Mivel fizikai képességei nem túl előnyösek, nem szereti a közvetlen harcot, konfliktust. Sokkal inkább használja különleges szépségét és szellemi képességeit. Ennek megfelelően az általa okozott gyötrelmek ritkán testiek, sokkal inkább lelkiek. Mivel képességei alulmaradnak a többi démonéhoz képest, sokkalta szívesebben kínoz embereket, és egyéb evilági halandókat.

Különleges tulajdonságai gyakorlatilag a boszorkány mágiájának felelnek meg. A seyrine gyakran összekapcsolja a kellemest a hasznossal, mivel gyakran egyszerre célja és eszköze az emberekkel létesített intim kapcsolat. Ilyen aktus során képes Mp-jait maximumra tölteni – azaz nem függ a hatalom italától.

Mondják, a boszorkányok mind ezektől a démonoktól tanulták mesterségüket, ez azonban korántsem igaz. Néhány boszorkány valóban így tett szert képességeire, a többség viszont nem is hallott felőlük. Akik egy seyrinetől kapták hatalmukat, nagy árat adtak érte cserébe. Szolgaságot fogadtak neki és bármikor, bárhol kénytelenek a segítségére sietni, akár az életük árán is. Ez gyakorlatilag közvetlen mentális kapcsolatot és irányítást jelent a seyrine és szolgái között.

Nagyhatalmú varázstudók gyakran seyrine-t idéznek meg, hogy ellenfeleikre váratlan csapást mérjenek, mégpedig onnan, ahonnan a legkevésbé sem számítanak rá. Megparancsolják a megidézett démonnak, hogy csábítsa el az illetőt, és taszítsa a legmélyebb kárhozatba. Ha a seyrine ügyes, áldozatát úgy érik egymás után a szerencsétlenségek, hogy az azt sem tudja, ki áll a háttérben. Gyakran alkalmazza a bűbájt és a szerelemvarázst, így rabul ejtve áldozatát. Miután az már szinte mindenre hajlandó lesz a démonért, akkor hirtelen éles konfliktusok támadnak az áldozat szerelme és környezete között, a szerencsétlen pedig szinte biztos, hogy rosszul fog dönteni, hiszen a mágikus bűbáj erősebb többi érzelménél.



A játékrendszer szerint a seyrine közdémon, de 5.TSzű boszorkánynak felel meg. Képességei nem haladják meg a halandókét – eltekintve azoktól, amik minden démonra jellemzők. Ezalól talán csak szépsége kivétel, ami minden esetben 19-20-nak felel meg emberi mértékkel mérve.

A halandó boszorkányoktól kissé eltér varázstudománya. Először is nemcsak az Elsődleges Anyagi Sík anyagaira tud hatni, hanem a démoni síkokon jelenlévőre is. Éppúgy ismeri a démonok Mentális és Asztrális sémáit is, bár ez a tudása ritkán van segítségére, hisz varázslatai gyengék a démonok befolyásolásához. További különbség még Mana-pontjainak visszaszerzése, hiszen a seyrine nem hatalom italával, hanem emberekkel létesített intim kapcsolatból nyeri vissza a varázsláshoz szükséges energiákat.

Démoni mivoltát kendőzendő gyakran szépségvarázst alkalmaz magán, ami vonásait ugyan érintetlenül hagyja, de szeme színét és fogai hegyességét elleplezi. A seyrine által használt szépségvarázs nem teljes egészében egyezik meg a boszorkánynál leírttal. A seyrine-nek mindössze négy Mana-pontjába kerül a varázs, de külsejét nem képes megváltoztatni, mindössze a szemét. Ezenkívül – bár hatóideje ennek is egy teljes nap – a démonnak állandó gyenge koncentrálására van szüksége, ami talán a dinamikus pajzs fenntartásához hasonlítható leginkább. Emellett nem esik nehezére beszélni, járni, lovagolni vagy akár harcolni, azonban varázslatot nem alkalmazhat, csak ha megtöri a koncentrációt. Az újabb varázslat befejeztével, ha újra koncentrál, visszanyerheti álcáját. Ezt akárhányszor megteheti, határt csak az egy nap hatóidő szab. A seyrine Pszit nem alkalmaz – legalábbis az emberi sémáknak megfelelően nem. Éppen ezért minden kísérlet, ami a seyrine pszi pajzsait közvetlen fürkészi vagy támadja, eleve kudarcra van ítélve.

A seyrine a halandó boszorkányok praktikáin túl egy új varázslatot ismer:

Tanítás
Típus: Mentál
Mana-pont: 40
Erősség: végtelen
A varázslás ideje: 1 nap
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a különleges, csak seyrine-k által ismert varázslattal a seyrine képes átadni teljes tudását egy halandónak. A varázslat alanya csak nő lehet. A nőnek és a démonnak egy teljes napon át egymás mellett kell tartózkodnia, miközben a démon folyamatosan kántál. A varázslat csak akkor lehet sikeres, ha a nő szabad akaratából belegyezését adta. Ezesetben sem mágia, sem megtévesztés nem segít. A varázslat csak akkor működik, ha alanya tisztában van vele, hogy a kapott hatalomért a lelkét adja cserébe, és ezt szabad akaratából elfogadta.

Ha a varázslat sikerrel járt, a nő 1. TSz-ű boszorkány lesz, akármi volt is előtte (természetesen boszorkányokra ez a varázslat értelmetlen). A varázslat alanya megtartja eredeti kasztját és szintjét is, azonban az ezentúl szerzet Tapasztalati pontokat egyenlő arányban kell elosztania két kasztja között.

Az a boszorkány, aki így szerezte hatalmát szintén nem függ a hatalom italától, Mana-pontjait a seyrine-hez hasonlóan nyeri vissza. Hatalma fejében azonban szolgálattal tartozik a démonnak élete végéig. A nő és a démon között állandó mentális kapcsolat áll fenn és hacsak a seyrine úgy kívánja, parancsot adhat szolgájának, akinek azt legjobb tudása szerint végre kell hajtania, akár az élete árán is. Ezellen semmiféle Mágiaellenállás nem érvényesül, mivel arról lemondott, mikor beleegyezését adta a tanításba.

Az, hogy Játékos Karakter szerezheti-e így a hatalmát, a KM döntésén múlik. Ugyancsak az ő jogköre eldönteni, hogy a seyrine mikor, milyen ügyben veszi igénybe szolgálatait. Lehet, hogy soha, de az is megeshet, hogy csak puszta szórakozásból a biztos halálba küldi. A túlvilág teremtményeivel kapcsolatban senki sem lehet biztos a dolgában...

Shereb (a Katona)

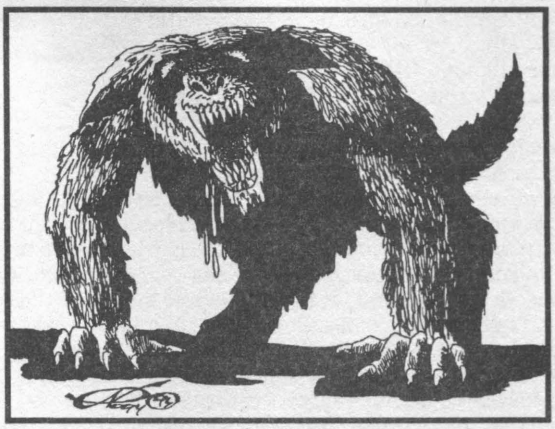
Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 300 (SZ)
Támadó Érték: 105
Védő Érték: 145
Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6+6 +méreg
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 75
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 7. Szint (Alapfok)
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 1250

Gondolati séma: az egyetlen hűséget ismerő démon. Ostoba, könnyen megtéveszthető, ám ha valakit már elfogadott urának, a tőle kapott parancsokat vakon követi. Meglehetősen gyáva, de általában jobban fél urától, mint a veszélyektől.

A Shereb jól megtermett, természetellenesen izmos farkasra emlékeztet. Testét dús, fekete szőrzet borítja, szemei sárga fénnyel izzanak. Négy lábon jár, és félelmetes sebességgel halad, de két mellső végtagjának emberire emlékeztető ujjaival fogni is képes. Helyből 8-10 métert tud ugrani, nekifutásból pedig 10-15-öt is. Szükség esetén teljesen nesztelenül képes haladni.

Harc közben egyetlen fegyvere a pofájában meredező, ujjnyi agyarak alkotta dupla fogsor. Harapásának sebzése 3K6+6; fogaiból maró váladékot fecskendez a sebbe. Ez pokoli kínt okoz (mindenképpen csak Fp-t, még túlütés esetén is) 10 körön keresztül, körönként K6 Fp-t.

A Shereb Védő Értéke fürgesége, meglehetős harci tapasztalata miatt ilyen magas. A támadásokat nem hárítja, hanem rövid ugrásokkal kitér előlük, akár egy nagymacska.



A Pszit alapfokon és 7. használati Szintnek megfelelően alkalmazza. A mágiával szemben különleges ellenállása nincs – csak annyi, mint minden démonnak.

A Shereb átkozottul életerős, ám a fájdalmat nehezen tűri. A démonok között leggyakrabban a közkatona szerepét tölti be – innen ered második neve. A démonidézők kedvence, hiszen az ő gondolati sémája a legalkalmasabb szolgálatok elvégzésére, mi több, könnyen meg is félemlíthető.

Sytix (a Pusztító)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 250 (SZ)
Támadó Érték: 110/95
Védő Érték: 150/190
Kezdeményező Érték: 65
Célzó Érték: -
Sebzés: 5k6x8/1k6+8
Támadás/kör: 9
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 11. Szint (alapfok)
Intelligencia: átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 16 000

Gondolati séma: agresszív, bosszúvágyó. A legbátrabb démon; a halál gondolata a legkevésbé sem riasztja. A céltalan pusztításban és gyilkolásban leli örömét.

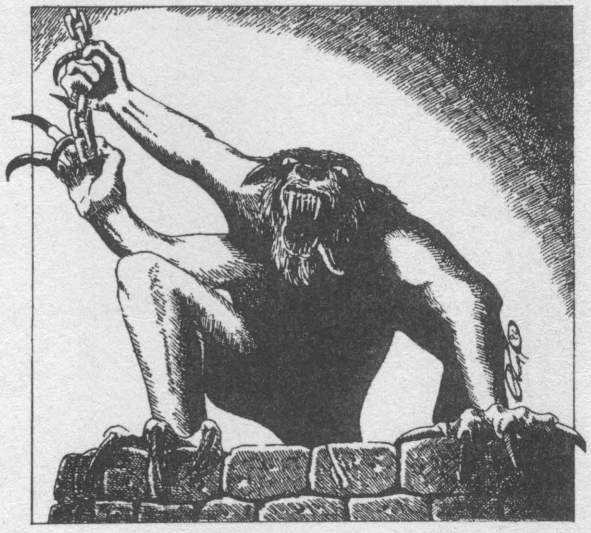
A Sytix három méter magas, kétlábú, négykezű, farkasfejű, egyebekben humanoid fomájú démon. Bőre megszilárdult, zöldesszürke váladéknak tetszik, pofájában ujjnyi hosszú, tűhegyes fogak sorakoznak, kezeinek ujjain arasznyi, kétélű, az acélnál is keményebb pengék a karmok.

A Sytix félelmetesen gyors. Minden karjával körönként kétszer támad, ami harapással együtt összesen kilenc támadást jelent. Egy kezének sebzése 5k6 Sp (karmonként 1k6 Sp). Harapásának TÉ-je 95, sebzése pedig 1k6+8 Sp. Ha mind a négy karjával sikeres támadást hajtott végre, az annyit tesz, hogy megragadta és magához rántotta ellenfelét. Szorításából kiszabadulni nincs esély, ilyenkor harapása dobás nélkül is túlütésnek minősül.

A Sytix négy karjával döbbenetes hatékonysággal védekezik. VÉ-je alapesetben is 150, de ha két kezével teljesen felhagy a támadással és azokkal kizárólag védekezik, VÉ-je 190 lesz. Ilyenkor persze csak ötször támad körönként. Azonban gondolati sémájából következően ritkán választja a küzdelemnek ezt a módját.

A Pszit alapfokon, de 11. Szintnek megfelelően használja. Mágiát nem alkalmaz, különleges ellenállása sincs vele szemben – csak mint az összes egyéb démonnak.

A Sytix, teste másvilági anyagának köszönhetően, kiemelkedően életerős és ellenállóképes. Az sem rendíti meg, ha valamelyik végtagját netán elveszítené. A démonurak és -hercegek előszeretettel foglalkoztatják mint testőrt. Ha egy magasabb rendű démon megidéztetik, általában Sytixek hívásával igyekszik megfenyegetni megidézőjét. Magát a Sytixet megidézni ostoba dolog, mert legtöbbször nem törődik a fenyegetésekkel, és ráront megidézőjére.



Wirg (az Elvetemült)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 40 (SZ), 120 (L)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 36
Célzó Érték: 10
Sebzés: 1/fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp: 80
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 850



A wirgek a legmélyebb és legsötétebb démoni gonoszság megtestesítői. Lételemük az aljasság, bárkinek képesek ártani, függetlenül attól, fűződik-e érdekük hozzá vagy sem.

Szinte minden démoni síkon megtalálhatók. Testük apró, távolról hatalmas denevérre emlékeztet bőrhártyás szárnyuk miatt, fejük azonban az emberét mintázza, bőrszínük szürkészöld, homlokuk fölött két apró szarv éktelenkedik. Rendkívül fürgék, villámgyorsan manővereznek, repülésben nemigen akad párjuk. Nagy fogaik, karmaik nincsenek, akadnak azonban egyéb veszedelmes fegyvereik. Súlyuk – méretüknek megfelelően – csekély, legfeljebb 20 kilogramm lehet.

Emberfelettien gonoszak; csak az okoz nekik örömet, ha mást szenvedni látnak, a pusztítás kedvéért gonoszkodnak. Mivel a többi démon általában erősebb a wirgeknél, ezek az elvetemült kis szárnyas lények gyakran megtalálják a módját, hogy átszökjenek az Elsődleges Anyagi Síkra, és a halandókon éljék ki ártó szenvedélyüket. Gonosztetteikben mentális képességeik segítik őket, mivel a wirgek jó ismerői a Démoni Síkok anyagi mágiájának. Legtöbbjük ezt a tudását saját maga álcázására és/vagy átalakítására használja fel, de sokan közülük továbbfejlesztik tudásukat, és elsajátítják az Elsődleges Anyagi Sík Természeti Anyag Mágiáját, amellyel már az emberekre és az állatokra is mágikus hatást gyakorolhatnak.

Gonosztetteikkel nem mindig fizikai vagy anyagi kárt okoznak; magas intelligenciájukkal felmérik, hogyan okozhatják a legnagyobb lelki sérülést, és ennek érdekében mindent elkövetnek. Általában szeretnek észrevétlenek maradni, ezt saját testük láthatatlanná tételével érik el. Az anyagi mágia kiegészítéseként alkalmazhatnak idő- és térmágiát is. A harcot ha csak tehetik, elkerülik, de ha mégis rákényszerülnek, először varázshatalmukkal veszik fel a küzdelmet, s csak a legvégső esetben hagyatkoznak karmaik erejére.

Igaz ugyan, hogy ennek a démonnak semmi köze sincs a játékosok által választható varázsló kaszthoz, ám a játék szempontjából az ott leírt mozaikok a mérvadóak, a wirg azokat tudja alkalmazni. Ember ellen közvetlenül csak a legritkább esetben képes varázslatot használni, hiszen sem mentális, sem asztrális mozaikokat nem ismer, így áldozatát mindig védi a személyes aura. Közvetve annál inkább szeret varázslataival ártani – gyakran az áldozata közelében lévő tárgyakat változtatja át, legkedveltebb módszere mégis saját maga átváltoztatása. Harcban például valamely erős teremtménnyé változhat. Az ilyen teremtmények legtöbbször démonok, hiszen a wirg ezeket ismeri annyira, hogy az alakjukat felvehesse.

Az elveszett Mana-pontok visszanyeréséhez a wirgnek semmit sem kell tennie, azonban időbe telik. 1 Mp-ja három perc alatt tér vissza, azaz az összes Manapontját négy óra leforgása alatt nyeri vissza.

Xing (a Halálhozó)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 110
Védï Érték: 150
Kezdeményező Érték: 65
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+12
Támadás/kör: 4
Életerő pontok: 75
Fájdalomtűrés pontok: 125
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 12. Szint (Slan)
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 35 000

Gondolati séma: büszke, a harcnak él, azt minden körülmények között keresi, el nem kerüli. Irtózik a mágiától, elpusztítani igyekszik minden megnyilvánulását. Bátor, nem fél a haláltól, csak attól, hogy mágia áldozatául esik. Makacs, önfejű, nem fogad el urat maga fölött, legfeljebb szövetségest.

E: 18	Áll: 21	Gy: 22	Ügy: 22
Int: 18	Ake: 18	Aszt: 15	Sz: 18



A Xing 180 cm magas, teljesen emberi külsejű démon. Jó megjelenésű férfi arcvonásaival rendelkezik, öltözéke ennek megfelelő. Egyedül kéken izzó szemei árulkodnak nem emberi mivoltáról. Szívesen jár-kel az emberek között, és lépten-nyomon ellenfeleket keres. Nem mindenkivel hajlandó azonban megküzdeni, csak azokkal, akiket méltó ellenfélnek ítél.

A Xing félelmetesen gyors és képzett harcos. Vérbeli harcművész. Félhold alakú kardokat forgat, a legenda szerint tőle tanulták a Slanek a fegyver használatát. Mindkét kardjával körönként kétszer támad.

A Xing a 12. Szintnek megfelelően alkalmazza a Slan út diszciplináit. Különleges mágiaellenállása nincs – kiemelkedő Pszi tudományából ered különlegesen erős asztrál- és mentálpajzsa.

A Xing általában magányos, még a hozzá hasonlók társaságát sem kedveli. Félelmetes harci technikái miatt még a démonurak és -hercegek is tartanak tőle, s ritkán szorítják engedelmességre. A Xing a démoni síkok kóbor lovagja. Megidézésétől is ajánlatos tartózkodni, hisz legfeljebb ártó mágiák kilátásba helyezésével lehet sakkban tartani, de tartsuk észben, hogy intelligens, könnyen átlát a szitán, és nem szenvedheti, ha ellenfele blöfföl.

* * *

Dögkígyó

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 18 (SZ) 8 (V)
Kezdeményező Érték: 30
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1-2 Sp + méreg
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 3
Fájdalomtűrés pontok: 6
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 3

A zord Gyűrű-hegységet megjárt utazók egyszerűen csak kráni dögkígyóként emlegetik e lényt. Ezek a három-négy arasznyi, bazaltszürke hüllők éveken át alusszák álmukat sziklahasadékokban, barlangok mélyén, ilyenkor maguk is oly hidegek, mint a kövek, melyek közt fekszenek. A legenda szerint valamilyen elfeledett, gonosz hatalom vezérli őket áldozataikhoz. Ébredésük lassú, könnyen prédájául eshetnének bármely húsukra fanyalodó szörnyetegnek. Egyedül az élőlények testmelege vonzza őket: az alvók közelébe férkőznek, és testük melegében alusszák tovább álmukat. Ébredéskor, érintésre, hirtelen mozdulatra villámgyorsan, reflexszerűen támadnak. Mérgük sűrű és fekete, áldozatuk testébe fecskendezve azonnal felszívódik (7. szintű, izomrendszerre ható méreg). A Kráni-hegységben éjszakázók, óvatlanul ébredők könnyen halálukat lelhetik egy ilyen kígyócska által. Az áldozat először megbénul, megmerevedő és kihűlő izmai szörnyű kínokat okoznak, míg végül megfullad. Szerencsésebb esetben (sikeres Méregellenállás) a bénulás 1k3 óra elteltével megszűnik. A kígyó a méreg hatására rohamosan oszlásnak induló holttest üregeiben bújik meg, és annak nedveiből táplálkozik, erőt merítve újabb évekig tartó alvásához. Tapasztalt utazók táborhelyeik gondos átvizsgálásával védekeznek az efféle csúszómászók ellen.

Dralyor

Előfordulás: Nagyon ritka (Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 130
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: k6
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: 50
Mentál ME: 50
Méregellenállás: 9
Pszi: -
Intelligencia: Alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 400

Az Elátkozott Vidék ezen teremtménye sohasem volt ember, mégis szinte emberi külsővel rendelkezik. Igaz, tagjai vaskosak, testfelépítése robosztus, oszlopszerű lábai különösnek tűnnek, ám a Vidék árnyai közt akár embernek is nézheti bárki. A hasonlóság a lényhez közelebb kerülve fokozatosan elenyészik: láthatóvá válik a fej, az arc is. A dralyor bőre hamuszürke, semmiféle szőrzet sem nő a fején, sem haj, sem szemöldök vagy szakáll. Tekintete rezzenéstelen, akár a kígyóé – nincs szemhéja sem. Az orr alig emelkedik ki az arcból, nincsenek fülkagylók, a szemek alig gombostűfejnyiek. A dralyor fogai ragadozó életmódra vallanak, a szájból két túlméretezett szemfog mered elő. A lény testalkata kivételes erőt sejtet: a dralyor akár 150 kilogrammnyi súlyt is játszva a feje fölé emel. Ez az erő tükröződik harci képességeiben is – még fegyverre sincs szüksége.

A dralyor vadász, egyetlen célja a túlélés. Barlangban vagy más hasonló, természetes menedékben lakik, de jól érzi magát a Vidék szabad ege alatt is. Szervezete ellenáll a melegnek és hidegnek, sőt, a mérgeknek is – ez utóbbi képesség különösen fontos a Vidék élőlényei közt. Bár közelharcban meglehetősen ütőképes, egyedül nem lenne esélye a Vidék jó néhány nagytestű fajzata ellen, mivel eszközöket nem használ. Intelligenciája nem túl magas, ezért kommunikálni nem képes, legfeljebb néhány mordulást, hörgést hallat.

Különlegessége, mely túlélését alacsony intelligenciája dacára lehetővé tette, az, hogy szimbiózisban él egy másik, lassan életképtelenné vált faj képviselőivel. E faj egyedeit, mivel valódi nevük rég feledésbe merült, egyszerűen dralyor Korongjaiként félik az erre vetődők.

A Korong alig tenyérnyi átmérőjű, lepényhalszerű állat, a dralyorok hajítófegyverként használják – alighanem ő maga „ajánlkozott" erre a feladatra sok száz évvel ezelőtt, mikor fennmaradása a Vidék mostoha viszonyai közt kétségessé vált. Hasi oldalán (fonákján) szívókorong-száj található, melynek segítségével zsákmányára tapadhat, és megcsapolhatja annak testnedveit. (Mivel a Korong folyadékigénye jelentős, a nyílt sebbe pedig könnyen utat találnak a Vidék méreganyagai, egy ilyen csapolás majd' minden esetben az áldozat halálához vezet.) A száj körül széles simaizom található, mely behúzható bőrszárnyakat mozgat – e szárnyakkal a Korong képes repülni és irányt változtatni a levegőben, akár a denevér. Jó repülő, de meglehetősen nehezen gyorsul fel olyan sebességre, hogy zsákmánya ne tudjon kitérni támadása elől. Ez a lassúság okozta volna a faj kihalását, ha a dralyorok nem kapják kézbe őket.

A Korong, maga is vadász lévén, ideális vadászfegyver: érdeke fűződik ahhoz, hogy célba érjen. A kezdősebesség növelése érdekében a dralyor általában maga hajítja el őket. A lény egyszerre 7-8 Korongot vihet magával, melyek rátapadnak testére hasi oldaluk szívókorongjaival. (A gazdát a Korongok sosem támadják, csupán rátapadnak bőrére.) Ha a vadász áldozatra lelt, megragadja a Korongot, és Slan-csillag módjára elhajítja a kiszemelt célpont felé. Mivel a Korong repülés közben módosíthatja pályáját, ritkán téveszt célt – így a dralyor Támadó Értéke a dobott Koronggal nem 65, hanem 90. A repülő Korong félelmetes süvítő hanggal száguld, majd rátapad a célpontra. Vére erősen savas, így mindenfajta sérülése csak tovább növeli az áldozat kínját, hiszen a sav marni fogja a sebet, melyet a Korong fogai téptek. A Korong sebzése körönként k6 Sp, a savé kétszer annyi Sp, ahány Ép-t a Korong elvesztett. A Korong 7 Ép-vel és 15 Fp-vel rendelkezik, ha ezek elfogytak, a szívókorong elereszti az áldozatot, és a földre hull. A lény különlegessége, hogy 0 Fp-n is képes mozogni, de nem támad, csak menekül – lassú csapásokkal repülve. A Korong meglehetősen nehezen támadható, hiszen figyelemmel kell lenni az áldozatra is: minden Korongra irányuló támadás, melynek nagysága nem éri el az 50-et, az áldozatot találja. A Korong VÉ-je 100, ha áldozatára tapad, és 140, mikor repül.

A dralyor először minden körülmények közt Korongjait használja fel, majd, ha ezek elfogytak, és a zsákmány még életben van, puszta kézzel támad. Ujjain erős karmok találhatók, melyekkel mély sebeket ejt áldozatán – az Elátkozott Vidék mérgeinek pusztító hatásával természetesen ilyen esetben is számolni kell.

Dvorgaz

Előfordulás: Nagyon Ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 160 (SZ)
Támadó érték: 45
Védő érték: 115
Kezdeményező érték: 35
Célzó érték: 35
Sebzés: Fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 29
Asztrál ME: 25
Mentál ME: 35
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: Átlagos
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pontok: 175

A dvorgazok a Család néven ismert titkos bűnszövetkezet kémei és besurranó tolvajai. Őseik valamikor régen emberek voltak, ám a Kobrák bölcsei kísérletezni kezdtek velük. Nekik - varázserejük jóval csekélyebb lévén - nem álltak rendelkezésükre olyan eszközök, *mint a krániaknak*, nem alkothattak egyik pillanatra egy új fajt mágikus

beavatkozással, így hát a nehezebbik oldalról kellett megközelíteniük a dolgot. Kijelöltek a közrendű Kobrák közül egy népes csoportot, és a föld alá költöztették őket, elhagyott goblin bányarendszerekbe. Évezredeken keresztül kísérték figyelemmel a fejlődésüket, azzal a szinte végtelen türelemmel, ami a Család sajátja. Minden nemzedékben alaposan megrostálták az ivadékokat; azokat választották ki továbbtenyésztésre, akikben megvoltak az általuk kívánatosnak vélt tulajdonságok csírái, a többieket pedig kiiktatták. Az eredmény a dvorgazok lettek, és messzemenően beváltották a hozzájuk fűzött várakozásokat.

A dvorgazok átlagmagassága egy méterre csökkent, és a fénytelen tárnákban elvesztették a látásukat, kifejlesztettek viszont egy újfajta érzékszervet, amely leginkább a denevérekéhez hasonlítható: képesek a környező tárgyakról visszaverődő hanghullámok alapján tájékozódni. Ezenkívül sokkal gyorsabbak és mozgékonyabbak lettek, hiszen mindennapi eledelükért hosszú évszázadokon keresztül a patkányokkal kellett megküzdeniük. Testszőrzetük egyáltalán nincsen, kéz- és lábujjaik viszont aránytalanul meghosszabbodtak, tapintóérzékük kiélesedett.

A dvorgazok tulajdonságait ugyanúgy állapítjuk meg, mint az emberekét, néhány fontos eltéréssel. A dvorgaz karakter Ereje sohasem haladhatja meg a 12-t; Gyorsasága és Ügyessége ellenben 18 és 23 között mozog (17 + 1K6). A dvorgazok csaknem kivétel nélkül mindannyian a tolvaj kasztba tartoznak, bár elvétve találni köztük egykét harcost. A legmélyebb sötétségben is ugyanolyan biztosan tájékozódnak, mint őseik a napvilágon, és - más földalatti lényekkel ellentétben - az éles fény sem zavarja őket, hiszen nincsenek látószerveik. Harsány lármába kerülve viszont "elvakulnak", éppen úgy, mikor a felszínlakó embernek váratlanul a szemébe világítanak.

A dvorgazokat a Család tolvajként és felderítőként alkalmazza, általában városi környezetben. Nincs az a szűk hasadék, amin át ne furakodnának; nincs az a biztos zár, amit ki ne tudnának nyitni ügyes ujjaikkal. A katakombák és csatornák alvilágát úgy ismerik, akár a tenyerüket; a legváratlanabb helyeken bukkannak fel, majd tűnnek el megint nyomtalanul. Titkos tárgyalások kihallgatására, hét lakat alatt őrzött holmik elemelésére aligha találni náluk alkalmasabbat. Akkor sem kell félteni őket, ha netalán harcra kerül a sor; hihetetlen, de vak létükre félelmetes mesterlövészek, bár az íjnál jobban kedvelik a szűk térségben is használható parittyát. Kézitusában rövid tőröket használnak, ám a pengéjüket szinte sosem mérgezik, ugyanis kannibálok, és a legyőzött ellenfél holttestét szertartásos lakomán elfogyasztják. (Máskülönben a saját halottaiknak is így adják meg a végtisztességet.)

A dvorgazok a hosszas beltenyészet miatt szellemileg instabilok, és hajlamosak az elmebetegség enyhébb formáira. Nem túl szaporák, mert sok gyerek születik halva vagy életképtelenül; asszonyaik gyakran elvetélnek vagy belehalnak a hosszas, gyötrelmes vajúdásba. A Család folyamatos és hathatós támogatása nélkül kihalásra lennének ítélve; ezzel ők is tisztában vannak, így hát rendíthetetlen hűséggel szolgálják a felszíni Kobrákat. A Quirontenger partvidékén minden nagyobb város alatt van kolóniájuk - mely egyúttal csempészáru-raktárként is funkcionál -, és az utóbbi évszázadokban lassan megkezdték a beszivárgást az Északi Hercegségekbe meg a Dwyll Unióba.



Dyphilla

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: K
Sebesség: 100 (L) 40 (SZ)
Támadó Érték: 46
Védő Érték: 105
Kezdeményező Érték: 32
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 12
Asztrál ME: 1
Mentál ME: 1
Méregellenállás: 5
Pszi: –
Intelligencia: Alacsony
Max Mp.: -
Jellem: –
Max. TP.: 12

A dyphilla a denevérekkel áll távoli rokonságban. Hozzájuk hasonlóan mellső végtagjai szárnnyá módosultak, fülei pedig képesek felfogni a visszaverődő ultrahangokat – így tájékozódik. Termete jóval nagyobb a közönséges denevérekénél, teste általában fél méteres, de szárnyának fesztávolsága nemritkán eléri a két métert. Színe leggyakrabban fekete, de láttak már sötétbarna és rőtes árnyalatú példányokat is.

Ami igazán veszélyessé teszi a kalandozók számára, az állatinál valamivel magasabb intelligenciája, valamint étrendje. A dyphilla ugyanis szinte kizárólag melegvérű emlősök vérén él. Méretéből következően nem elégszik meg az apróbb állatokkal, hanem szinte bármin élősködik. Hasonlóan kisebb rokonaihoz, elsősorban alvó állatokból szeret vért szívni, de ha a körülmények úgy hozzák, nem hátrál meg a harc elől sem.

Fogai a vérszívó életmód következtében hihetetlenül hegyesek, egy aprónak látszó karcolás is mély, fájdalmas sebet ejthet az áldozaton. Ami még rosszabb: a denevér nyála mérgező, a benne található anyagok ugyanis aka-



dályozzák az áldozat vérének alvadását. Hatásában megegyezik a boszorkánymesteri Vérzékenység varázslattal, azaz 6. szintű, keringési rendszerre ható méreg, hatása azonnali, de k6 óra alatt elmúlik. Addig természetesen minden nyílt seb folyamatosan vérzik, ha csak megfelelő kezelést nem kap.

Többen kísérleteztek már a dyphilla nyálának konzerválásával, utóbb méregként való felhasználásával – jobbára sikertelenül. Mindazonáltal nem lehetetlen, de különleges oldószer kell hozzá, ennek hiányában ugyanis a folyadék k10+10 perc alatt beszárad, és hasznavehetetlenné válik. Ezt a különleges oldószert alkimista mesterek készíthetik, jól felszerelt laboratórium birtokában (Alkímiai Szint 8, idő 5 perc).

Egyéb veszélyes tulajdonságai mellett a dyphilla képes különleges, magas hangok kiadásra is, melyek őrjítő hatással vannak a többi élőlényre. Ha az általa kiadott hang a denevérek ultrahang-tartományába esik, teljesen összezavarja őket, aminek következtében elkezdenek hisztérikusan össze-vissza repkedni. Mivel a dyphilla általában közönséges denevérekkel él együtt, gyakran folyamodik ehhez a módszerhez (hatása a denevér leírásában található). Ha nincsenek a közelben denevérek, a dyphilla valamivel mélyebb, az emberi fül számára is hallható hangot ad ki – szinte folyamatos, éles, magas hangot. Ezt nagyon kevés ember bírja idegekkel, ezért mindenki, aki hallótávolságban tartózkodik, az émelygésnél leírt módosítókkal kénytelen harcolni. A hang csak rettenetesen zavarja a karaktereket, de testi képességeiket nem rontja, azok változatlanok maradnak. A védekezés e támadás ellen egyszerű – az embernek mindössze be kell dugaszolnia a fülét.

Ha a dyphilla harcba száll valakivel, először minden esetben a közönséges denevéreket küldi ellene, vagy visító hangjával igyekszik megzavarni ellenfelét. Ezután az áldozatra rárepülve támad tovább – ilyen esetben a dyphilla a harc magasabbról, míg ellenfele a harc alacsonyabbról módosítóival küzd.

Dzsinnek

A dzsinnek, a régi jann nép mágikus megidéző varázslatainak szavára érkeztek először az Elsődleges Anyagi Síkra. Réges-régen, évezredekkel ezelőtt, amikor a jannek még hatalmas és erős nemzet volt, varázslóik megtalálták azon mágikus formulákat, melyek kapukat nyitottak a dzsinnek létsíkjára (egy Külső Síkról van szó), és a varázslók kutató szemei előtt feltárult e különös és hatalmas faj élete.

Természetesen hamar felmerült az igény arra, hogy e lények segítségét kérjék nehezebb feladatok elvégzéséhez. A kérésükkel a megidézett dzsinnekhez forduló janneknek hamarost rá kellett jönniük, hogy egy alapjában Rend jellemű, hihetetlenül rafinált néppel van dolguk. A dzsinnek, akik bizonyos képességeiket megidézőik szolgálatába állították, üzletet kötöttek, és ellenszolgáltatásokat kértek az Elsődleges Anyai Sík lakóitól. Ez szinte mindig anyagi ellenszolgáltatás volt, de hogy pontosan miféle fizetséget is kér egy dzsinn, arra később térünk rá.

Az idő múlásával az itt élő három nagy népet, az amundokat, az elfeket és a janneket szinte teljesen kiirtotta a háború, amit egymás ellen vívtak. Egyedül a jannek választották az elvegyülést a tájegység új uraival, az emberekkel.

Ahogyan népük ősi vére keveredett a dzsadok vérével, úgy tudásuk egy részét is – kénytelen-kelletlen – megosztották az emberekkel. Ez lehetővé tette az emberiség varázstudói számára a dzsinnek drága, de hasznos szolgáltatásainak igénybevételét.

Minekutána bizonyos kísérletek történtek a megidézett – ahogy a dzsad nyelv mondja „meghívott" – dzsinnek engedelmességre kényszerítésére, a dzsinnurak úgy döntöttek, bezárják a Kapukat a két létsík közt, hogy alattvalóikat ne zavarhassák holmi jöttment halandók, akik – minő borzalom! – uralkodni vágytak rajtuk.

Balga elképzelés volt egyes hataloméhes, nagyravágyó varázslóktól, hogy e kifinomult ízlésű, bölcs és hatalmas lényeket démon módjára kényszerítsék engedelmességre. Az, hogy dzsinnurak nem tudták – úgymond – lezárni a „Megidézés Útját", pusztán a jann mágusoknak volt köszönhető, akik mikor felfedező útjaikat tették azon az idegen Síkon, biztosították a visszautat, majdhogynem lehetetlenné téve a Sík lezárását. Ez egyrészt szerencséje a mi Síkunk lakónak, másrészt olyan módszer keresésére kényszerítette a dszinnurakat, amely az után ezer csodálatos legenda és mese születését eredményezte szerte Yneven. A legcsodálatosabb történeteket, a legizgalmasabb feltételezéseket persze a dzsadoktól lehet hallani. Idézzünk talán egy keveset a neves dzsad mesemondótól, Ibrahim el-Ghadbantól, aki számos történetet ismert.

"...Azután pedig, mikoron Fáiz elvétette a formulát, s tévesen hagyták el ajkait a varázsigék, a meghívott dzsinn, ki maga is Arub, azaz nemes volt népe közt, iszonytató haragra gerjedt. Hatalmas bűbájt bocsátott a nyomorult Fáiz elméjére, és testét elragadta otthonából."

"Mikor harmadik felesége – az istenek tán megbocsátanak, de nem jut már neve az eszembe – belépett a titkos szobába, csupán a varázslathoz szükséges rajzokat találta a földön és némi vért. Menten gondolta, hogy hites urának végül betelt a sorsa. Hiába kérlelte, hogy hagyna fel a veszélyes praktikákkal, Fáiz sosem hallgatott a szavára. Ím, most vége van neki, ki pedig oly gondos és szerető ura volt mindannyiuknak... Kiszaladt a szobából, és jajveszékelve elmondta a háznépnek, milyen szörnyű véget ért Fáiz. Néhány szolga, kik nem bíztak a

Harmadik Asszony szavában, berontottak hát Fáiz szobájába, de urukat ők sem lelék, csupán a vért találták meg a terem padlatán."

"Visszatértek hát és elmondák: bizony, uruk már odavan. Az asszonyok pedig ekkor megszaggatták ruhájukat, siratóbanyákért szalajtottak, és megtettek mindent, mit az illem megkíván, mikor a ház ura megtér őseihez."

"Pedig Fáiz nem halt meg. A dzsinn karjai közt tett félelmetes utazást. Az elméjére bocsátott bűbáj miatt nem bírta tagjait mozdítani, csupán szemét forgatta, hogy mentől többet lásson. Iszonytatóan félt, megpróbált valamely alkut ajánlani az Arubnak, de ajkai nem engedelmeskedtek, nem nyíltak szólásra, csupán nyögések hagyták el torkát, miként a haldoklóknak."

"A dzsinn, hallva Fáiz nyögését, szörnyű kacajra fakadt, és még szorosabban fogta a nyomorultat."

"Mivel látta Fáiz, hogy megszólalni nem bír, figyelni kezdett, mert félelme után a kíváncsiság volt benne a legnagyobb. De csak a szél fütyülését hallhatta, és színes fellegeket látott elsuhanni."

"Aztán álmélkodva látott dúsan termő vidékeket, kerteket, melyek mellett Abu Baldek minden virága hitvány kóró, és csodálatos lebegő városokat, melyek gazdagsága mellett Al Abadana minden városa hitvány tanya csupán. Látott csodás színarany házakat, palotákat, melyek csillogása elvakítja a szemet, és megannyi napként tündököltek az egekben. Mert bizony, a városok, paloták lebegtek, ez olyan igaz, mint ahogy most itt írom a históriát, és mindez olyannyira valóságos dolog, mint a ténta, mivel a soraimat rovom."

"Repültek hát a csodák e mesés országa felett, és a szerencsétlen Fáiz számtalan dzsinnt látott még repkedni, melyeke mind tisztelettel köszöntötték a varázslót cipelő Arubot."

"Azután Fáiz látott egy palotát, melyet kékes ragyogás övezett. Hamarost észrevehette, hogy a dzsinn egyenest oda tart vele. Mikor közelebb értek, látta, hogy az egész palota drágakövekből van rakva. Oly mérhetetlen gazdagság volt ott felhalmozva, hogy Fáiz beleszédült. Látott akkora drágaköveket, mint egy ember feje, és mindahány ezer és ezer oldalra volt megcsiszolva és a szivárvány minden színében verték vissza a fényt. Ekkor vette csak észre, hogy bár verőfény tündökölt, és szinte napfényben ragyogtak a lebegő színes felhők, paloták és kertek, nap nem világolt az égen. A palota hatalmasnak tetszett, olyannyira, hogy Fáiz szeme, elméje képtelen volt felfogni, aztán hamarost elborította a mérhetetlen gazdagság miriád sziporkája."

"A dzsinn pedig leszállt egy csodás kertben, ahol sosem látott szépségű, ismeretlen virágok ontották illatukat, mely bódítóbb volt a mirrha illatánál. E csodás virágok között színpompás madarak raja röpködött. Daluk oly édes volt, hogy a legnagyobb keserűségben és gyászban is felvidította volna bármely ember szívét."

"Volt ott még egy kisebb szikla is, hófehér márvány, melyen halvány vörös erezet futott, lágy rajzolatokkal díszítve a felületét. A tetejéről kristályforrás eredt, mely csilingelve futott a szikla pereméig, majd lágy függönyként egy kis tóba hullott. A tóból patak eredt, mely a palotakert széléig ért, majd a onnan lehullott a lebegő épület teraszkertjéről a semmibe, finom permetté oszolva szét a felhők között."

"Ekkor a haragvó Arub megragadta Fáiz ruháját, és végigvonszolta őt számtalan gazdagon pompázó termen. Ezekben a nyomorultul reszkető Fáiz számtalan dzsinnt látott, akik, miként minden palota népe, a dolgukat tették."

"Az Arub egy terembe ment Fáizzal, mely terem hatalmasabb és csodásabb volt mindannál, amit Fáiz valaha el tudott képzelni. A falakat, miként a palota egészét, tündöklő drágakövek alkották, csillogó ékszerek voltak a magasba nyúló oszlopok is, melyek a kristálytetőzetet tartották, amelyen át ki lehetett látni a kéklő égboltra."

A teremben mindenfelé díszes párnák voltak elszórva, miken különböző előkelő öltözetű dzsinnek ültek, feküdtek. Körülöttük apró, faragott asztalokon aranytálban a világ minden édessége, ínyencsége, gyümölcse, hogy éhüket elverhessék, kristálykancsóban zamatos italok, hogy szomjukat csillapítsák. A nemes külsejű dzsinnek mellett hurik is voltak a teremben, csillámló fátylakkal, igéző szépségükkel vágyra gerjesztettek volna minden halandót. A dzsinnek beszélgettek, játszottak díszes táblákon, vagy a hurikkal enyelegtek, tréfálkoztak."

"Néhány huri valamiféle húros hangszeren játszott, és énekelt a muzsikához, de oly édesen, hogy a legzordabb férfiszív is viaszként olvadt volna el a hallatán. A terem közepén trónus állott, melyet egyetlen gyémántból faragtak, s mely akkora volt mint a Rukh-madár tojása."

"Szinte hallom hitetlenkedő mormogástok, miközben olvassátok e csodákat, de a Ghrom-kór szárítsa le kezem, ha nem igaz mindez!"

"A trónusról egy háromméteres alak állt fel, haja kék volt, mint az égbolt, szeme pillantása mint a dárda, úgy fúródott a nyomorult Fáiz szívébe. Díszes ruhája megszégyenített volna bármely emírt szerte Ibarában."

"Az Arub lehajította Fáizt a földre, mellkasa előtt keresztezett kezekkel köszöntötte a lefelé igyekvőt. Aztán egy csettintéssel feloldotta a bűbájt, mely gúzsba kötötte a varázsló tagjait. Fáizon remegés lett úrrá, amint a feléjük igyekvő dzsinnurat megpillantotta. Hasra vetette magát, és hangosan rimánkodni kezdett, hogy hagyják meg nyomorúságos életét. A teremben levő dzsinnek mind nevetni kezdtek a varázslón, ki ott csúszott a hatalmas úr előtt. Nevetésüket hallva Fáiz leszámolt az élettel, gondolatban elbúcsúzott feleségeitől, gyermekeitől, néhány könnycseppet ejtett bánatában, hogy immár nem látja meg többé otthona, Bolsara házait."

"A hatalmas úr mennydörögve faggatta Fáizt afelől, miként akarta befolyása alá vonni a nemes Arubot, miután a varázslót elragadó dzsinn mindenről beszámolt neki. Fáiz könyörögve emelte tekintetét a hatalmas dzsinnre, aki mellett alázatos tartásban állt az Arub. Érezte a Hatalmas elméjének tapogatózó ujjait, amint kisöpörtek minden hamis gondolatot a fejéből. Kifaggatta a bölcs Abu Haszriar könyvéről, melynek megszerzéséért annyi viszontagságon ment keresztül, és amely viszontagságokat híven elmeséltem már Neked, kedves olvasó, történetem elején."

"Mikor megtudta a formula titkát, melyet Fáiz hiába is próbált volna titkolni előle, még akkor is, ha elméjét és testét nem szorongatja rettenetes félelem, a Hatalmas éktelen haragra gerjedt. Akkorát kiáltott dühében, hogy a drágakőpalota falai beleremegtek, és hangja ereje Fáizt a földre sújtotta. A hurik dala elhallgatott, a Hatalmas intésére a dzsinnek sietve elhagyták a termet. Csak néhány Arub tért vissza, akik aztán elsiettek, meghallva a Hatalmas parancsát. Fáiz rettegve feküdt a földön egy darab rongyos köpenyként, és a tekintetét sem merte felemelni."

"Hamarost több Hatalmas jött, pontosan öt, akik aztán ismét kifaggatták Fáizt. Haragjuk nem ismert határt, és Fáiz ekkor azt gondolta, most biztosan elveszejtik. Aztán látta, hogy csak tanácskoznak a trónus körül. Néhány Arub lézengett a teremben, még a hurik sem mertek belépni. Mikoron látta, hogy ha bántását tervezik is, arra mostanság biztosan nem kerül sor, kíváncsian pislogni kezdett. Nem volt ostoba ember, mi több, tanult varázsló volt, rögvest rájött, mi okozta a nagy felháborodást: a bölcs Abu Haszriar a Szolgaság Igéjét rejtette el könyvében. Ez volt a nagy titok, mi a legelvetemültebb kalandokra csábította Fáizt. Ha nem vétette volna el a végső, lezáró igét, a meghívott dzsinn a szolgája lett vol-

na. De elvétette, és a Hatalmasok gyülekezete most azon törte a fejét, hogy álljon rajta bosszút szerencsétlen és ostoba próbálkozásáért..."

Eddig érdekes számunkra a nagy mesemondó, Álomhozó Ibrahim el-Ghadban története a Balga Fáizról. Aki a Taba el-Ibara valamely városából származik, biztosan ismeri a folytatást, hisz a dzsadok legkedveltebb, legismertebb meséinek egyike mely ugyanakkor kellő betekintést nyújt a dzsinnek létsíkjára, élénk színekkel ecseteli az ottani életet.

Az azonban tény, hogy a Balga Fáiznak nevezett varázsló hibája miatt a Hatalmasoknak nevezett dzsinnek több napig tartó mágikus szertartásba kezdtek. Ibrahim mester ezt is leírta, de ehhez már többet tett hozzá a mesemondó szabadsága jogán, mint a történet többi részéhez. Ha valaki végigolvassa művének ezen fejezetét, bizony nem jöhet rá a mágikus próbálkozás lényegére. Amit tudunk, annyi, hogy a dzsinnek megidézésének útja jelentősen bonyolultabbá vált.

Régente – mint az a Balga Fáiz meséjéből is kitűnik – a dzsinnek megidézése a démonidézésekhez hasonló szertartást igényelt. Manapság a dzsinnek meghívása egészen más módon történik.

Az első és leglényegesebb momentum: a Hatalmasok úgynevezett kaputárgyakat hoztak létre. Ez annyit tesz, hogy a megidézéshez birtokolni kell egy tárgyat, ami az esetek nagy többségében bármilyen közönséges tárgy lehet. Kivételt a hercegek kaputárgyai képeznek, melyek már mágikus tulajdonságokkal bírnak.

Egy gyanús tárgyról 50E-s fürkészéssel lehet megállapítani, hogy az kaputárgy-e, de nevet nem lehet ezáltal megtudni. Ismerni kell azután egy-egy dzsinn nevét – ez talán nem is olyan nehéz, hiszen a jannok fénykorában, mikor a dzsinnek sűrűbben fordultak elő az Elsődleges Anyagi Síkon, számtalan nevet jegyeztek fel. Ezekből az írásokból ismerjük hierarchiájukat is.

Amennyiben valakinek kaputárgy van a birtokában és egy nevet is ismer hozzá, akkor mielőtt az idézésnek nekilát, nem árt, ha megvizsgálja a kiválasztott lény hierarchiában elfoglalt helyét, mert nem mindegy, milyen feladatra, milyen dzsinnt akar megidézni.

Az is tény, hogy e szigorú kasztrendszerben élő lények minden kasztja más és más típusú tárgyakhoz kötődnek. Hogy melyik melyikhez, azt a későbbiekben még kifejtjük.

Saját síkját egy dzsinn csak akkor hagyhatja el, ha megidézik vagy küldik. Kivételt ez alól csak a Hatalmasak képeznek, akik képesek saját energiáikból síkkaput nyitni, és azon át közlekedni, vagy saját szolgáikat átküldeni. A dzsinnek fajtájuktól függetlenül ravaszak, intelligensek, észjárásuk fürge, érzelmeik hevesek, természetük alapvetően más, mint az embereké. Gondolkodásmódjuk hasonlóképp különböző.

A felettük álló dzsinneket tisztelik és szeretik, de ez már nem mondható el arról, aki megidézi őket. A megidézőt nem utálják ugyan, de tisztelni semmiképpen nem tisztelik. Bántani nem fogják sohasem a halandót, de ha az alku nem felel meg nekik, hamarosan visszamennek a saját síkukra. Ha azonban valaki állandóan ugráltatja a dzsinnt, és nem tud kielégítő ajánlatot tenni, a lény bizony könnyen móresre tanítja. (Minden dzsinn két lényt gyűlöl szíve legmélyéből: a máridokat és az ifriteket.)

A dzsinnek legnagyobb bánatára a kaputárgyakat nem tudják elpusztítani.

Fizetségként általában műtárgyakat szoktak kérni, esetleg csodálatosan csiszolt drágaköveket.

(Ebben az ügyben, kedves KM, többet nem segíthetünk. Ésszerűtlen lenne fix tarifát megszabni, hiszen Te *tudod, mikor vetsz be mesédben dzsinnt, és a kalandozóknak vagy épp NJK-knak milyen anyagi lehetőségeik vannak. Mesédet tedd színesebbé a dzsinn jellemének eljátszásával – az „üzletkötés" során a dzsinn a legjobb, legdörzsöltebb dzsad kalmárt is megszégyeníti!)*

Ha valaki megalkuszik egy dzsinnel, biztos lehet benne, hogy a dzsinn végrehajta a kialkudott feladatot. Azt is figyelembe kell venni, hogy amennyiben elfogadta az alkut, csak akkor tud visszatérni saját síkjára, ha azt végre is hajtja. A megidézés kényszeríti a dzsinneket, hogy az ajánlatot meghallgassák, de semmi sem kényszeríti őket annak elfogadására. Ynev lakóinak szerencséje, hogy rajonganak a csodálatos, ritka műtárgyakért, ékszerekért, remekmívű fegyverekért.

A dzsinnekkel való egyezkedés egyik példája a következő.

A játékos megidéz egy dzsinnt a szükséges kaputárgy és név birtokában, elmondja ajánlatát és kérését. A dzsinn is elmondja, mit kér az adott feladat végrehajtásáért. Megalkusznak egy bizonyos fizetségben. Ilyenkor az is előfordulhat, hogy a játékos még nem rendelkezik az adott fizetséggel, de az alku létrejön. Ekkor vissza kell bocsátani a dzsinnt otthonába. Amint a kialkudott fizetséget a játékos előteremti, a dzsinnt ismét lehet szólítani, aki végrehajtja a munkát. Ha valaki megalkuszik a dzsinnel, elbocsátja, majd ismételten szólítja, hogy tovább alkudozzon, azt a dzsinn nehezen vagy sehogyan sem tűri, s következik a nyomorult halandó megrendszabályozása, ami akár a karakter halálához is vezethet. A dzsinnek azonban ritkán ölnek, legtöbbször önvédelemből, ám ha a nyomorult emberízing csak az erőszakból ért...

Most térjünk rá a dzsinnek képességeinek leírására.

Minden dzsinn képes valamilyen fokú Pszit használni, és valamennyire mindegyik ért a mágiához is. Ez a következőket jelenti:

Pszi-tulajdonságaik megegyeznek a következő diszciplínákkal:

- Pyarroni út minden diszciplínája.
- Belső idő (Slan)
- Láthatatlanság észlelése (Kyr)
- Asztrálszem (Kyr)
- Mentálszem (Kyr)
- Auraérzékelés (Kyr)

A Pszi-pontokat mint pyarroni alkalmazók kapják.

Mágikus képességeik teljesen különböznek az Elsődleges Anyagi Síkon használt mindenfajta mágiától. Ezeket ugyanúgy alkalmazzák, mint egy varázsló vagy pap, vagy bármilyen más varázshasználó azzal a különbséggel, hogy varázslataikhoz nem kell mágikus igéket kimondaniuk, netán rúnákat levegőbe írniuk, elég pusztán elméjükben felidézniük a varázslatot – emiatt a varázslás ideje esetükben mindig 1 szegmens.

Bármikor képesek elméjüket feltölteni Mana-pontokkal. A feltöltődési időt csak a dzsinn rangja határozza meg, úgy mint:

Közdzsinnek: 1 nap
Mesterdzsinnek: 1 óra
Dzsinn hercegek: 5 kör
Hatalmasok: 1 kör

Mialatt varázsol vagy Mana-pontot gyűjt, a dzsinn harcolhat is. Mana-pontjaikat mint varázslók kapják.

A dzsinnek teste különleges felépítésű. Alapvetően humanoid megjelenésűek, hasonlítanak a jannekre, következésképp a dzsadokra is. Bármely dzsinn képes bármikor bármennyi időre légies (3. fok) formát felvenni. Ezáltal testüket a nem mágikus fegyverek nem fogják, a természetükből adódóan mágikus fegyverek – mint például az abbitacél vagy a mithrill, – sebzésük felét adják. Minden dzsinn tud repülni Mana-pont ráfordítás nélkül.

Mivel testüknek köze van az Őselemi Levegő Síkjához, rajtuk az őselemi földalapú támadások mindig a

maximális sebzést okozzák, viszont az őselemi levegő alapú támadások sebzését automatikusan felezni kell. A többi őselem normálisan hat a dzsinnekre, ellentétben a mérgekkel, melyek minden fajtájára teljességgel immunisak.

Mindezen dolgokat csak olyan karakter tudhatja, aki képzett a dzsinnekkel foglalkozó titkos tudományokban.

Most pedig következzen a dzsinnek társadalmának felépítése.

A dzsinnek társadalmát hat Hatalmas (Kahra Dzsombata) irányítja. Neveiket a jann krónikák mind feljegyezték: Mahrun, Yazbael, Ahramain, Kaszmael, Dzsankaharta, Fahthaim.

Utánuk a rangsorban a dzsinn Hercegek (Kahra Fellahma) következnek. Szám szerint huszonnégyen vannak, minden Hatalmas négy Hercegnek parancsol. A Hercegek neveit is ismerjük. A csoportok, amikre a neveket bontjuk, sorrendben a leírt Hatalmasok alárendeltségébe tartoznak.

1) Rakaza, Mayankar, Dzsembehraim, Fahrahamin
2) Hafhatay, Ghalmodzsa, Dzsambolay, Yazzazarael
3) Zulfaim, Nedhal, Fahremay, Gadzsa
4) Merfaim, Haim, Yaimfa, Rualham
5) Mokfai, Nufinkaar, Modzsaizim, Hurfhui
6) Kaffarakay, Delindzsa, Yezimbeael, Mahrahaim

Nekik a Mesterdzsinnek vannak alárendelve, számuk több ezerre rúg. Bár sokuk nevét ismerjük, reménytelen vállalkozás lenne itt felsorolni őket.

A rangsor legalján a dzsinnek vannak, akik e furcsa társadalom közrendűi.

Arra nézvést, hogy hányfajta dzsinn él, csak becslésekre hagyatkozhatunk. Egyesek szerint csak a hierarchiájuk alját képező „közdzsinneknek" nyolcvan fajtája van. Ebből most lássuk a három legismertebbet!

Közdzsinnek

Jahrend

Előfordulás: gyakori (saját síkján)
Megjelenők száma: idézett
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ) 180 (L)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 160
Kezdeményező Érték: 60
Célzó Érték: 30
Sebzés: 1k6+6 / 1k6+6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 22
Asztrál ME: 95
Mentál ME: 95
Méregellenállás: immunis
Pszi: 30 pont
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 50
Jellem: Élet
Max. TP.: 1250

A jahrendek a dzsinnek népének harcos szolgái; aki testőrt vagy fegyveres segítséget akar, annak kiválóan megfelelnek. Testük izmos, tartásuk mindig büszke, vérteket nem viselnek, fegyverük a jatagán (63 Mp-os Rúnakard), mely harci értékeit a dzsinn értékei tartalmazzák A jahrendek kaputárgyai közönséges páncélok és fegyverek.

A jahrend mágia részei:
- Fénymágia (Bűvharc, Félelmetes fegyver, Fényvért, Ködalak, Vakság okozása)
- Kis Arkánum Rituáléi (Fanatizálás, Villámcsapás)
- Villámmágia
- Elemi mágia

Huri

Előfordulás: gyakori (saját síkján)
Megjelenők száma: idézett
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ) 200 (L)
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1-3
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: 70
Mentál ME: 70
Méregellenállás: Immunis
Pszi: 25 pszi-pont
Intelligencia: magas
Max. Mp: 30
Jellem: Élet
Max. TP.: 400

A huriknak a megjelenésük a legveszedelmesebb fegyverük. Speciális képességük segítségével az idéző elméjébe nyúlnak, és Mentális Olvasást végeznek – ennek erősítése 150. Hogy ez az Olvasás mely mentális központra hat, nem behatárolható. A megidéző emlékeiből, képzeletéből és álmaiból felépítik álmai asszonyát, bármilyen fajú is az illető. Az ő számára a huri 22 szépséggel bír, a többi azonos fajú számára e szépség 18 és 20 között van.



A megidézőnek, amint meglátja – feltéve, hogy férfi, illetve hím az illető – azonnal asztrál képességpróbát kell tennie úgy, hogy a dobásához +3 módosító jár. Ha elvéti, olthatatlan szerelemre gyúl a huri iránt. Hogy e szerelem pontosan mit is jelent, azt a későbbiekben még érintjük majd.

A hurik csak a bárdok Dalmágiáját képesek használni, ám ezekből is szinte csak a Nyugalom, az Álom és a Bájolás dalát. S hogy mire jó egy hurit megidézni? Szerintem sokan tudják a választ. A huri alapvetően két dologhoz ért.

- A Szexuális kultúra képzettséget olyan kiválóan ismerik, hogy a Mesterfok meghatározás sértő rájuk nézve.
- A Tánc képzettséget Mesterfokon művelik.

A fentiekből kitetszik, hogy a hurik nem mások, mint a megtestesült érzékiség. Aki egyszer „szerzett" egy hurit, az szinte képtelen lemondani róla, kiváltképp, ha már szerelmes belé. Ugyanis az első együtt töltött éjjel után ismét asztrális próbát kell tennie annak, aki az elsőt sikeresen letette, de ez alkalommal a módosító +8 – nem csoda, hogy a hurik csábításának szinte senki sem tud ellenállni.

Egy huri iránt érzett szerelem egyenlő egy állandó 100 E-s Vágy, Hűség, Szeretet mozaikkal. Csak a hurik azok a dzsinnek közül, akikkel az alku nem szokott soká tartani. A hurik szolgáltatásaikért általában ékszert kérnek, és egy éjjelnél tovább sose maradnak.

Hatalmas vagyonok cserélnek gazdát egy név és egy tárgy birtoklásáért. Sokszor fordult már elő, hogy valaki beleszeretett a gyönyörű huriba, és mindent megtett azért, hogy birtokolhassa; lopott, rabolt, ölt érte, vagy akár a saját családját is eladta.

A hurik kaputárgyai ékszerek, általában értéktelen tucatholmik. Bizonyítottan huri kaputárgy ára – a szükséges névvel együtt – a 20-25 000 aranyat is elérheti.

Kharad

Előfordulás: gyakori (saját síkján)
Megjelenők száma: idézett
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ) 200 (L)
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: fegyvertől függő (általában tőr)
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: 70
Mentál ME: 70
Méregellenállás: immunis
Pszi: 25 pont
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 40
Jellem: Élet
Max. TP.: 400

A kharadok a leggyakoribb dzsinnek, még saját síkjukon is. Hímek, szépségük igéző lehet bármely embernő számára (18-19).

Általában jóvágású dzsad ifjakra emlékeztetnek, hajukat borotválják, csupán a fejük búbján hagynak meg egy hollófekete tincset, amelyet aranygyűrűbe húznak.



Mint az leírt képességeikből kiviláglik, lehetőségeik eléggé korlátozottak a többi dzsinnhez képest. Kaputárgyaik általában a mindennapi élethez szükséges eszközök.

A kharad mágia részei:
- Természetes anyagok mágiája
- Asztrálmágia
- Mentálmágia
- Időmágia
- Térmágia
- Egyéb mágikus módszerek

Mesterdzsinnek

Karaa (Arub)

Előfordulás: ritka (saját síkján)
Megjelenők száma: idézett
Termet: E
Sebesség: 140 (SZ) 220 (L)
Támadó Érték: 140
Védő Érték: 180
Kezdeményező Érték: 70
Célzó Érték: 50
Sebzés: 2k6+8
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 65
Asztrál ME: 170
Mentál ME: 170
Méregellenállás: immunis
Pszi: 100 pont
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 90
Jellem: Élet
Max. TP.: 20 000

Az Arubok felelnek a dzsinn Hercegek személyes biztonságáért, éppen ezért kiváló stratégák és harcosok is egyben.

Páncélzatot ők sem viselnek, fegyverük egy jann szablya (93 Mp-os rúnakard), mely harcértékeit a dzsinn értékei tartalmazzák.

Ideális partner háborúkban és egyéb veszélyes helyzetekben, ahol egy kiváló kardforgató jó segítség lehet.

Az Arubok, tekintve kiváló képességeiket, igencsak megkérik szolgáltatásaik árát. Gazdag főnemesek anyagi eszközei talán elegendőek kifizetésükhöz.

Az Arubok kaputárgyai nemesfém díszfegyverek.

Az Arub mágia részei:
- Elemi mágia
- Természetes anyagok mágiája
- Mentálmágia (Mozgásközpont)
- Időmágia
- Jelmágia
- Térmágia
- Egyéb mágikus módszerek



Sebitar (Dzsamrakay)

Előfordulás: ritka (saját síkján)
Megjelenők száma: idézett
Termet: E
Sebesség: 140 (SZ) 200 (L)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 95
Célzó Érték: 50
Sebzés: 1k6+6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 35
Asztrál ME: 170
Mentál ME: 170
Méregellenállás: immunis
Pszi: 100 pszi-pont
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 100
Jellem: Élet
Max. TP.: 17 000

Sebitar a jóslások mestere, emberi formája általában egy díszes köpönyeges, vastag arany fejpántos öreg. Fegyvere handzsár, (63 Mp-os rúnakard), bár nem nagyon szokta használni, inkább csak díszként hordja. Aki dzsamrakayt idéz, az általában a jövőjére kíváncsi. Ha sikerül megegyezni vele, sok fontos dolgot tudhat meg, aki szólította.



Ismeri a múltat, és meg lehet tőle tudni bármit, amit valaki akkor tudhat, ha az összes Tudományos képzettséget Mesterfokon birtokolja. Jóslatai azonban talányosak, sokszor többféleképp is értelmezhetők. Tudását jó áron bárkivel megosztja, ám a dzsinnekkel kapcsolatban semminemű információval nem szolgál.

Különleges jövőbelátó, képessége miatt nehéz az öreget megelőzni – mivel tudja, hogy az illető támadni fog, meglepni sem lehet. Ha mégis harcra kerül a sor, inkább mágiát alkamaz.

A dzsamrakay bármilyen tárgyhoz kötődhet.

A dzsamrakay mágia részei:
- Kis Arkánum Litániái
- Kis Arkánum Rituáléi
- Villámmágia
- Elemi mágia
- Természetes anyagok mágiája
- Időmágia
- Térmágia
- Szimpatikus mágia
- Egyéb mágikus módszerek

Dzsinnherceg

Zulfaim (Kahra Fellahma)

Előfordulás: egyetlen
Megjelenők száma: idézett
Termet: E
Sebesség: 140 (SZ) 200 (L)
Támadó Érték: 150
Védő Érték: 200
Kezdeményező Érték: 80
Célzó Érték: 65
Sebzés: 2k6+12
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 38
Fájdalomtűrés pontok: 139
Asztrál ME: 200
Mentál ME: 200
Méregellenállás: immunis
Pszi: 150 pont
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: 150
Jellem: Élet
Max. TP.: 60 000

Zulfaim egy dzsinnherceg a sok közül, képes az Elsődleges Anyagi Síkon bármilyen humanoid formát felvenni. Eredeti teste leginkább egy 2 méter magas jó erőben lévő emberre hasonlít. Dús fehér haja a háta közepéig ér, amit varkocsokba fogva hord. Szeme narancsvörös, arcvonásai élesek és szögletesek. Ruházata pompás selymekből és bársonyból áll. Páncélzatot nem visel, fegyverei két gyönyörű jann szablya (123 Mp-os rúnakard).

Egy herceget annak érdemes megidéznie, aki megfelelő ellenszolgáltatást tud nyújtani számára – mert a hatalma szinte korlátlan itt az Elsődleges Anyagi Síkon is.



Majdnem lehetetlen olyasmit kérni, amit ne tudna teljesíteni. Ugyanakkor vigyázni kell vele, nem érdemes felbosszantani, mert könnyen megjárhatja az ember. Egy dzsinn Herceg megidézése költséges dolog, a tárgyak, amikhez kötődnek, általában már erősen mágikusak, és ritkák, mint a fehér holló.

A Kahra Fellama mágia részei:
- Bárdmágia
- Papi mágia: Élet, Lélek, Természet
- Boszorkánymesteri mágia: Alapvarázslatok, Villámmágia, Anyagmágia, Természeti mágia
- Tűzvarázslói mágia
- Varázslói mágia a Nekromancia kivételével.

Hatalmasok

(Kahra Dzsombata)

Előfordulás: egyetlen
Megjelenők száma: idézett
Termet: N
Sebesség: 200 (SZ) 280 (L)
Támadó Érték: 200
Védő Érték: 250
Kezdeményező Érték: 100
Célzó Érték: 80
Sebzés: 4k10+10
Támadás/kör: 4
Életerő pontok: 64
Fájdalomtűrés pontok: 216
Asztrál ME: 250
Mentál ME: 250
Méregellenállás: immunis
Pszi: 200
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: 200
Jellem: Élet
Max. TP.: 200 000

A dzsinn társadalom irányítói és védelmezői a Hatalmasok. Erejük a saját világukban korlátlan, de az Elsődleges Anyagi Síkon sem kell őket félteni. Aki arra készül, hogy egy Hatalmast megidézzen, készüljön fel, hogy a látvány minden képzeletet felülmúló lesz. Ők is, akár a Hercegek, képesek bármilyen alakot felvenni, de leginkább saját alakjukat használják. Termetük óriási, nem ritka a 3 méteres magasság sem köztük. Gazdagon ékszerezett a ruhájuk és a fegyverzetük is. Tekintetük átható és hatalmat sugárzó, hajuk sokszor vad színekben tündököl, arcuk maga a megtestesült nyugalom. Fegyvereiket saját maguk készítik, a pengék mágiával erősen átitatott (183 Mp-os rúnakardoknak felelnek meg), nem evilági fémekből kovácsolt darabok.

Ha megidézünk egy Hatalmast, sose felejtsük el: önmaga is képes kaput nyitni saját síkjára, ahonnan, ha szükségét érzi, segítséget hívhat magának. Az érkezők többnyire arubok, de jöhet bármilyen más Mesterdzsinn is, vagy szolgálatában álló Herceg.

Vigyázzunk arra is, hogy bármilyen apró-cseprő problémánk miatt ne Hatalmasat vagy Herceget idézzünk, mert ezt megalázónak tekintik, és hamar dühbe gurulnak miatta. Különben egy Hatalmas megidézése rengeteg munkával és kiadással jár. A tárgyakat, amikhez kötődnek, szinte lehetetlen megtalálni; gondoljunk arra, hogy egész Yneven csak hat van *belőlük*. Ezek felderíté-



se és megszerzése bizony komoly problémát okozhat az idézőnek, hiszen néha jelentéktelenebbek a közrendű dzsinnek kaputárgyainál is. Jelen pillanatban egyetlen olyan tárgyról sem tudnak, amely valamely Hatalmas kaputárgya lenne, s e tárgyakról még leírás sem lelhető fel a krónikákban.

Egy Kahra Dzsombata kaputárgyát csak 150E-s Fürkészéssel lehet felfedni. A Hatalmasok minden mágikus formulát ismernek, ami Ynev világán előfordul. A legfontosabb: egy Hatalmas pusztán felidézi elméjében a varázslatot, így számára minden varázslat létrehozása egy szegmensnyi időbe telik. Ebből következik, hogy a varázslatokban megzavarni nem lehet, sőt, egy körben mind harcolni, mind varázsolni képes. Ezt a többi dzsinn nem teheti meg.

Kaputárgyak

Végezetül még pár szó a dzsinnekről. Mint azt már észrevehettétek, a dzsinnek kivétel nélkül Élet jelleműek, így felbérelni sem lehet őket olyan dologra, ami ezzel szöges ellentétben áll. (Ez a játék folyamán vitára adhat okot a KM és a játékosok között, de mindig a KM feladata annak eldöntése, mit vállal a dzsinn, és mit nem. Legmarkánsabb példa az el nem vállalt feladatra a gyilkosság.) Azon se lepődjünk meg, ha a dzsinn kérésünk indokai felől faggatódzik.

Látnivaló az is, hogy a dzsinneket, bár nehézkes dolog, de befolyás alá lehet vonni mágikus eszközökkel – ám ez igen veszélyes játék. Minden dzsinn kapcsolatban áll a síkján élőkkel, és ha mágikusan kényszerítik bizonyos feladatok elvégzésére, akkor komoly problémákkal számolhatunk.

Közdzsinneknél 20%, Mesterdzsinneknél 40%, Hercegeknél 80% annak az esélye, hogy a rangsorban felette álló dzsinn érkezik szolgája megszabadítására, ha azt bármi módon kikényszerítik. Amennyiben a kényszerített dzsinn elpusztul, ennek az esélye 100%.

Ha a dzsinnt szabadon engedjük, miután a rákényszerített feladatot elvégezte, szinte biztos, hogy a felette álló Hatalmashoz fordul segítségéért. A Hatalmas a dzsinnt néhány (1-6) azonos rangú dzsinnel együtt visszaengedi az Elsődleges Anyagi Síkra bosszút állni.

Ha valaki egy évig tart fogva egy dzsinnt, közdzsinnek esetében 10%, Mesterdzsinnek esetében 30% esély van arra, hogy egy Herceg érkezik a kiszabadítására. Ez az esély évente ugyanennyivel nő.

Ha valaki megment egy dzsinnt a szolgaságból, vagy megmenti annak életét, az bizton számíthat hálájára. Amíg a kaputárgy nála van, a dzsinn háromszor megjelenik hívására, és ha kell, élete árán is segíti megmentőjét. (KM! Az, hogy a dzsinnek ily módon róják le tartozásukat, nem közismert, mi több, JK erről nem tudhat mindaddig, amíg ezt egy dzsinn nem közli vele!)

A dzsinnek kaputárgyai dacolnak az elmúlással, jelenleg semmi olyasmit nem ismerünk, ami képes lenne ezeket elpusztítani. Azt is felfedezték, hogy e tárgyakat nem lehet semmilyen úton-módon eltávolítani az Elsődleges Anyagi Síkról.

E tényeket megismerve talán megérted, kalandozó kedvű barátom, miért számítanak a leglegendásabb és legmesésebb lényeknek a dzsadok közt Az Örök Tavasz Honának lakói, a dzsinnek.

Fejezzük be a leírást Ibrahim el-Ghadban mester egyik meséjéből származó idézettel:

"...Amíg a világ világ, és míg a csillagok megszokott pályájukat járják az ég kupoláján, addig lesznek Kapuk, melyeken át az arra érdemesek meghívhatják Az Örök Tavasz Honának lakóit Ynevre. Sose feledd, halandó, ha velük beszélsz: csontjaidat rég elnyeli a homok, emlékedet elfújja az Idő örökkön száguldó szele, a városok, melyeket ismersz, eltűnnek a Múlt mély kútjában, s akkor egy másik halandó hívó szavára megjelenik majd egy dzsinn, talán ugyanaz, amellyel Te kötöttél jó üzletet – s bár a jelenről vagy a jövőről szól, valójában az örökkévalóságról beszél..."

Ifritek

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 250 (L)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 100
Célzó Érték: 75
Sebzés: 1k6/1k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 15
Fájdalom pontok: 50
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -

Intelligencia: magas
Max. Mp.: 75
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 1500

Az ifritek a Levegő Síkjának lakói. Természetes ők is megjelenhetnek az Elsődleges Anyagi Síkon. Az idekerülés története a következő: mikor a dzsinn Hatalmasok megpróbálták lezárni saját síkjukat, és létrehozták a kaputárgyakat (Lásd dzsinnek), eddig ismeretlen okból egyéb, kaputárgynak nevezhető dolgok is létrejöttek. Ezek azonban nem a dzsinnek megidézéséhez jelentenek kulcsot, hanem az ifritek hívására szolgálnak.

E tárgyak drágakövek, és felettébb ritkák. Minden ezredik kő lehet egy ifrit „idézőköve" (Három tízoldalú kockával 001-et kell dobni véletlen megtalálás esetén.) Persze lehet ilyet venni is, hisz vannak közismerten ifritkövek, de ezek ára a kő értékének százszorosa.

Az idézés módja: a követ saját vérébe mártja az idéző. Ekkor megjelenik az ifrit, és teljesíti ura parancsait. Itt is figyelembe kell azonban venni, hogy egy ifrit egyhuzamban maximum egy napot tud otthonától távol tölteni. Minden előhíváskor a követ bele kell mártani a vérbe. Máséba azért nem érdemes, mert a lény csak a vér tulajdonosának engedelmeskedik.

A dolog hátulütője az, hogy az idéző minden alkalommal, mikor a követ vérébe mártja 1k6 Fp-t veszt – örökre.

Az ifritek egy áttetsző, légies (3. fok) lények. Alakjuk egy kellemes megjelenésű férfié, világoskék hajjal, színtelen szemekkel. Ruházatuk általában bő kék nadrág, papucs, kék mellény. Fejükön mindig kék fezt hordanak.

Az ifritek csak röpülnek, de ez csak egyike mágikus képességeinek.

Bár nem használnak fegyvert, kezükkel jelentős sebzést képesek még nem légies ellenfeleiknek is okozni: kezük játéktechnikai szempontból mágikus fegyvernek minősül.

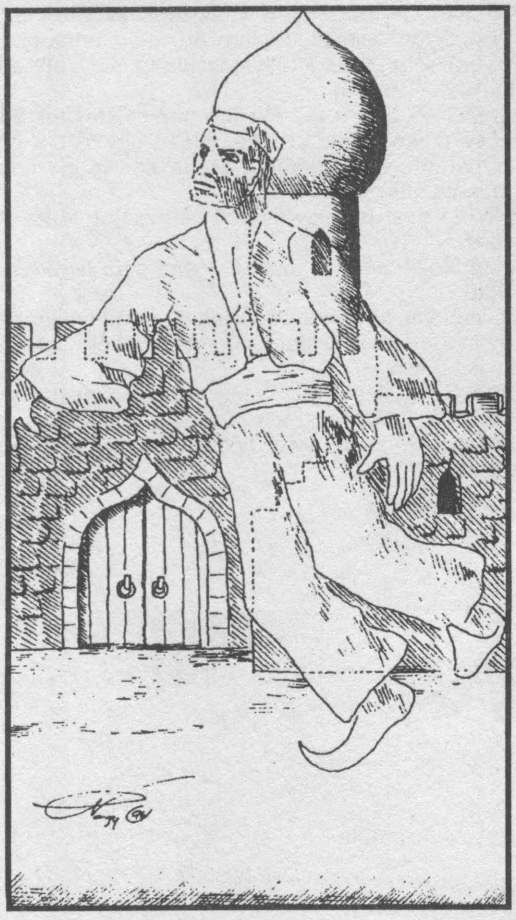
Egy megidézés alkalmával minden ifrit 75 Manapontot tud felhasználni.

A következő mágiákat alkalmazza:
- Bárd: fénymágia,
- Boszorkány: érzelemkioltó és érzelemkeltő varázslatok, mentálmágia, lélekvarázs, álomellenőrző varázslatok,
- Boszorkánymester: villámmágia

Miként a máridok, az ifritek is a dzsinnek legfőbb ellenségei, találkozásuk esetén elkerülhetetlen az összecsapás. A máridok és ifritek kölcsönösen lenézik egymást, kapcsolatuk a másik tudomásulvételében merül ki. Persze a máridok, kik alapvetően erőszakosabbak, ha alkalom van rá, elteszik láb alól az ifriteket is.

Az ifritek „idézőköveit", akár a dzsinnek kaputárgyait, nem lehet elpusztítani, nem lehet az Elsődleges Anyagi Síkról eltávolítani.

Ha egy ifrit elpusztul, köve, mely nem szűnt meg kapcsolatban maradni a Levegő Elemi Síkjával, száz esztendő elteltével egy másik ifrit idézőkövévé válik.



Márid

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 200 (L)
Támadó Érték: 150
Védő Érték: 190
Kezdeményező Érték: 95
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+10/1k6+10
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 200
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: speciális
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 14 000

A máridok a Tűz Elemi Síkjának lakói, a dzsinnek esküdt ellenségei. Hogy mégis miért beszélek róluk a Bestiárium lapjain? A válasz kézenfekvő: természetesen megjelennek az Elsődleges Anyagi Síkon.

Megjelenésüknek két lehetséges útja van, az első az úgynevezett spontán, a másik az idézés útján történő megjelenés.

Spontán megjelenésre csak a Taba el-Ibarában lehet számítani. Mint tudjuk, a Taba el-Ibara – akár az Elátkozott Vidék – egykor mágikus háborúk színhelye volt. Ennek köszönhető, hogy e sivatagban a tűzmágiának különleges effektusa lehet. Ha valaki Elemi Tüzet idéz, egyúttal kaput is nyit, átjárót, melyet a máridok fel szok-



tak használni. Minden Elemi Tűz idézésnél az Erősítés harmada a százalékos esély egy márid megjelenésére. Például egy 3E-s tűzkitörés felidézésénél az esély 1%, egy 6E-s esetében 2%, és így tovább.

Ha megjelent a márid, lévén velejéig romlott fajta, azonnal ölni és pusztítani kezd, válogatás nélkül.

A másik mód a megidézés. Ez hosszú szertartás, amihez kell némi előtanulmány.

A megidézéshez ismerni kell a márid nevét (csupán néhány ősi munka beszél róluk), és legalább egy 50E-s Elemi Tűzkitörést kell létrehozni. A kitörés létrejöttének pillanatában kell fennhangon kimondani a márid nevét. Ekkor a megidézett megjelenik, és rögvest tombolni kezd. Megfékezésére a megidézőnek kell találnia valami módot, ugyanis semminemű információ nem áll rendelkezésre. Azt is meg kell jegyezni, hogy a máridokat szándékosan megidéző személy többnyire vagy hallatlanul nagy tudású valaki, vagy egyszerűen kötözni való bolond – de semmi esetre sem Rend vagy Élet jellemű.

E természetükből fakadóan kaotikus, fékezhetetlen lények csak egyféleképp bírhatók szolgálatra: ha a megidézéskor gyújtott 50E-s tűzben egy embert (elfet, törpét stb.) égetnek el elevenen. Az ilyen szerencsétlenek a poklok minden kínját elszenvedik, e kín a megidézendő márid számára a második legédesebb kéj. Ebben az esetben egy feladatot elvállalnak, de a megidézőnek tudnia kell, hogy a feláldozott lény kínjánál csak a megidéző kínhalála édesebb. A haldokló sikolya oly édes egy márid fülének, mint az emberek számára a hurik éneke.

Elemük a pusztítás és a rombolás.

Az Elsődleges Anyagi Sík lakóinak legnagyobb szerencséjére a máridok egy napnál tovább nem képesek maradni, az egy nap letelte után visszatérnek saját Síkjukra. E visszatérést semmivel nem lehet megakadályozni.

A máridok két-három méteres, csupasz óriások. Testükön hatalmas izmok domborodnak, ám deréktól lefelé csupán perzselő lángnyelvek csapkodnak lábak helyett. Bőrük éjfekete, olajosan csillogó és minduntalan lángok szaladnak végig testükön. Kopaszok, szemük vörösen izzik, pupillájuk nincsen.

Két hatalmas, mágikus handzsárt forgatnak, melyek a fent leírt sebzésen felül 3k6 Sp-t sebeznek a permanensen rajtuk levő 3E-s Tűzkard varázslat miatt. E varázslat akkor sem gyengül, ha a handzsár Elemi Vízzel találkozik.

Egy márid természetesen varázsol is, magától értetődőn Tűzmágiát használ. Minden körben 50 Mana-pontért képes varázsolni. Csak a tűzvarázslók varázslatait alkalmazhatja.

A védelmét egy 10E-s állandó aura biztosítja. Ez az aura úgy működik, mintha állandóan egy 10E-s Elemi Hő- és Tűzaura venné körül. E két aurát sem gyengíteni, sem megsemmisíteni nem lehet.

A márid nem tud egy körben varázsolni és harcolni egyszerre.

A máridok repülni is tudnak, Mana-pont felhasználása nélkül.

Jellemükből adódóan a dzsinnek esküdt ellenségei. Ha egy márid és egy dzsinn találkozik, abból halálig tartó párviadal lesz.

A máridok a dzsad mesék legendásan gonosz teremtményei. Ha a Taba el-Ibarában egy anya engedetlen gyermekére akar ijeszteni, akkor biztosan a máridokat kezdi emlegetni.



ELEIDIN • ELEMENTÁLOK • ELEMENTÁL-URAK • ELF KOPÓ • ERDŐPILLE • ÉLŐHOLTAK

Eleidin

Előfordulás: nagyon ritka (Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: 1 vagy k3
Termet: E
Sebesség: 110
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: 45
Sebzés: k3
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 9
Fájdalomtűrés pontok: 75
Asztrál ME: 25
Mentál ME: 25
Méregellenállás: 10 (6)
Pszi: -
Intelligencia: Kiemelkedő
Max. Mp.: 90
Jellem: Rend
Max. TP.: 5650

Az eleidin az Elátkozott Vidék tűzvarázslója, a torz mágikus energiák talán legkiválóbb ismerője. Ember őseire alig emlékeztet már, teste valószínűtlenül szikár, szinte csontvázszerű. Bőre pergamenhez hasonlatos, színe a fakó bronzéra emlékeztet. Szemei fénytelenek, haja ritka, legtöbbször ezüstfehér. Ellenálló majdnem minden környezeti hatással szemben, a hideget és forróságot egykedvűen tűri, a környék mérgező flórája és faunája sem boríthatja fel szervezetének egyensúlyát. Akár egy hétig is elboldogul víz és élelem, két-három napig alvás nélkül. Azok, akik ismerik életmódját és szokásait, önsanyargató fanatikusokhoz hasonlítják, pedig az eleidin számára ez semmiféle szenvedést nem jelent, legfeljebb időleges kényelmetlenséget.

E humanoidok életcéljuknak csupán egy dolgot tartanak: a Vidék mágiájának mind hatékonyabb, mélyrehatóbb vizsgálatát. Ez persze túlságosan széles területet ölelne fel, nem csak távolságokban, de mágiaelméleti értelemben is. Mivel őseik a Tűzmágia ismerői és használói voltak, ők is hűek maradtak ezekhez a tanokhoz, a tűz misztikus erejében hisznek, annak kiaknázási lehetőségeit kutatják.

A Vidék lakóiként meg kellett tanulniuk megvédeni magukat, ennek az elvárásnak pedig tökéletesen megfeleltek. Pusztító erejük a legtapasztaltabb tűzvarázslókét is felülmúlja, az eleidin mégis kerüli az összecsapásokat. Egyetlen módon hozható ki sodrából, ha birtokát fenyegeti veszély. Az eleidin birtokát könnyen felismerik a hozzáértők: legtöbbször vulkán vagy lávató, gejzír található az alig száz méter sugarú terület középpontjában. Ennek közvetlen közelében áll a gránitból, bazaltból, vagy más szilárd vulkáni kőzetből épült ház. Ez legtöbbször nem tömbökből rakott, hanem magából a forró, folyékony magmából formázott. Az eleidin mágiájának részét képezi a Lávamágia, melynek részletei ismeretlenek a közönséges utazók, vagy akár varázslók előtt. Ami bizonyosan megállapítható: az eleidin képes formázni a lávát annak megszilárdulása előtt. A formázás köbméterenként 35 Mp-be kerül, de a láva a már kialakult alakot szilárdulásáig – természetesen utána is – megőrzi. Az eleidin így alig néhány óra alatt kisebb kunyhót, hétnyolc nap alatt pedig kényelmes házat hozhat létre.

Az eleidinek – legyenek akár nők, akár férfiak – egyedül élnek. Ritkán, két-három évenként egyszer kerül sor arra, hogy valamelyikük útnak indul felkeresni fajtársait. Nem társas lények, így 5-7 eleidinnél több ritkán mutatkozik együtt, még a gyorsan széthulló családok tagjai sem tartják egymással a rendszeres kapcsolatot. Ennek oka abban keresendő, hogy mindegyikük egyedül akar eredményeket elérni, csak így szerepelhet dicsőséggel a nép történetének krónikáiban. Ezt a krónikát a legöregebb eleidinek vezetik, s halálukkor csak akkor kerülnek a következő nemzedék birtokába a már kész munkák, ha egyikük arra jár, és észreveszi: a krónikás már nem írhat többé. Ez leggyakrabban akkor fordul elő, ha valaki komoly felfedezést tett – új varázslatot alkotott, eddig isme-



retlen energiafókuszt vagy felhasználási módot talált -, és szeretné nevét a krónikákban látni. Ha a krónikást életben találja, neve a nép történetének részévé lesz, és tovább kutathat birtokán. Amennyiben a krónikás elhunyt, az ő feladata átvenni a krónikát, és folytatni a kötetet. Persze ekkor is tökéletesítheti mágiáját, de kötelessége továbbírni a nép történetét összefoglaló munkát. A krónika egyébként ritkán tartalmaz mást, mint mágiával kapcsolatos felfedezéseket és tényeket. Az itt felhalmozott tudás lassan az eleidinek minden tagjához eljut, így a kutatások eredményei nem csupán a pergamenen élnek tovább.

Az eleidinek népe egyike azon keveseknek a Vidéken, akik nem az élet pusztítását tűzték ki céljukul; csak abban az esetben harcolnak, ha birtokukat fenyegeti veszély. Közelharcban nem is képzettek, puszta kézzel küzdenek, ha nem folyamodhatnak mágiájukhoz. Ez a gyakorlat sokuk vesztét okozta, ha tűzre immunis lényekkel kerültek összeütközésbe – szokásaik mégsem változtak. Ennek egyik oka, hogy a nép tagjai nem együtt élnek, és sokszor tudomásukra sem jut, hogy a másik milyen módon, mi okból vesztette életét.

Mágiájuk más alapokon nyugszik, mint az ordani tűzvarázslóké, de gyakorlatilag ugyanarra képes. Az évszázadok alatt azonban a fajnak különleges képességei is kifejlődtek, ezek egyike a Tűzszimpátia. Ez azt jelenti, hogy az eleidin számára minden természetes vagy idézett tűz kaput jelenthet egy másik lángforrás felé: a faj képviselői, belépve egy máglyába, vagy akár egy fáklya lángjába, bárhol megjelenhetnek, ahol tűz ég. Ehhez Mana-pontot sem kell felhasználniuk. Mágiájuk másik különleges vonása, hogy nem ismerik sem a godoni Mana-pont begyűjtés metódusát, sem a Kyr Pszi használatát. Mana-pontjaikat helyi mágikus energiaközpontokból, forrásokból gyűjthetik. Ezek többnyire láthatatlanok, de a varázshasználók mindenképp megérzik jelenlétüket. A forrás erősségétől függően egy Mp begyűjtése 1 körtől 1 perces időtartamig húzódhat. A legtöbb eleidin birtokon van ilyen forrás, maga a vulkán – ebből körönként 1 Mp regenerálódik felhasználás után az eleidin elméjében. A felnőtt eleidin tehát 90 Mana-ponttal rendelkezik, ebből idézhet varázslatokat. A Tűzszimpátia használata nem igényel Mana-pontot, így az eleidin – ha közelében akár egy egészen apró lángnyelv ég – könnyen elmenekülhet az összecsapás helyszínéről, ha veszélybe kerül az élete.

Elementálok

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Változó
Sebesség: Változó
Támadó Érték: Változó
Védő Érték: Változó
Kezdeményező Érték: Változó
Célzó Érték: -
Sebzés: Változó
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: Változó
Fájdalomtűrés-pontok: Nincs
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Alacsony ill. Nincs
Max. Mp.: -
Jellem: Semleges
Max. TP.: változó

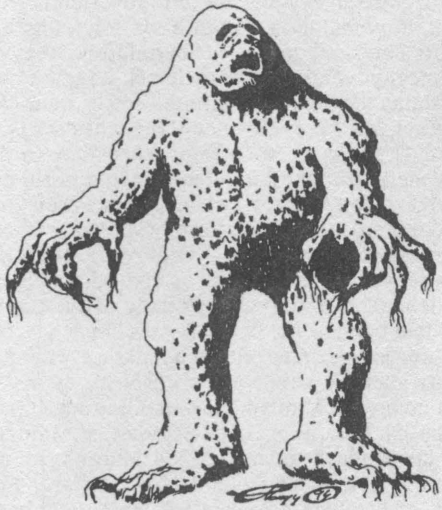
Elementáloknak nevezzük az őselemi síkok lakóit. Csak kivételes alkalmakkor találkozhatunk velük az Elsődleges Anyagi Síkon – csak Síkkapuk megnyitásakor és idéző varázslatok felhasználásának eredményeképp bukkanhatnak fel, amikor lehetőség nyílik a dimenziók közti közlekedésre. Az Elementálok saját őselemükből épülnek fel, s sem asztrál-, sem mentáltestük nincs. Ezért minden ilyen alapú varázslatra és a mérgekre is teljesen immunisak. Ezeket az elemi lényeket leginkább a velük ellentétes őselemmel manipuláló mágia sebzi. Az ellentétpárok: tűz-víz és levegő-föld. Mivel Ynev Elsődleges Anyagi Síkja vízalapú, lényeit leginkább az elemi tűz kreatúrái tudják megsebezni. Az Elementálok saját síkjukon jól szervezett társadalomban élnek, saját logikájuk és hierarchiájuk szerint. Ennek alapjai az ember számára eddig teljesen ismeretlenek, de túlzott érdeklődés eddig nem is mutatkozott pontos leírására.
Megidézésükkor vagy kisebb (Szolga) vagy nagyobb (Harcos) lény hívására van lehetőség. Ezek tulajdonságai a következők:

Elemental	Seb.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ép	Tp
Harcos, Tűz	80(SZ)	45	95	115	3k10	20	850
Harcos, Víz	45(SZ)/85(V)	25	75	105	3k6	24	620
Harcos, Levegő	120(L)	75	105	130	1k10	16	620
Harcos, Föld	60(SZ)	35	75	120	2k10+5	26	680
Szolga, Tűz	70(SZ)	35	75	95	3k6	11	320
Szolga, Víz	55(SZ)/90(V)	35	65	85	1k10+2	10	300
Szolga, Levegő	100(L)	55	85	110	1k6+1	9	310
Szolga, Föld	70(SZ)	20	65	100	2k6+3	14	320

Az Elementálok immunisak a saját elemeiken alapuló mágiára, és a nem mágikus fegyverek sem árthatnak nekik. Ami az abbitot, a mithrillt, vagyis a természetükből adódóan mágikus fémekből kovácsolt fegyvereket illeti: kárt tehetnek ugyan az Elementálokban, kidobott sebzésük azonban automatikusan feleződik, a lény Ép-jéből csak ennyi vonandó le. Ahhoz, hogy az elementál sebződjék, minden esetben túlütés szükséges. Az, hogy Fp-

ik nincsenek, azt jelenti, hogy nem érzik a fájdalmat – vagyis minden sebzés Ép-ikből vonódik le.

Méretükre nézve a Szolgák embernagyságúak, a Harcosok közelebb állnak a 3 méteres magassághoz, azaz nagy méretűek.



Elementálurak

Az elementálurak – akárcsak a közönséges elementálok – az Őselemi Síkok lakói. Testüket teljes egészében az adott Sík anyaga építi fel. A már ismert elementáloktól – a harcostól és a szolgától – elsősorban jóval magasabb intelligenciájuk különbözteti meg őket, gyakran azonban kinézetük is eltérő.

Az Elemi Síkok lakói éppúgy társadalmat alkotnak, akár az emberek, bár ez a társadalom merőben idegen az emberitől. Ennek a hierachiának a felső rétegét alkotják az elementálurak; ők irányítják az Elementális Síkokat, akár a démonurak a Démoniakat. Hatalmuk jóval meghaladja a közönséges harcosokét, és messze felülmúlja az intelligenciával sem bíró szolgákét. Közönséges elementálok egész seregének parancsolnak, akik hűen követik utasításaikat. Engedelmességgel mindössze a Sík Nagyurának tartoznak, azt azonban, hogy kit fogadnak el Nagyúrnak, ők maguk döntik el. Hogy kik a Belső Síkok Nagyurai, mindig titok, azt csak az elementálurak tudják.

Az elementálurak nagyon különbözőek lehetnek, azonban ha nagyhatalmú embermágusok és főpapok arra vetemednek, hogy megidézzenek egyet közülük, általában a legerősebbeket idézik meg, éppen ezért ezek értékeit és jellemzőit tesszük közzé az alábbiakban.

Az elementálurak – akárcsak démoni megfelelőik – nem szeretik, ha egy ember szolgálatába kényszerülnek, éppen ezért, ha tehetik, megidézőjük ellen fordulnak. Egy lényeges különbséget mutatnak azonban az Alsóbb Síkok lakóihoz képest: adott szavuk mindig köti őket. A törvény és a becsület a Belső Síkokon olyan dolog, amit nem lehet csak úgy felrúgni, különösképp nem egy elementálúrnak. Éppen ezért a megidéző szinte mindig igyekszik alkut kötni a megidézettel.

Az alku tárgya legtöbbször az idők kezdete óta zajló háború, az őselemeknek teremtéstől tartó, kibékíthetetlen ellentéte. Amióta az elemek léteznek – mint tudjuk, öröktől fogva – hadban állnak egymással. Hiába isteni igazság, hogy végleg le nem győzheti egyik sem a másikat, ők mégis szüntelen viaskodnak, újra meg újra összecsapva.

Az elementállények fájdalmat – legalábbis ahogyan azt mi értelmezzük – nem éreznek. Éppen ezért csak azok a támadások lehetnek sikeresek ellenük, amelyek túlütéssel találnak. Kivétel ez alól az ellentétes őselemen alapuló minden támadás, ami viszont maximális sebzést okoz rajtuk. Minden találat esetén Ép-t veszítenek – a testüket felépítő őselem gyengül, míg végül teljesen elfogyva (0 Ép) az elementállény megszűnik létezni, teste maradéktalanul eloszlik környezetében.

Minthogy az elementállények teste nem az Elsődleges Anyagi Sík anyagaiból épül fel, a természetes anyag mágiája hatástalan ellenük. Az elemi mágiák közül az ellentétes elem sebez rajtuk, míg a saját lételemük regenerálja őket; pontosan annyi Ép-t nyernek vissza tőle, mint amennyit az máson sebezne (minden 1E után 1k6).

Az elementálurak – a közönséges elementáloktól eltérően – intellektussal bírnak, de mentális és asztrális sémájuk alapjaiban tér el a mi világunkban megszokottól, ezért a varázslók ilyen mozaikjai sem hatnak rájuk. Minthogy testük anyagi, a térmágia varázslatainak alanyai lehetnek. A mérgek számukra nem jelentenek fenyegetést, minden formájára immunisak.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: kimagasló
Jellem: rend

Lássuk most az egyes urak egyéni tulajdonságait!

Lángúr

Termet: E
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 105
Védő Érték: 160
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10+10k6 (lásd a leírásban)
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 60
Fájdalomtűrés pontok: -
Max. TP.: 40 000

A lángurak az elemi tűz síkjának lakói. Karcsúbbak és magasabbak, mint a közönséges elementálok. Megjelenésükben leginkább egy lángoktól övezett, jól megtermett keleti barbárra emlékeztetnek. Testüket teljes egészében őstűz építi fel; színük többnyire narancsvörös, de előfordul, hogy kékes lobbot vetnek. Harcban lángoló hosszúkardot forgatnak, ami az Elsődleges Anyagi Sík teremtményein 1k10 Sp + 10k6 Sp tűzsebzést okoz. Tűz alapú lényeken ez a sebzés mindössze 1k10 Sp, míg az elemi vízből felépülő lények ellen 1k10 Sp + 60 Sp, azaz a tűz sebzése maximális. A fentiekből is látszik, hogy a lángurak kardja 10E-nek felel meg, azonban amíg ezt a kardot a lángúr forgatja, az nem veszít erejéből, akármekko-



ra erősségű elemi vízzel is csapjon össze. Testükön közönséges fegyver nem ejthet sebet, csak átsuhan rajtuk, mint a tábortűz lángján. A mágikus fegyverek sebzése rendesen érvényesül ellenük, a eredendően mágikus anyagból (mithril, abbit) készült fegyverek viszont csak a felét sebzik további mágia nélkül. Igazán hatékonyak ellenük az ellentétes őselemen alapuló varázslatok, amelyek minden esetben maximális sebzést okoznak (azaz minden 1k6 Sp 6 Sp-nek számít), azonban a varázslat is veszít erősségéből 10-et, ha eredetileg tovább tartott, mint egy kör. Ezenkívül testük – minthogy elemi tűz alkotja – a játék szempontjából 10 E erősségű tűzaurának felel meg, és ennek megfelelő sebzést szenved el mindenki, aki közvetlen érintkezésbe kerül egy lángúrral.

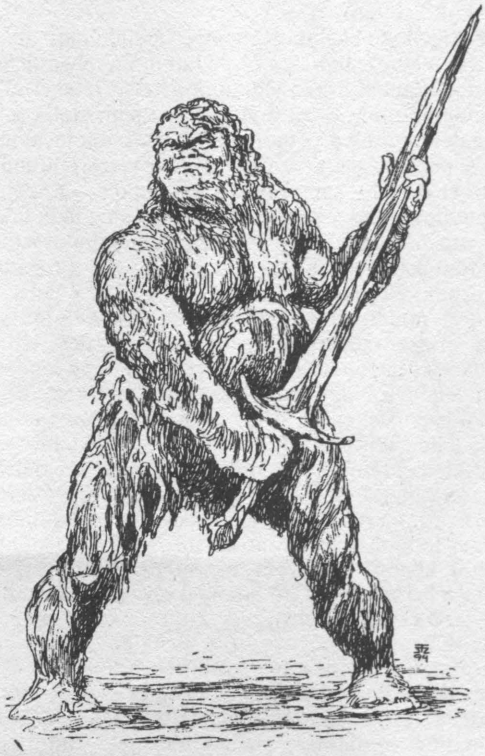
A lángurak mitikus lények. A legenda szerint Sogront tisztelik istenükként és fogadják el Nagyúrként, aki ezer fanatikus lángurat tart testőrként palotájában. Ha Sogron valami okból kapcsolatba akar lépni az Elsődleges Anyagi Síkkal, szinte biztos, hogy egyik lángúr szolgáját küldi követként.

A lángurakat nem csak Sogron használja fel céljai elérésére, gyakran emberfőpapjai is ehhez az eszközhöz folyamodnak. Titkos rituáléik és nagy tudásuk segítségével a tűzmágus-papok képesek lángurakat megidézni és szolgálatukba hajtani. Ez azonban mindig hosszú ceremóniát és értékes áldozatokat követel.

Vízúr

Termet: E
Sebesség: 80 (SZ) 160 (V)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 170
Kezdeményező Érték: 36
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10+36
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 60
Fájdalomtűrés pontok: -
Max. TP: 40 000

A vízurak a víz őselemi síkjának legerősebb teremtményei – nem számítva persze a Nagyurat. Testük színtiszta ősvíz; leginkább egy megtermett, kövér emberre emlékeztetnek, körvonalaik azonban a víz folytonos hullámzása miatt elmosódottak és bizonytalanok. Fegyverként az ősvíz megnyilvánulását, paraelemét, a fagyot használják. Hatalmas jégpallost forgatnak, amely nem csak keménységével, de környező elemi fagyaurával is sebez, méghozzá 1k10 Sp + 36 Sp fagy sebzést. A kard 10 E-nek felel meg, azonban különleges mágikus tulajdonságai következtében a vízúr kezében nem veszít erejéből, akármekkora erősségű elemi tűzzel csapjon is össze. Elemi vízlényeken a kard sebzése mindössze 1k10 Sp, míg az őstűz lényein 1k10+60 Sp. A vízurakat közönséges fegyver nem sebzi, csak mágikus vagy őstűz alapú fegyverekkel lehet ártani nekik, amely utóbbiak viszont maximális sebzést okoznak rajtuk. Ilyenkor azonban a sebzést okozó elem is veszít erősségéből 10-et. A Vízurak azonban nem csak kardjaikkal harcolhatnak, hanem felhasználhatják különleges képességüket is. Minden vízúr képes saját testének anyagából kiszakítani egy darabot és azt csóva formájában ellenfelére zúdítani. Ennek a csóvának az Elsődleges Anyagi Sík lényeire is van hatása. Ugyan Ynev világán a víz az uralkodó őselem, ám a vízurak által kilövellt vízcsóva olyan erővel csap ki, hogy az az áldozaton E-nként 1 Sp sebet okoz, akárha elemi erő lenne. Mivel a vízúrnak ehhez saját testéből kell vizet elhasználnia, ő is veszít Életerejéből, pontosan 1 Ép-t minden 4 E erősítés után. Természetesen ez a csóva is veszít erejéből a távolság növekedtével. A vízurak képesek regenerálódni, ha nagymennyiségű természetes vízzel



kerülnek kapcsolatba (folyam, tó vagy tenger). Ilyenkor percenként 1 Ép-t nyernek vissza, de csak abban az esetben ha még nem pusztultak el. Ép-jük természetesen így sem nőhet a maximum fölé.

	Szélúr	Földúr
Termet:	E	O
Sebesség:	140 (L)	100 (SZ)
Támadó Érték:	80	120
Védő Érték:	180	120
Kezdeményező Érték:	60	30
Célzó Érték:	–	–
Sebzés:	1k10	10k10
Támadás/kör:	1	1
Életerő pontok:	60	60
Fájdalomtűrés pontok:	-	-
Max. TP.:	15 000	25 000

A Szél- és Földurak az előbbiekhez hasonlatos elementál urak, ám idézésükhöz lényegesen ritkábban fordulnak Ynev világának nagyhatalmú mágiatudói. A Szélúr – bár saját elemét uralja –, nem sokat tehet az Elsődleges Anyagi Sík teremtményei ellen.

A Földúr éppen ellenkezőleg; testét szikla keménységű ősföld alkotja, ősföldből készült buzogányaikkal pedig pörölyként sújtanak le ellenfeleikre.

Amint a tűz és a víz között, úgy természetesen a föld és levegő között is kibékíthetetlen az ősi ellentét, viszont a megidézett földelementál avagy Földúr az Elsődleges Anyagi Síkon szinte kivétel nélkül levegőben találja magát. Igaz ugyan, hogy ez a levegő csak gyenge mása a színtiszta őslégnek, azonban így is uralkodó elem, éppenezért gyengíti a megidézett Földurat. Az teljesíti ugyan idézője parancsait, hiszen nem tehet mást, de minden levegőn töltött perccel egyet elveszít Életerejéből. Mindezek ellenére előfordul, hogy egy mágus úgy dönt, hogy Földurat hajt a szolgálatába, mivel ereje kevés teremtményéhez mérhető – talán csak az óriások veszik föl vele a versenyt. Egyetlen csapása 10k10 Sp sebzést okoz bárkinek vagy bárminek, amire lesújt. Elemi levegő alapú lények ellen ez a sebzés mindig maximális (100 Sp), míg elemi föld alapú teremtmények ellen minimális (10 Sp). Mivel a Földúr levegőben tartózkodva percről percre gyengül, ha csak teheti, megidézője ellen fordul, hogy mielőbb visszajuthasson a saját síkjára. Éppen ezért, még akik ismerik is megidézésének titkát, azok is csak ritkán folyamodnak hozzá, például ostromok vagy háború idején.





Elfkopó

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 130 (SZ) 25 (V)
Támadó érték: 30
Védő érték: 55
Kezdeményező érték: 10
Célzó érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés-pontok: 34
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 3
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Élet
Tapasztalati-pont: 7



Az elfkopó különleges kutyafaj. Jóval intelligensebb a közönséges kutyáknál. Beszélni ugyan nem képes, de az emberi beszédet tökéletesen megérti. Nevét onnan kapta, hogy elfek tenyésztették ki, és legtöbb példánya elfek birtokában található. Háziállatként tartják, s nem csak amolyan kedvencként: messziről jelzi a fenyegető veszélyt, s elég értelmes ahhoz, hogy csendben tegye.

Vadon nem él, természetes ellenségei nincsenek. Ritkán keveredik harcba, de ha nincs más lehetősége, harapásával komoly sebet ejthet. Ha az elf családot veszély fenyegeti, a szülők gyakran az elfkopóra bízzák gyermekeik felügyeletét és védelmét.

Erdőpille

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 2k6
Termet: K
Sebesség: 12 (SZ) 50 (L)
Támadó érték: 15
Védő érték: 120
Kezdeményező érték: 40
Célzó érték: 60
Sebzés: *
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 1
Fájdalomtűrés-pontok: 3
Asztrál ME: 20
Mentál ME: 20
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 1



Az erdőpillék különös népség. Alig nagyobbak egy aranyásnál. Felépítésük sokban hasonlít az elfekére, de hátukon két áttetsző, hártyás szárny rezeg, kolibrikéhoz hasonló röptük látványa lenyűgöző. Szeretik a színes és díszes ruhákat, melyeket növényi rostokból készítenek, és élőhelyük közelében fellelhető anyagokkal festenek. Mindenevők. Filozófiájuk szerint nincs nemesebb időtöltés a gyanútlan utazók zargatásánál – erről a gyanútlan utazók persze másként vélekednek. Ha valaki erdőpillék lakta, mérsékelt övi rengetegbe téved, azonnal különös dolgok kezdenek vele történni. Annyi eszük a bújkáló bajkeverőknek azért mindig van, hogy megérezzék, kivel nem tanácsos próbálkozniuk.

Ha valaki kárt tesz otthonuk növényzetében, vagy „ártatlan" szórakozásuk miatt ellenük fordul, komiszabb dolgokra kell felkészülnie. A pillék apró nyilaikkal veszik célba, s noha a vesszők csak a vékonyabb vásznat, vagyis a lengébb öltözéket ütik át, s találat esetén sem sebeznek sokat (csak annyit, mint egy tű), a rájuk kent növényi hatóanyagok csúf meglepetéseket okozhatnak.

Az álomkenőcs 3. szintű méregnek felel meg, amely azonnal hat, hatása – sikertelen Méregellenállás esetén – hosszú és mély álom, mely 1k6 óráig tart. Ezalatt az erdőpillék egyesült erővel olyan messzire cipelik ellenségüket tanyájuktól, amilyen messzire csak bírják. Ez a távolság – minthogy hamar kifáradnak – ritkán haladja meg a négy-öt kilométert. Ha azonban az adott személy szántszándékkal elpusztított közülük egyet vagy többet, a bánásmód nem lesz ennyire kíméletes. Az erdőpillék tőrei aprók, de borotvaélesek...

Komolyabb mérgeket kizárólag nagytestű lények ellen használnak – saját viszályaikat íjukat félretéve, csapdák és szilánknyi szálfegyverek segítségével igyekeznek rendezni.

Az elaltatott vagy megölt személyt szinte mindig megszabadítják fegyvereitől. Ezeket a fegyvereket azután elhagyják valahol, és szinte azonnal megfeledkeznek róluk.

Élőholtak

Túlvilági teremtmények

Abdul al Sahred Necrografia című munkájában a túlvilág teremtményeit négy kategóriába, illetve tíz osztályba sorolja. A négy kategória (élőhalott, kísértet, lélek vagy démon) utal a lény külsejére és eredetére, míg az osztályok jellemzik képességeiket. Az élőholtak rendelkeznek anyagi testtel, a kísértetek csak légies testtel, míg a lelkek semmiféle testtel nem bírnak. A démonok teste a Külső Síkok anyagaiból épül fel. A legelső és legfontosabb különbség e teremtmények között, hogy míg az első három kategóriába tartozók valaha emberi (vagy legalábbis állati) életet éltek, és haláluk után váltak valami úton-módon kísértetté vagy élőholttá; a démonok az Anyagi Síktól és általában a Belső Síkoktól teljesen idegenek, s noha nem található meg bennük sem az élet princípiuma, az ő fogalmaik szerint élnek.

Az elkövetkezendőkben csak a holtuk után visszajáró élőholtakról, kísértetekről és lelkekről lesz szó; a démonokat máshol tárgyaljuk.

A legfontosabb, ami minden túlvilági teremtményt megkülönböztet az evilágiaktól természetesen az, hogy belőlük hiányzik az Élet princípiuma. Biológiai funkcióik nincsenek, nem létszükséglet számukra a levegő vagy a táplálék. Van ugyan néhány osztályuk, amely – úgymond – táplálkozik (vérivó élőholtak és életerővel táplálkozó szellemek), ám ezek számára sem elengedhetetlen az effajta táplálék, azaz nem szűnnek meg létezni, még ha sokáig nem is jutnak hozzá. Szaporodni – legalábbis a hagyományos értelemben – képtelenek, mindig mágikus úton, vagy valamely átok folytán jönnek létre.

Ezen teremtmények legtöbbje bír lélekkel (kivéve a tudattalan élőholtakat), amely lélek, legyen bár torz, kiterjeszti személyes auráját a testre. Azon teremtmények, melyek bírnak anyagi testtel, átitatódtak mágiával vagy nem evilági anyagokkal, ezért a Természetes Anyag mágiája rájuk hatástalan. Természetesen a testtel nem rendelkező kísértetek és lelkek esetében ez a kérdés fel sem merülhet. A megidézett teremtmények minden esetben mágikus anyagi kategóriának számítanak.

Annak ellenére, hogy a legtöbb túlvilági teremtményben lélek lakozik, csak igen kevesen befolyásolhatók asztrális vagy mentális úton. Ennek oka az, hogy noha a

lélek a test halála után megtartotta asztrális és a mentális testét, azok az idők folyamán eltorzultak, elkorcsosultak, és immáron egészen másképp festenek, mint egy élő emberé. Az ilyen teremtményeknél a ME rovatban „immunis" jelző szerepel.

Mivel egyetlen túlvilági lény sem él a szó szoros értelmében, ezért a mérgek, amelyek köztudottan az életfunkciókat befolyásolják, semmilyen hatással nincsenek rájuk.

Ugyancsak az Élet princípiumának hiánya miatt az élőholtak nem éreznek fájdalmat, így változatlan erővel támadnak, míg el nem pusztulnak, akármilyen súlyos sérüléseket szenvedjenek a harcban. Mert nem élnek és nincsenek életfunkcióik, egy túlvilági lényt sokkal nehezebb legyőzni, mint egy közönséges halandót, hiszen míg egy szíven szúrt ember szinte rögtön meghal, az élőholtat ez a seb nem befolyásolja. Ez tükröződik Ép-ik számában is. Elpusztításukhoz minden esetben olyan súlyos sebeket kell ejteni testükön, amitől az használhatatlanná (harcképtelenné) válik. Ezt csak túlütéssel lehet elérni – azaz az élőholtak csak túlütéssel csonkolhatók.

Bizonyos élőholtak rendelkeznek különleges képességekkel. Noha ezek jellemzésénél gyakran hivatkozunk varázslat mozaikokra, ezek nem mágikus hatások, hanem a teremtmény lényéből fakadó képességek, akár az embereknél a beszéd. Éppen ezért ezeket a hatásokat mágia észlelése diszciplinával vagy fürkészéssel felfedni lehetetlen, mint ahogy destrukcióval sem lehet őket megszüntetni. Ha azonban valaki hasonló, de nagyobb erejű mágikus hatással válaszol, természetesen semlegesítheti őket.

Az életerővel táplálkozó szellemek

Abdul al Sahred Necrografiájában külön osztályt szentelt az életerővel táplálkozó szellemeknek – s nem véletlenül. Az emberek életenergiáit elszívó kísértetek gyengítik áldozatukat, de saját magukat erősítik is egyúttal. A Necrografia ezt írja az életerővel táplálkozó szellemekről:

"Akit ez a fajta fajzat megérint, azonnal dermesztő kábaságot érez testben és lélekben egyaránt. Minél többet szipolyoz ki belőle a szellem az élet értékes esszenciájából, annál gyengébb és erőtlenebb lesz a halandó, míg végül, ha az élet utolsó szikrája is távozott belőle, rémes élőholtként kísért tovább, amit a tudósok csak Izarnak ismernek... Míg a vérivó élőholtak nagyritkán bár, de ráfanyalodnak állati vérre, az életerővel táplálkozó szellemek áldozata csak ember lehet."

A játék nyelvén ez a következőket jelenti az áldozat számára:

Az életerővel táplálkozó szellemek puszta érintésükkel képesek elorozni áldozatuk életenergiáit. Ennek hatása azonos a boszorkánymester Nekromancia típusú varázslatainál leírt, életerőt szívó varázslatokkal. Az ott leírtak közül a szellem tetszés szerint alkalmazhatja bármelyiket. Ezenkívül a következő hatások érvényesülnek: az áldozat amnéziás lesz, 1k6 nap emlékei menthetetlenül törlődnek az agyából, ezután az áldozat örökre elveszít 1-3 ÉP-t a hozzá tartozó FP-vel együtt. További 1 pontot veszít Egészségéből és Szépségéből. Mindezek a veszteségek örökre szólnak, visszanyerésükre sem természetes, sem mágikus módon nincs lehetőség.

A halott lelke

Halott lelkének egy már meghalt teremtmény valamely módon megidézett és/vagy az Anyagi Síkhoz kötött lelket nevezzük.

A lélek csak Asztrál- és Mentálsíkon van jelen, anyagi teste nincsen, egészen addig a pillanatig, míg valamely módon az anyagba nem köttetik.

A lélek rendelkezik az egykori lény képességeivel: annak TSz-évl, valamint képes Pszit és mágiát használni, ha az is képes volt. Rendelkezik az egykori teremtmény minden tudásával és emlékével. Természetesen ezek jelentős részét csak akkor lesz képes használni, ha „működő" testbe helyezik. Ilyenkor megközelítőleg azonos TSzen fog harcolni – bár az új test megszokása némi időt vesz igénybe! Varázsolni is csak anyagi testben tud, hiszen csak így képes kiejteni a varázsigéket és a levegőbe róni a rúnákat. Pszit anyagi test nélkül is alkalmazhat.

A megidézettet nem mindig helyezik testbe. Van úgy, hogy valamely tárgyhoz kötik – ilyenkor az adott tárgy minősül az anyagi testének. Ezáltal általában nem lesz mozgásképes, még beszélni sem tud, kivéve néhány különleges esetet (lásd Homonkulusz!) Pszijét viszont így is használhatja, miáltal telepatikus kommunikációra képes.

A lélek jelleme, dolgokhoz való hozzáállása az egykori teremtményével azonos. Éppúgy jóakaratú vagy gonosz, s ha ez a módosult körülmények dacára egyáltalán lehetséges, céljai is változatlanok maradnak.

Ha a halott lelke egy közelmúltban meghalt másik lény testébe kerül, a létrejövő lény Homonkulusz. Természetesen az élet princípiuma e teremtményben nem található meg.

Álomrabló

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 150 (L)
Támadó Érték: -
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 1000

Az álomrablók olyan élőholtak, akik az élők legsebezhetőbb, legbensőségesebb szféráját, az álmokat hódítják meg. Ezek a hajdanvolt emberek mind erőszakos halállal haltak meg, álmukban. Haláluk hirtelen, alattomos volta nem engedte visszatérni a lelket az Örök Körforgásába, s ezzel mindörökre megnyomorította azt. Az álomrablók ritkán keresik életük kioltóját: egyforma kegyetlenséggel bánnak minden értelmes élőlénnyel, mely az útjukba kerül. Nem tesznek kivételt nőkkel és gyerekekkel sem, nem ritkán egész falvakat tesznek néptelenné, elpusztítva, menekülésre kényszerítve az addig ott lakókat.

Ha álomrablókról szólunk, mindenképp meg kell említenünk, hogy ezek az alattomos lények csak Asztrálvagy Mentálszemmel láthatóak, mivel semmiféle anyagi

testük sincs. Így nesztelenül, láthatatlanul mozoghatnak, csupán a nemesfémek és mágikus tárgyak állíthatják meg őket; súlyuk nem lévén repülni is képesek. A fentiekből kiviláglik: azok, akik nem rendelkeznek alapos mágikus ismeretekkel, nem vehetik fel ellenük a harcot – köznapi ember számára csak a megszentelt terület nyújthat védelmet e szörnyetegek ellen.

Az álomrablók létük első 10-15 évében válogatás nélkül szedik áldozataikat. Majd ha ez már túl mindennapivá válik számukra, elkezdik keresni a kihívásokat. Azokat, akik erős mentális védelemmel rendelkeznek, akiknek hatalma van, akik ismerik a mágiát, rendelkeznek Pszivel. Ez az élőholt kibontakozásának igazi ideje, lelke ekkor érzi igazán beteljesedni bosszúját az élőkön. Ez az időszak több évtizedig is tarthat – vagy addig, amíg az álomrabló vándorlása közben olyan ellenfélre akad, aki megsemmisíti, és megszakítja kötődését az Elsődleges Anyagi Síkhoz.

Az élőholt rászolgált az álomrabló névre, képes ugyanis megzavarni a békésen alvók álmait – többféle módon.

A lény képességei hasonlítanak a boszorkányok Lélekvarázslatainak némelyikéhez, és az Álomellenőrző varázslatokhoz. Leggyakrabban, az egyszerű ellenfelekre Álmatlanságot küld, néhány napon, esetleg egy héten keresztül. Ezt amolyan kikapcsolódásnak tekinti, igazi ellenfél ellen sohasem alkalmazza. Álmatlanságot az álomrabló egy éjjel legfeljebb tízszer használhat. Az erősség úgy számolható ki, hogy egy alkalmazás alaperőssége 10E. Az álomrabló azonban megteheti azt is, hogy két alkalmazás erejét sűríti egybe, így az erősség 20E-re növekszik. Ez folytatható akár a 100E-ig is, ha a lény így látja jónak.

Magányos, de komoly védelemmel vagy tudással, illetve Pszivel rendelkező ellenfelek ellen az álomrabló a Rémálom varázslatot használja előszeretettel. Az erősség alapesetben 15E, de a lehetséges 6 alkalmazás energiája ugyanúgy összeadható, mint az Álmatlanságnál leírtak esetében. Az álomrabló legszívesebben olyan rémálmot alkot, melyben a főhőst – azaz a szenvedő alanyt – álmában lepik meg, gyötrik halálra, gyilkolják meg. Nem kíméli áldozatát; már olyan alkalomról is beszámoltak, hogy a varázslat 6 órája alatt a szerencsétlen alvó 170-180 alkalommal lelte halálát – szinte percenként egyszer szűnt meg létezni álmában.

Az álomrabló legkedvesebb varázslata mégis az Igazálom. Ezt kalandozóknak, zsoldosoknak, varázshasználóknak tartogatja, nem is alkalmazza másra. A varázslat éjjelente 4 alkalommal használható, az erősség pedig 25E. Így ezzel is lehetséges elérni a 100E erősséget, ha az élőholt minden energiáját egy támadásra összpontosítja. A varázslat – mint az leírásában is szerepel – egyszerre legfeljebb hat lényre hat, akik közös álomba kerülnek, melyet valóságként élnek meg. Nem ébredhetnek fel, és ha mindkét mágiaellenállásuk sikertelen, valóságos eseménynek látják az álmot, melyben szerepelnek. Ha életük elvész az álomban, a valóságban is meghalnak. Az álomrabló pedig nem kegyes: játszik csupán, tehát majdnem mindig hagy megoldást a csapdába esett álmodóknak, csak a párbaj izgalmáért. Könnyen megölhetné őket, de korántsem élvezné annyira saját hatalmát és felsőbbrendűségét, ha az áldozatok nem küzdenének, szenvednének, gondolkoznának, harcolnának életükért. Ámbár így is sokszor megesik, hogy az álomban kalandozók sikerrel teljesítettek minden előttük tornyosuló próbát, az álomrabló pedig tehetetlen dühében hegynyi szörnyeteget irányít közéjük, mely végez az összes addigi túlélővel.

Az álomrablót azért is nehéz megsemmisíteni, mert láthatatlanul csap le, és tehetetlenségre kényszeríti azokat, akik árthatnának neki – hiszen a veszedelmes kalandozók, varázstudók legtöbbször egy álom ál-valóságában harcolnak életben maradásukért, semmit sem tehetnek a valóságban ténykedő élőholt ellen. A leghelyesebb ilyen esetben – ha a kalandozók már tudomást szereztek arról, hogy a környéken álmokat manipuláló élőholt barangol – több őrt állítani, és nem a fegyveresek, hanem a varázstudók közül, ők legalább meglelhetik az álomrablót, és legyőzhetik varázslataikkal. Egy harcos még mágikus fegyverekkel is egyenlőtlen harcba kényszerül, hiszen hiába okozhat sebet pengéjével, ha számára az ellenfél láthatatlan. Abban az esetben, ha a kalandozók mégis megtalálják az álomrablót, az élőholt mágikus vagy nemesfém fegyverrel, esetleg varázslatok segítségével örökre elpusztítható.

Ansinatis

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1*
Termet: -
Sebesség: helyhez kötött
Támadó Érték: -
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: -
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: telepátia
Intelligencia: lásd a leírást!
Max. Mp.:
Jellem:
Max. TP.: speciális
Necrografiai osztály: speciális

* *a fenti értékek az anyagtalan ansinatisra vonatkoznak; a testbe költözött lélek kilétének, képességeinek meghatározása a KM feladata*

Az ansinatis olyan lélek, melyet ősi, sötét mágia (aquir) szakított ki a halandó testből, s ezzel együtt az Örök Körforgásból. Nekrográfiailag nem könnyű besorolni, sajátságai miatt nem tartozik egyetlen már leírt osztályba sem; élő vagy holt táplálékot nem fogyaszt, anyagi valója nincs, azonosítása még gyakorlott inkvizítorok számára is problémát jelenthet.

Meglehetősen ritka lélekforma. Ahhoz, hogy a sötét mágia áldozata ansinatissá váljék, szigorú feltételeknek kell teljesülniük – ezeket és játéktechnikai folyományaikat foglaljuk össze az alábbiakban.

Az ansinatisok zöme a *rég letűnt* időkben, a Harmadkortól a Hatodkorig keletkezett. A kontinens birtoklásáért csatázó ősi népek mágusai alkalmanként nem pusztították el leggyűlöltebb ellenfeleiket, beérték azzal, hogy megfosztották őket fizikai valójuktól, s ezzel hatalmuk gyakorlásának lehetőségétől; árnylétre kárhoztatták őket, megízleltetve velük az örökkévaló feleslegesség, a tehetetlenség minden kínját. Az áldozatok porhüvelyét

mágiával megváltoztatták, kővé, fémmé vagy más, különösképp tartós anyaggá dermesztették, a lelket pedig e „szobortól" jókora távolságban, olyan helyre börtönözték be, hogy az a lehető legjobban érzékelhesse az idő múlását, folyvást megélhesse vereségét – a szabadulás legcsekélyebb reménye nélkül.

Az Ötödkort megelőző idők ansinatisainak porhüvelye mostanra rég a föld mélyében, ősi romok alatt pihen, a hozzájuk tartozó lelkek nagy valószínűséggel sosem térhetnek vissza az Örök Körforgásba – a síró szélben Ynev egyszerű népe régtől fogva az ő sóhajukat sejti. A Hatodik (Káosz-) korból való ansinatisok „szobra" olykor még fellelhető, ám amennyiben egy kellőképp nagyhatalmú varázstudó vagy pap visszaváltoztatja őket, eleven, ám tudat nélküli testet nyer csupán – ahhoz, hogy az áldozat visszatérhessen porhüvelyébe, először a lelket kell megtalálni és kiszabadítani. A megfelelő párosítás valószínűsége, mint nyilván sejthető, igen csekély: a Hetedkorban már kevesen értenek annyira az ősi praktikákhoz, hogy azonosítani tudják a kristályokban, drágakövekben, forrásokban vagy tavakban raboskodó lelkeket.

Ha az újraegyesítés netán mégis sikerrel jár, legtöbbször (90%) őrült tér vissza a világba: az elszállt évezredek annyira eltávolították a valóságtól, hogy nem akaródzik kimozdulnia a csend, a szenvedés börtönéből – s ez még a szerencsésebb eset, hisz a fennmaradó 10% dühöngő fenevadként igyekszik bosszút állni mindenen és mindenkin, akit és amit a közelében ér.

Egy testéből kiszakított léleknek az ansinatissá váláshoz jelentős Pszi-energiákkal kellett rendelkeznie, ez a képesség biztosította szellemének integritását az új közegben – nem véletlen tehát, hogy zömmel korabeli varázshasználók jutottak erre a szomorú sorsra. Bebörtönzésük után mágiájukat egyáltalán nem, a Pszi diszciplínák közül pedig csak a Telepátiát alkalmazhatják, ám naponta mindössze egyszer, k10+2 kör időtartamig – ez a legtöbbször csak a közelükbe tévedők megriasztására elegendő, a szabadulás eléréséhez édeskevés.

Az ansinatis, amennyiben mégis sikerült börtönének 10 méteres körzetébe csalnia valakit, megkísérelheti elfoglalni az illető személy testét – ám sikerre csak akkor számíthat, ha a megtámadott Asztrál- és Mentál ME-jét egyaránt elvéti, és Akaraterőpróbája is sikertelennek bizonyul, avagy ha a kiszemelt alany nem fejt ki tudatos ellenállást. Mindkét esetben a KM százalékdobást tesz annak eldöntésére, sikeres volt-e az összeolvadás.

1. 1-35%: az alany megháborodik, és k6 órán belül kiszenved
2. 36-65%: az alany összezavarodik, k6 napon át nem ura cselekedeteinek, majd eredeti személyisége tér vissza
3. 66-85%: az alany összezavarodik, az ansinatis személyisége k6 napon belül végképp felülkerekedik rajta
4. 86-100%: tökéletes összeolvadás; az alanyban két lélek lakozik, melyek k6 hetenként váltakozva birtokolják a testet.

Amennyiben az ansinatisnak sikerül gyökeret vernie a kiszemelt testben (vagy amennyiben sikerül jó alkut kötnie befogadójával), rendszerint eredeti porhüvelyének keresésére indul – olykor azért, hogy visszatérhessen az élők közé, az öregebb ansinatisok azonban inkább „szobruk" megsemmisítésére törekszenek, s siker esetén a befogadó testét odahagyva az Örök Körforgásba térnek vissza.

Az ansinatis a 2. és 4. esetben (természetesen csak a k6 nap elteltével, illetve a számára rendeltetett k6 hétben) ismét használhatja minden meglévő szellemi képességét, mágiáját, Pszi diszciplínáit. A befogadó személy harci és egyéb értékei változatlanok maradnak; tud az ansinatis jelenlétéről, annak felülkerekedésekor azonban csak tehetetlen szemlélője az eseményeknek, avagy (csak a 4. esetben) akár végig is alhatja a másik uralmának heteit.

A Hetedkorban felbukkanó ansinatisok valószínű szellemi állapotáról és beállítottságáról az alábbi táblázat tudósít.

1. 1-55%: hetedkori ansinatis, az aquir ármánykodás áldozata; relatíve „friss", így valószínűleg ép; Rend vagy Élet jellemű
2. 56-89%: hatodkori ansinatis, a káoszháborúk áldozata; 30%-ban háborodott, jelleme bármilyen lehet
3. 90-95%: ötödkorinál régebbi ansinatis, a fajcsaták áldozata, 70%-ban háborodott; Rend, Élet vagy Rend, Halál jellemű
4. 96-100%: aquir ansinatis, belvillongások vagy a godorai háború áldozata; Halál jellemű, a legveszedelmesebb mind közül

Miután az ansinatisok a maguk korában jelentős energiáknak parancsoló varázstudók, Pszi-mesterek, mágusok voltak, a kettős lélek hatalma minden útjába kerülőre komoly veszedelmet jelent, a betelepedett lélek kiűzésére pedig csak akkor van esély, ha a művelettel a hetedkori civilizációk legjobb szakértői – netán elfek, amundok, aquirok, az ősi népek gyermekei próbálkoznak.

Árny (Arich)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 550
Necrografiai osztály: V. lidérc

Az árnyak boszorkánymágia áldozatául esett emberek megkeseredett kísértetei. Lelkük teljesen elkorcsosult, mentáltestük gyakorlatilag eltűnt, asztráljukból is csak néhány negatív érzelem maradt meg – gyűlölet és undor. Létezésük egyetlen célja az élők kínzása és elpusztítása lett, ennek érdekében mindent el is követnek.



Megjelenésre nem nagyon lehet őket megkülönböztetni egy megnyomorodott ember árnyékától – az első meglepetést akkor okozzák, mikor a többi árnyéktól függetlenül megmozdulnak, majd lelépnek a falról.

Mivel testük légies anyagokból épül fel, csak mágikus fegyverek okoznak rajtuk sebet, a közönséges fegyverek átsiklanak rajtuk. Félhomályban gyakorlatilag láthatatlanok, ilyenkor ellenfeleik a megfelelő levonásokkal harcolhatnak velük.

Úgy támadnak, hogy anyagtalan kezükkel megpróbálnak átnyúlni áldozataik testén, akik, ha az árny célt ér, dermesztő, jeges hideget és metsző fájdalmat éreznek. Ha az árny támadása különlegesen sikeres (túlütés), kezével sikerült áldozata szívét megmarkolnia, aki ennek következtében Ép-t is veszít. Támadásaiknak a borzongató kínon kívül egyéb hatásuk is van: akit eltalálnak, fokozatosan megdermed, minden találatnál eggyel csökken a Gyorsasága, míg a nullát el nem éri. Ekkor az áldozat teljesen megbénul – vagyis alulmarad.

Az árnyakat igen érzékenyen érinti az erős fény: ha módjuk van rá, kerülik. Rejtekhelyükről alkonyat előtt sosem merészkednek elő. Ha ennek ellenére mégis alkonyinál erősebb fény éri őket, az minden körben 1k6 Ép-t sebez rajtuk. A sötétség viszont éppen az ellenkező hatást gyakorolja. Ha egy árny veszített az Ép-iből, de nem pusztult el teljesen, egy napot teljes sötétben töltve visszanyerheti azokat.

Ha valaki legyőz egy árnyat, az semmivé foszlik, a belézárt lélek pedig visszakerül a lélekvándorlás folyamába.

Bosszúálló (Beid)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 75 (SZ)
Támadó érték: 30
Védő érték: 70
Kezdeményező érték: 10
Célzó érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyver
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 10
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: 15
Méreg Ellenállás: immunis
Pszi: -*
Intelligencia: magas
Max. Mp.:-
Jellem: Káosz, Halál
Max., Tp.: 30
Necrografiai osztály: II. éji rém

A bosszúálló olyan élőholt, amelyet egyetlen vágy hajt: elpusztítani a gyilkosát. Olyan ember, akit aljasul elárultak és különös kegyetlenséggel kínoztak halálra. Temetése után három nappal a bosszúálló kikél sírjából, és elindul, hogy bosszúját beteljesítse.

Testét megannyi seb borítja, arcát a kín torzítja, mégis hűvös, megfontolt alapossággal igyekszik kioltani gyilkosának életét. Fontos, hogy nem feltétlenül azt kísérti, aki megölte – például egy igaztalanul elítélt ember nem a hóhérját igyekszik megölni, hanem bíráját. Legyen bosszújának alanya akárhol, a bosszúálló pontosan érzi, merre, milyen távol keresse.

A halál gyötrelmei a bosszúállónak nem csak anyagi, de asztráltestét is meggyötörték. Érzelmei eltorzultak, csak a bosszú hajtja. Céljának elérése érdekében semmilyen eszköztől nem riad vissza, a mások élete mit sem jelent a számára: aki az útjába áll, azon kímélet nélkül átgázol. Ha életében képes volt Pszit alkalmazni, halála után is képes lesz, mégpedig olyan szinten, ahogyan azt életében tette. Hogy egy adott bosszúálló rendelkezik Pszivel, arra 10% esély van. Mágiát a bosszúálló nem használ, még ha életében használt is, mivel szelleme annyira torzult, hogy a mágia finom eszközeit nem képes alkalmazni.



Ha gyilkosa meghal – akár az ő kezétől, akár másétól – a bosszúálló visszatér sírjába, ahol békében nyugszik tovább az idők végezetéig.

Carnomak

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2-20
Termet: E

Sebesség: -
Támadó Érték: -
Védő Érték: 15
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: -
Pszi: -
Intelligencia: Közepes
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. TP.: 150

A carnomak minden hajós és vízen utazó, hídon átkelő, vízparton járó rémálma, mely az idők kezdete óta számtalan életet oltott már ki. Nem egyéb egy különös élőholtnál; olyan személyből jön létre, aki vízben lelte halálát. A lélek nem képes elhagyni a víz alatt oszló testet, de oly mértékben deformálódik, hogy szinte semmiben sem emlékeztet egykori valójára. Eltorzul, bosszúszomjas, gonosz lénnyé válik, egyetlen célja minél több ember halálba csalogatása, vízbe fullasztása.

Az élőholt, még ha rendelkezett is életében a Pszi vagy a mágia használatának képességével, semmit sem használhat ezen képességei közül, olyannyira elveszti emberi mivoltát. Ellenben a lélek sötét energiáknak lesz képes parancsolni, segítségével mágikusnak nevezhető képességekre tesz szert: befolyásolhatja mások akaratát, érzelmeit, illúziókat idézhet meg, tudatot bénithat.

A carnomak akár századokon át fekhet nyugalomban, de ha a víz – vagy mocsár – azon részén, ahol nyugszik, tudattal rendelkező lény halad keresztül, ezt megérzi, s öntudatra ébred. A víz alatt oszladozó test meg sem mozdul. A lélek nem irányíthatja többé egykori porhüvelyét, képes viszont eltávolodni a testtől, legfeljebb 20 méternyire. A holttest az egyetlen kapcsolata az Elsődleges Anyagi Síkkal, de más funkciója nincs csak egy darab oszlásnak indult hús. A lélek azért igyekszik megóvni minden lehetséges ártalomtól, mert *ő* minden áron maradni, ártani akar. Az egyetlen dolog, melynek hatását csak lassítani tudja, megállítani nem, a természetes pusztulás, oszlás. Ha a test teljesen elenyészik a vízben, a lélek kénytelen elhagyni a Síkot, ám ez – éghajlattól függően – a halál után csak esztendőkkel, maximum 250-300 évvel következik be. A lélek tehát kiléphet a testből, így érzékelheti az arra megfordulókat, majd meg is támadhatja őket.

A támadás jelen esetben nem fizikai, de hatásában vetekszik a leghalálosabb fegyverekkel is. A carnomak először illúziót ébreszt az arra járó elméjében, melynek erőssége 30+k10E. A *létrehozott kép* lehet a víz felszíne alatt csillogó kincsesláda, elsüllyedt hajó, vagy a fenéken nyugvó fegyver, tovaúszó sellő, érdekes élőlény – egyszóval bármi, ami felkeltheti az utazók érdeklődését. Ezek után a carnomak megpróbál vágyat ébreszteni a szemlélőben a nézett tárgy irányában, szintén 30+k10E erősséggel. Amennyiben az áldozat vagy bármilyen más értelmes élőlény (szolga, kísérő) beugrik a vízbe, a torz lélek beveti utolsó fegyverét is, a Mozgásközpont bénítását. Ennek erőssége is 30+k10 lesz, mivel sokban függ – a többi mágikus képességhez hasonlóan – a lélek elvakultságától, akaratának pillanatnyi erejétől. Az erősség ezért az első kísérletnél mindhárom alkalmazott mágikus képesség esetén 30+k10 lesz. A k10 csupán pillanatnyi eltéréseket jelent, de ha az áldozat ellenáll a mágiának, a carnomak egyre ingerültebb, dühösebb lesz – az erősség tehát növekedni fog, 5E-vel. Ez a növekedés mindhárom képességre igaz, 35+k10 lesz tehát az erősség. További sikertelenség esetén az erősségfokozódás folytatódik, egészen 60+k10-ig. Az áldozat, ha mozgásközpontja megszűnik működni, nem sok cselekvésre lesz képes a víz alatt. Hiába lebeg fel a felszínre, fejét nem emelheti ki a vízből, alig néhány kör leforgása alatt megfullad. Látható, hogy különösen a magányos utazók kerülhetnek veszélybe; egy csapat tagjai, akik kölcsönösen hajlandók egymás megsegítésére, könnyebben átvészelhetik a találkozást. Igazán persze akkor válik veszélyessé a helyzet, ha a csoport minden tagja carnomakbefolyás alá kerül...

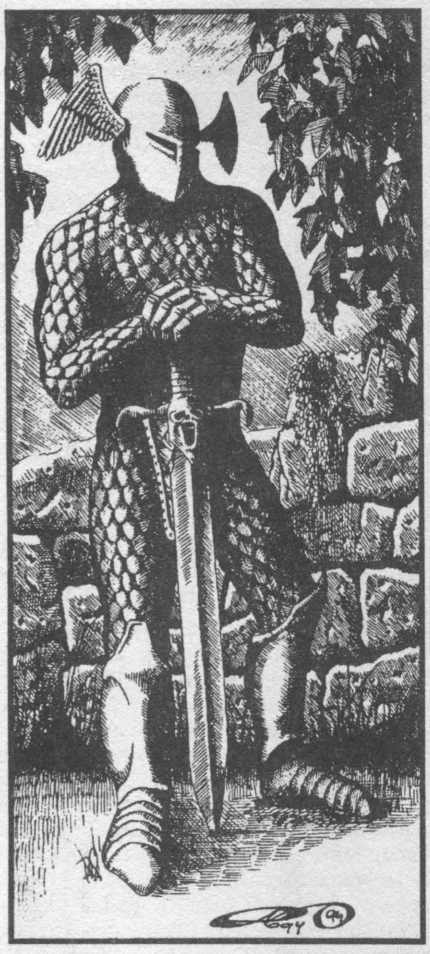
Amennyiben a vízbe került áldozat megfulladt, a carnomak lelke pillanatnyi nyugalmat talál, az élőkön elkövetett bosszú után órákig pihen. Ezalatt az idő alatt semminemű ártó cselekedetre nem képes, hiszen dühe, bosszúvágya, mely táplálja, átmenetileg alábbhagyott. Viszont 7-9 óra után újra hatalmának teljében lesi prédáját – persze ekkor a mágikus képességek erősítése is visszatér a 30+k10-es alapértékre.

A carnomak akkor igazán veszélyes, ha minden jelenlévőt hatalmába kerített már. A még józan eszük birtokában lévők kétféleképp segíthetnek bajba jutott társukon: megpróbálhatják kihúzni őket a vízből, avagy megkeresni a mágiát fenntartó lényt. Egyik sem jelenthet különösebb nehézséget, bár mindkettő úszásban való jártasságot (minimum a képzettség Alapfoka) követel. A carnomak könnyen meglelhető, a víztükör alatt nyugvó, oszlófélben lévő tetem. Megsemmisíteni sem nehéz feladat, a test nem képes védekezni, és túl sok csépelés sem szükséges az elpusztításához, mivel a víz a munka jelentős részét már elvégezte. Amennyiben a tetem teljesen széthullik, a lélek elhagyja az Elsődleges Anyagi Síkot, s a carnomak megsemmisül.

Crantai kóborló

Előfordulás: nagyon ritka (lásd alább!)
Megjelenők száma: 2k6
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 115
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10+4 (hosszúkard)
Támadások száma: 1
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: – (lásd alább!)
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 6
Méregellenállás: immunis
Pszi képzettség: 25 Pp (lásd alább!)
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 950
Necrografiai osztály: II., éji rém

A kyrek bevonulását Ynevre – noha a történetírás erről előszeretettel hallgat – súlyos harcok kísérték. A hódítók



legnagyobb ellenfelei a crantai boszorkányhercegek voltak. Seregeiket számtalan rég elhalt, élőhalottá vált harcos segítette. Az óbirodalomi krónikák crantai kóborlóknak nevezik ezeket a lényeket, míg a Necrografia besorolása szerint éji rémeknek minősülnek. A háborúk során zömük odaveszett, ám a Kyr Birodalom bukását követő zűrzavaros évezredekben gyakorta folyamodtak segítségükhöz Dawa őrült máguskirályai, és még az utóbbi időkben is felbukkant közülük néhány.

Miután a kyrek győzelme bizonyosnak látszott, Cranta uralkodóhercegei megegyeztek a csellel és erővel élőhalottá változtatott harcosok csapatával: segítségükért cserébe a háború végeztével feloldják az átkot, s nyugvást lelhetnek halálukban, visszatérhetnek a reinkarnáció örök körforgásába. A harcok azonban elhúzódhatnak akár évekig is – figyelmeztették a kóborlókat, s hogy mindig megtalálhassák egymást, újabb megállapodást kötöttek. A megállapodás úgy szólt, hogy a crantai kóborlók minden évben, a Keselyű jegyében a környék legmagasabb pontján gyülekezzenek és táborozzanak két héten keresztül. Ott várják a boszorkányhercegek küldöttét, aki a megfelelő formulával bizonyítván, hogy jogosult erre, egy éven át parancsol nekik.

Igy szól a monda. S az élőholtak maradékai teljesítik is a megállapodást évről évre – mit sem tudva a letűnt évezredekről. Mivel pedig századok óta nem akad senki, aki a megfelelő formulával engedelmességre bírná őket, a két hét lejártával – a fényt és napvilágot gyűlölvén – sötét erdők, elhagyatott romvárosok kazamatáinak mélyére húzódnak vissza. Ez idő alatt kábult mozdulatlanságban várakoznak, így gyakran ősi szobroknak vélik őket a rájuk bukkanó, tudatlan utazók. Ez olykor végzetes hibának bizonyulhat. A dermedt tetemekben közönséges fegyver nem tehet kárt, megsebzésükhöz csupán mágiával átitatott eszközök nyújtanak segítséget. Az élőholtak nem reagálnak kényszerű pihenőjük alatt még a megtámadásukra sem, ám ha csak egy csepp vér is érinti valamelyiküket, azon nyomban (1 kör múltán) magához tér. A betolakodóra pedig halál vár. Miután a crantai kóborlók egy ősi világ ősi Pszi tudásával rendelkeznek – melyet leginkább a pyarroni módszer mesterfokához hasonlíthatnánk (így is kell játszani), nem okoz nehézséget nekik, hogy társaikat felébresszék álomtalan álmukból. A mérgekre immunisak, s mágikus fegyverek híján egyedül a tűz segít ellenük. E lényeket csak túlütéssel lehet megsebezni, az egyszerű Fp-t okozó sérülések semmilyen hatással nincsenek rájuk. A menekülő idegeneket addig üldözik fáradhatatlanul, míg a végső csapást is megadhatják; sötét dühüknek csupán a napvilág vethet gátat. Bár a fény el nem pusztítja őket, legyengülnek tőle (minden értékük a felére csökken), és inkább visszahúzódnak menedékükbe. A pihenőidő alatt feléledt kóborlók nem engedelmeskednek semmiféle kérésnek, parancsnak – legyen az akár az ősi formula is.

Rosszabb a helyzet, ha valaki olyankor bukkan rájuk, mikor felélednek, és elindulnak teljesíteni régi ígéretüket. Útközben nem kímélnek semmiféle élőlényt, s olykor egész karavánokat, falvakat kiirtanak elhaladtukban. Éber várakozásuk közben szabályos tábort vernek, sosem fáradó őrszemeik vigyázzák, hogy uruk követén kívül senki ne közelíthessen. Bárki – aki elég merész -, eléjük léphet, ám ha nem tudja bizonyítani a parancsoláshoz való jogát az ősi formula szerint, nincs kegyelem. Olykor persze feltűnnek magányos hősök, varázslók, hogy a valamely könyvtárban fellelt iratok alapján végrehajtsák a szertartást, de gyakran csalatkozniuk kell: a fennmaradt átiratok néha pontatlannak, néha egyszerű hamisítványnak bizonyulnak. A valódi formula előírja, hogy az érkezők legalább ketten legyenek – egy harcos és egy varázsló. A harcosnak idéznie kell a crantai Haláltörvények közül az elsőt és negyediket, míg a varázslónak el kell mondania egy bizonyos kényszerítő litániát a Pusztulás Könyvéből. A litánia elmondása 4 körig tart, ráadásul száz Mana-pontba kerül. A varázsló, amikor először megkísérli a mágia végrehajtását, 40%-ban megőrül. A második használatkor már 20%-ra csökken a tébolyodás esélye, míg harmadjára biztos a siker. Azok, akik a fent említett feltételeknek eleget tudnak tenni, egy évre magukénak mondhatják a crantai kóborlók csoportját. A formula olyan erős mágikus köteléket teremt, amit élő varázsló – bármennyi hatalmát is áldozná erre – megtörni nem tud. A kötődés idő előtt csupán egyféleképp szüntethető meg: ha a kóborlók kapitányának valaki felmutatja az Arbegi Szent Tüzet tartalmazó jáspisamulettet.

Anyanyelvük, a crantai, rég feledésbe merült, de értik és beszélik a kyrt is. Megtermett, magas férfiak, testfelépítésük inkább karcsú, mint robosztus. Fejükön szárnyas, koponyával, rúnákkal díszített sisakot hordanak, arcukat még soha senki nem látta. Egész testüket feketelunir pikkelyvért borítja – SFÉ: 6, MGÉ: 2, körülbelüli értéke 30 mithrilpénz lehet. Egyetlen fegyvert használnak, egy keskeny hosszúkardot, melyet kéklunirból kovácsoltak egykor, TÉ: +20, VÉ: +15, KÉ: +10, Sebzés: +2. Értéke megközelíti a 20 mithrilt. Tőrük és sisakjuk vöröslunir, minden mágikus tulajdonság nélkül való.

Démonfattya (Denebola)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: 15
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 65
Necrografiai osztály: I., tudattalan élőholt

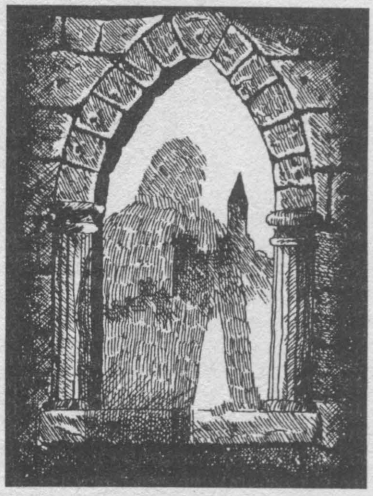
A démonfattyak egykor élt emberek, akiket valamilyen démoni erő elragadott és a Külső Démoni Síkok egyikére hurcolt. Ott a lelket legtöbbször a testből kiszakítva gyötrik tovább, a porhüvellyel mit sem törődnek. A test, amely lélekkel nem bír ugyan, ám az élet princípiuma még fellelhető benne, céltalanul bolyong a kietlen démoni síkokon, akár a lefejezett csirke. Lélek nélkül azután az Élet részben lassan távozik a testből, részben pedig eltorzul, és a démoni síkhoz válik hasonlatossá, akár a test maga.

Megjelenésre a démonfattyak emberszerűek, de torzak, kintól elgyötört vonásokkal, megtört testtel. A mi világunkba általában idézés útján vagy valamely démon szolgálatában kerülnek.

Átitatja őket a démoni sík anyaga, ezért csak mágikus fegyver sebzi testüket, és nem lehetnek alanyai a természetes anyag mágiájának.

Fantom

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 Fp
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 32
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 80
Necrografiai osztály: V., lidérc



A fantomok olyan szerencsétlenül járt emberek kísértetei, akiket boszorkány átkozott meg az Örök Kárhozat átkával. Testük megjelenésében emlékeztet valaha volt emberi mivoltukra, anyaga azonban légies, úgy tűnik, mintha sűrű, szürke masszából épülne fel.

Lelkük a varázstól eltorzult, mentáljuk teljesen eltűnt, asztráljuk felerősödött. Igaz ugyan, hogy csak negatív érzelmeket – félelem, gyűlölet, ingerültség, undor, hűtlenség – képesek érezni, de ezeket olyan mértékben, hogy semmiféle mágia nem képes változtatni rajtuk. A fantomok ezzel szemben képesek áldozataik érzéseit befolyásolni – bár megint csak negatív irányban, mintha varázslóként Asztrál mozaikokat alkalmaznának 10E erősítéssel. Mágiaellenállásnak van helye, de a hatás maga nem mágikus, hanem az Asztrálsíkon jelenlévő fantom támadása.

A fantom, noha maga nem anyagi, képes az anyagi síkon is támadni: csak bele kell merítenie anyagtalan kezét kiszemelt áldozatába, az menten gyötrő fájdalmat érez. Ez a támadás nem okozhat Ép sebzést.

Természetesen a fantom, akár az összes többi kísértet, csak mágikus fegyverrel sebezhető, a közönséges fegyverek hatástalanul suhannak át a testén.

Feketeláng

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 50
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: mint életében
Mentál ME: mint életében
Méregellenállás: immunis
Pszi: mint életében
Intelligencia: magas
Max. Mp.: mint életében
Jellem: Rend, Élet
Min. TP.: 3000 (Egy 10. szintű Feketeláng esetén)

A feketelángok élőholtak, bár nem a közönséges fajtából valók. Többek az élőholtaknál, többek a tűzelementáloknál és a tűzvarázslóknál is – ezen három csoport legelőnyösebb tulajdonságait egyesítik.

Ha egy tűzvarázsló meghal, és lelkét sötét szertartásokkal újra megidézve testbe börtönzik, élőholt az eredmény, aki rendelkezik az életében elsajátított tudással, nem érez fájdalmat, nincs szüksége élelemre, italra. Ezek a lelkek ritkán térnek vissza Ynevre saját akaratukból, inkább eszközök egy számító felhasználó kezében. Vannak viszont olyan tűzvarázslók is – Sogron követői – akik maguk törekedtek az öröklét elérésére, a halhatatlanságra. Eszközeik persze nem a nekromanták eszközei, mágiájuk sem hasonlatos az övékhez. Mások az okok is, nem hatalomvágy, hanem istenük szolgálata. Ha különösen veszélyes feladattal kell megbirkózniuk, melyet egy halandó nem, vagy csak sok felesleges áldozat árán teljesíthet, a tűzvarázsló – ha rendelkezik a kellő hatalommal, és Sogron hű követője volt mindezidáig – áteshet a szükséges szertartáson. A felhasznált mágia természetesen a tűz mágiája, hiszen egyetlen elem szinte korlátlan hatalmú ismerői ők, a tűz az alapja minden varázslatuknak. Testüket tehát átadják a tűznek, lényük egy része a Tűz Elemi Síkjára költözik, tudatuk pedig tovább vezérli az átalakult test cselekedeteit itt, az Elsődleges Anyagi Síkon.

A tűzvarázslók hosszú szertartás után kerülnek ebbe a különös, kettős létállapotba, mely magában hordozza a halhatatlanságot, de nem taszította el magától az életet sem. A majd' ezer éves rituálé neve a Főnix Szárnybontása, mert, mint ahogy a főnixmadár újjászületése, ez is magába foglalja a halált, majd a feltámadást. A tűzvarázslónak ki kell választania egy magasan fekvő pontot a szertartás elvégzéséhez. „A magasság közelebb emel az istenekhez" – szól az ismert mondás, a rituálé pedig nem csak emberi hatalom felhasználását igényli. A hely kiválasztása után elő kell készíteni a színt, hatalmas máglyát kell építeni, mellette gránit- vagy bazaltoltárt, Sogronnak szentelve. A tűzvarázsló ezek után egy héten át minden éjjel, a vörös hold fényénél varázslatokat kántál, misztikus energiákkal telíti a máglyát. A szertartás éjszakáján áldozatot helyez el az oltáron, majd végrehajtja a Főnix halála nevű rituálét. (Ennek Mana-pont igénye 60, a hét napjain pedig éjszakánként 50 Mana-pontot igényel a mágikus formulák megidézése.) A Főnix halálának végrehajtását a máglyán állva kell megejteni, mert a varázslat befejezésekor hatalmas tűzoszlop csap fel a máglyából, pillanatok alatt hamuvá égetve a fát és a varázsló testét. Ez után pontban egy óra telik el. Ha Sogron érdemesnek találta a tűzvarázslót egy hosszabb, talán örök életre, a hamvak lassan felemelkednek, táncra kelnek a szélben, miközben létrehozzák a varázsló új testét. Az áldozat ekkor heves lángokkal elenyészik az oltáron, jelezve: Sogron elégedett.



A tűzvarázsló átlépett hát létének következő stádiumába. Ekkor már nem ember, külseje miatt mindenki csak a feketeláng néven ismeri. Ezek a lények nem élnek, hiszen a tűz megsemmisítette hús-vér testüket. Új alakjukban a test egy része a Tűz Elemi Síkján lakozik, de van anyagi összetevője, tehát nem csupán lángokból áll. A bőr érintésre nem veszélyes, de sokkal forróbb, mint a közönséges embereké. A feketeláng érintkezhet embertársaival, csupán éjfekete bőre, állandóan tűzben égő szeme, fekete haja és a testéből áradó forróság árulja el valódi kilétét a hozzáértőknek. Öltözéke bármilyen lehetne, ő mégis csak fekete ruhákban jár, legyen az bársony, durva posztó vagy selyem. Az egyetlen más színű ruhadarab az elmaradhatatlan tűzvörös öv, mely tenyérnyi szélesen övezi derekukat.

A feketelángok fegyvert sohasem hordanak, mert testükből bármikor kardnyi hosszúságú tűzcsóvát idézhetnek meg. Ezzel harcolnak, ha közelharcban nem használhatják mágiájukat. A feketeláng harci értékei erre a pengére kerültek kidolgozásra. A tűzpenge előnye – akár a hasonló nevű varázslat által létrehozotté -, hogy nem lehet fegyverrel hárítani. A tűz minden fémen átsiklik, így csak kitéréssel kerülhető el a sebzés – ennek köszönhető a magas TÉ. Másik, minden Mana-pont nélkül alkalmazható fegyverük a távoli célpontok ellen használható tűznyíl. Ez mindenben hasonlít a Tűznyíl nevű varázslathoz, de az összes CÉ minden esetben 50. (Tehát erre már nem jár a +35). A nyíl és a penge sebzése is 2k6 Sp. Természetesen a tűzvarázsló ennél sokkal nagyobb Erősségű tűznyilat is használhat, de arra Mana-pontjaiból kell áldoznia. Harcban használhatja még érintését is, mely kívánságára több száz fokosra forrósodik fel. Ezzel k6 Sp-t sebezhet, TÉ-je 60, VÉ-je 90. A forró érintéssel fémeket is megolvaszthat, vagy éghető tárgyakat lobbanthat lángra. A tűzvarázsló emellett megőrzi eddigi mágiáját is, tehát ugyanúgy varázsolhat, mint életében. A feketeláng teste természetesen teljesen immunis a tűz alapú mágiára, viszont az Elemi víz duplán sebez rajta. A test, mágikus lévén, nem sebezhető közönséges fegyverekkel, csupán mágikus tulajdonságúakkal.

A tűzvarázsló minden emberi beavatkozás nélkül is távozhat az Anyagi Síkról, ha úgy érzi, feladatát teljesítette már, és nem szolgálja tovább ebben a testben istenét. Ekkor teste semmivé foszlik, a lélek pedig – ha küldetéseit sikerrel teljesítette – magasabb szinten tér vissza a lélek körforgásába. Megtörténhet az is, hogy a feketelángot megszédítik a lehetőségek és a hatalom, melyet új formája nyújt. Ilyenkor, ha Sogron szándékai ellen valót cselekszik, az isten beavatkozhat létébe, és naponta eggyel csökkentheti Ép-inek számát. Ez figyelmeztetés,

hogy a hívő rossz úton jár. Ha továbbra sem változik meg a helyzet, az Ép-k száma lassan nullára csökken, és a feketeláng kialszik.

Mindezekből látható, hogy a feketeláng nem tekinthető igazi szörnyetegnek, inkább Sogron különleges hatalommal rendelkező, életét az isten szolgálatának áldozó küldöttének.

Gahul

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 60 (SZ)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+2
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 85
Necrografiai osztály: IV., vérivó élőhalott

A gahul – vagy halottzabáló – nem tartozik a szó szerinti vérivók családjába, bár a Necrografia ide sorolja. Nem csak áldozatai vérét szívja, de egész testüket felzabálja, kivéve a csontokat. Ugyanúgy, mint a többi hasonló, a gahul sem táplálékként eszi az emberhúst, hanem az Élet utáni beteges vágyait éli ki ezáltal. Tehát ha egy gahul nem jut holttesthez, akkor sem hal éhen, csak borzalmasan szenved. Dögöt nem eszik, csak élőlényt, akiben érzi az élet principiumát.

A másik lényeges eltérés a valódi vérivóktól az, hogy testét természetes anyagok építik fel.

A gahul folyamatosan rothad és gyomorkavaró, dögletes bűzt bocsát ki magából. Bárki, aki öt méternél közelebb kerül hozzá, megérzi ezt a szagot, és sikeres Méregellenállást kell dobnia, különben elhatalmasodik rajta a rosszullét, és levonásokkal harcol: Ereje, Ügyessége, Gyorsasága a felére csökken, Állóképessége 4-gyel, Akaratereje 2-vel csökken, KÉ -15, TÉ -10, VÉ -15, CÉ -10 levonások sújtják, ezen kívül képtelen varázslásra koncentrálni. Ha dobása sikeres, csak émelyegni kezd: Ereje, Ügyessége és Gyorsasága a háromnegyedére csökken, Állóképessége 2-vel esik; TÉ -5, VÉ -5, KÉ -5, CÉ -5 levonások mellett.



A nagy veszélyt a halottzabálókkal kapcsolatban az jelenti, hogy fertőznek, mint valami ragály. Ha egy embert gahul pusztított el, de nem falta föl teljesen, mielőtt meghalt volna, néhány napon belül – ahogy oszlásnak indul – maga is olthatatlan vágyat érez az emberhús iránt, halottzabálóvá válik.

Hatysa



Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 32
Célzó Érték: -
Sebzés: életerő szívás
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 15 (speciális metódus)
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 1500
Necrografiai osztály: VII., életerővel táplálkozó szellem

A hatysa a Necrografia által ismert osztályok legveszedelmesebbikébe tartozik: az életerővel táplálkozó kísértetek közé. A hatysa életében olyan ember volt, aki mániákusan ragaszkodott az élethez, és mérhetetlen gonoszságában attól sem riadt vissza, hogy mások szenvedése vagy akár élete árán a sajátját gondtalanabbá tegye. Az ilyen lélek büntetése az örök kárhozat: nem él már, de újjá sem születhet.

Mint a vérivó élőholtaknál a vér, a hatysánál sem elengedhetetlen létszükséglet az életerő, azonban állandó késztetést érez, hogy elszívja az élők energiáit. Talán mert annyira kötődött az élethez, talán mert csillapíthatatlan éhségét az élők rovására oltja, a hatysa egy igen különleges és veszedelmes képességgel rendelkezik: képes bármilyen emberi alakot felölteni, ezzel álcázva valós külsejét, a csontokra aszott húst és az üres szemgödrök mélyén pislákoló rőt fényt. A hatysa által keltett illúzió tökéletes, leginkább a Bárdok fénymágiájára emlékeztet (noha a hatás nem mágikus). Bárki, akinek komoly oka van feltételezni, hogy nem élő emberrel áll szemben, Intelligenciapróbára jogosult. Ha a próba sikeres, felismerte, hogy illúzió áldozata volt. Ha nem...

A megfelelő pillanatban a hatysa fölfedi kilétét áldozata előtt, de ekkor rendszerint már késő a bánat. A hatysa egyetlen érintésével képes életerőt elszívni egy embertől (1-10 Ép).

Noha az illúzió segítségével hús-vér ember benyomását kelti, ez a kísértet is légies anyagú testtel bír, amelyet csak mágikus fegyverek sebeznek.

A hatysának sok erőssége mellett néhány gyengéje is akad. Aura érzékelés, Asztrál és Mentál szem diszciplínákkal azonnal fölfedezhető. Még ha egy ember képét ölti is magára, soha nem eszik, nincs anyagcseréje, és kizárólag mágikus, illetve légies tárgyakat képes megérinteni. Természetesen a saját tárgyait korlátlanul használhatja, de mivel ezek is csak illúziók, valós fizikai kapcso-

latba anyaggal nem kerülhetnek. Ezenkívül csak saját testét képes illúzióval álcázni: gyakorlatilag bármit viselhet, vagy foghat a kezében, amit csak akar, de amint leteszi, az eltűnik.

Homonkuluszember

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 25*
Védő Érték: 75*
Kezdeményező Érték: 20*
Célzó Érték: 0*
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1*
Életerő pontok: 20+k6
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: 2*
Mentál ME: 2*
Méregellenállás: immunis
Pszi: nincs*
Intelligencia: átlagos*
Max. Mp.: -*
Jellem: semleges*
Max. TP.: 70*
* általános esetben, de mindig a testbe zárt lélektől függ

A homonkuluszember csupán egy mágiával mozgatott test, amiből hiányzik az Élet princípiuma. Nem valódi élőholt, szigorúan véve nem is sorolható be a Necrografia egyik osztályába sem – jellegénél fogva mégis a túlvilág teremtményei közt tárgyaljuk, hisz sok mindenben hasonlít rájuk.

A homonkulusz, mint tudjuk, egy Halottmozgatás bélyeggel ellátott test, amit egy belézárt lélek irányít. Éppen ezért attól függően, hogy milyen lélek lakozik benne, minden egyes homonkulusznak mások lesznek a képességei, hiszen a lélek a test halála után is megőrzi bizonyos tulajdonságait – például a Pszit –, és ezzel az új testet is felruházhatja.

Ha a hordozó test nem szenvedett még súlyosabb károsodást, a homonkulusz akár anyagcserére is képes, gyakorlatilag ugyanúgy viselkedik, mintha élne. Anyagcsere hiányában egy idő után lábon elrothad a test. Fontos megjegyezni, hogy a homonkulusz ehet és lélegezhet, de ez nem szükséges számára, mivel a működését nem befolyásolja, hogy rothad-e vagy sem, hiszen nem az Élet erői mozgatják, hanem a mágikusak. A test mindössze hordozza a beléköltöztetett lelket, de semmilyen hatással sincs rá. A homonkulusz nem érez fájdalmat, éhséget, fáradtságot. Ha táplálkozik, csak azért teszi, mert megalkotója úgy akarja. Természetesen a mérgek sem hatnak rá.

A homonkulusz megjelenésében is sokféle lehet. A friss testekből készítettek például a megtévesztésig hasonlítanak egy élő emberre, olyannyira, hogy akár a szívük is doboghat. Elképzelhető azonban olyan is, amelyik szinte csak csontváz.

A homonkuluszt legyőzni természetesen nehezebb, mint egy embert, hiszen nem elég szíven szúrni: az egész testét kell elpusztítani vagy harcképtelenné tenni. Ha nincs lába, hiába a mágia, nem fog tudni járni. Létezik ezen kívül más módja is a megfékezésének – a varázsbélyeg letörlése. Ez azonban harc közben igen körülményes.

A homonkuluszba zárt lélek legtöbbször gyűlöli megidézőjét, hiszen az kiszakította a reinkarnáció folyamából, ezért a homonkulusz teremtői általában mágikus eszközökkel tartják pórázon teremtményeiket. Ha azonban egy homonkulusz elszabadul, első dolga letörölni magáról a bélyeget. Ha erre nem képes, előbb-utóbb a lélek eltorzul, asztrálja a gyűlölet és az undor felé tolódik el: immár valódi élőholt lesz, aki céltalanul, az élők iránti olthatatlan gyűlölettel telve kóborol e világ térségein.



Izar

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: 12
Védő Érték: 52
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyver
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 15
Necrografiai osztály: I. tudattalan élőholt

Az izar olyan, lélektől megfosztott test, amely céltalanul bolyong a világban. Halálát egy életerővel táplálkozó szellem okozta, ami teljesen megfosztotta életenergiáitól. Teste összeaszott: bárkiben, aki ránéz, undort ébreszt.



Harci tudása minimális, lelke nem lévén gondolkodás és érzelmek nélkül küzd. Bármit megtámad, amit mozogni lát.

Kóbor lélek (Hekator)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 20 (L)/vagy megszállt test
Támadó Érték: 20
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: megszállt testé
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -*
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 50
Necrografiai osztály: III., kóborló dög

A kóbor lélek egy rég elhalt személy nem nyugvó lelke, aki e világon valami számára fontosat már nem fejezhetett be, mert a halál előbb jött el érte. Nem nyugodhat békében, amíg célját – melyet már-már őrülten hajszol – el nem éri, és ennek érdekében bármilyen eszközt felhasznál.

Alapjában véve nem látható, hiszen teste nincs, de néhány Pszi diszciplínával észlelhető (Asztrál szem, Aura érzékelés). Az efféle lelkek leggyakrabban már életükben őrültek voltak, de ha nem, a halál utáni bolyongástól mindenképpen megőrülnek: Asztráljuk eltorzul, egyetlen vágyuk az általuk kitűzött cél elérése lesz. Mentáljuk elcsökevényesedik.

A kóbor lélek test nélkül kizárólag Pszit használhat, ha életében képes volt rá. Anyagi vagy mágikus támadásra nem képes, ám ezek őrá sincsenek hatással. Van azonban egy különleges képessége: beleköltözhet élő emberek testébe, azt használva az anyagi világon. Ha meg is száll valakit, irányítani csak akkor tudja, ha Akaratereje nagyobb, mint az áldozaté. (Akaratereje 14+1k6) A testet bármikor elhagyhatja, ha már nem veszi hasznát. Természetesen a testen okozott sebek a kóbor lélekre semmilyen hatással nincsenek. Az illető szellemi képességeinek (úgy mint Pszi, Mágiahasználat, Képzettségek) nem kerül birtokába.

A leghatékonyabb mód a legyőzésére, ha egy Lélekcsapda varázsjellel valaki bebörtönzi a kóbor lelket. Ez esetben, ha a közelben van, azonnal elhagyja az éppen megszállt embert.

Az elérendő cél sok minden lehet, ami csak egy őrült elmében felmerülhet. Lehet, hogy életében az aranycsinálás titkát kereste, és nem nyugodhat, amíg meg nem találja; talán kedvese gyilkosán akar bosszút állni vagy más efféle. Természetesen amint elérte célját, megszűnik élőholt lenni, és visszatér a reinkarnáció rendes körforgásába.



Lánglidérc

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K-E
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 84
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -

Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. TP.: 60

A lánglidércek a Túlvilág különös teremtményei. A Necrografia az V. osztályba sorolja őket, azaz – mint nevük is jelzi – lidércek. Közös jellemzőjük, hogy mocsárban eltévedve lelték halálukat. Anyagi testük elenyészett, új, légies formájukban azonban tovább kóborolnak az ingoványban. Az élők iránt irigységgel vegyes gyűlölettel viseltetnek, minden egyéb érzelem, gondolat kihalt belőlük.

Megjelenésüket tekintve a lánglidércek lassan táncoló, kékes lángnyelvre emlékeztetnek, amelynek – nehezen kivehetően ugyan – emberi alakja van. Méretük nem állandó, tetszés szerint változtathatják gyertyaláng nagyságtól egészen a két méteres magasságig.

Légies testükben közönséges fegyver nem tehet kárt. Az őket alkotó kékes láng meglepően kevés fényt ad, bár sötétben így is messziről felismerhetők. Még ennél is meglepőbb azonban, hogy egyáltalán nem bocsátanak ki hőt, sőt, hűvösebbek környezetüknél. Ez a hideg nem túl intenzív, a víz megfagyasztásához is kevés, de minthogy nem evilági, aki megtapasztalja, riadtan borzad össze, úgy érzi, mintha életereje elhagyná, és veszít 1k6 Fp-t.

A lánglidérc azonban nem elsősorban e miatt veszélyes, hanem azért, mert képes befolyásolni áldozatai érzelmeit, és ezzel becsábítani őket az ő saját birodalmába – az ingovány mélyére. Ez a befolyás a vágy Asztrál mozaiknak felel meg, 20 E erősítéssel. Aki elvéti Asztrális ME-át, az mindennél előbbre valónak érzi a vágyat, hogy kövesse az előtte táncoló fényt.



A lidérc ilyenkor arra a helyre vezeti áldozatát, ahol egykoron ő a halálát lelte, és ott kéjjel nézi végig, amint újabb áldozatot követel a mocsár.

A lánglidércről egy-két kivételesen szerencsés túlélő beszámolt már. Ezek nemcsak hogy nem haltak bele a kalandba, de az előttük odaveszett utazók, kalandozók felszereléseit és vagyonát is megtalálták, ami gyakran igen magas értéket képviselt. Éppen ezért elterjedt az a legenda, hogy a lánglidércek hatalmas kincsek őrzői. Sok gyanútlan kalandor indult már a lidércfény nyomába könnyű zsákmányt, gyors meggazdagodást remélve, de legtöbbjük nem élte túl a lidérc csapdáját...

Lesath

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 40*
Védő Érték: 80*
Kezdeményező Érték: 20*
Célzó Érték: 0*
Sebzés: életerő szívás, vagy fegyver szerint
Támadás/kör: 1*
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 60*
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 61*
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: 100*
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: változó
Necrografiai osztály: VII., életerővel táplálkozó szellem
* a táblázatban szereplő adatok csak példa értékűek, függenek a lesath életében űzött foglalkozásától

Minden élőholtak és kísértetek közül a lesath a leghatalmasabb. Az válik lesath-tá halála után, aki életében gonosz, sötét mágiát űzött – boszorkányok, boszorkánymesterek, fekete mágusok. A lesath amíg élt – féktelen hatalomvágyától hajtva, szándékosan vagy csak véletlenül – az istenek hatalmát kísértette. A természet törvénye azonban kimondja, hogy halandó soha nem lehet az istenekhez hasonlatos, ezért az életével fizet arcátlanságáért. A játék nyelvére átültetve: a lesath olyan gonosz varázshasználó, aki magas Tapasztalati Szintre jutott el, és egy új, minden eddiginél hatalmasabb és gonoszabb varázslatot akart létrehozni, ám belebukott. Regélnek olyan boszorkánymesterekről is, akik ismerik az Átváltozás formuláját, és szántszándékkal vetik magukat alá a rítusnak, hogy immáron az anyagi világ és az élet kötelékeitől megszabadulva gyakorolhassák veszedelmes praktikáikat.

Mindezekből kitetszhet: a lesath hatalma abban rejlik, hogy halála után megőrizte mágikus képességeit, sőt, akár tovább is fejlesztette azokat.

Anyagi porhüvelye elporladt, a többi kísértethez hasonlóan teste csak légies anyagokból épül fel – ám a lesath, a hozzá hasonlók közül egyetlenként, képes anyagi testet ölteni a puszta akaratával. Ez a test erős mágiát sugároz, soha nem lehet tárgya a Természetes Anyag mágiájának, és soha nem tartalmazhatja az élet princípi-



umát. A test segítségével a lesath képes fizikai kapcsolatba lépni az anyagi világgal – azaz varázsolni vagy fegyvert használni. Ám ha anyagi testet ölt is, sebet csak mágikus fegyverek ejthetnek rajta.

A lesath létezésének egyetlen célja az őrült hatalomvágy kielégítése, az uralkodás minden és mindenki felett.

Ha a lesath anyagi testet ölt, vonatkozik rá a fent jelölt Fp-érték. Ez az érték azonban csak az anyagi testet jellemzi: ha a pontok elfogynak, az anyagi test szertefoszlik, és a lesath egy teljes napig nem képes újat összeállítani, minek következtében nem képes fizikai kapcsolatba lépni az Anyagi Síkkal. Ez idő alatt – magától értetődőn – nem használhat fegyvert, nem használhat anyagi mágiát sem. A lesath valódi, légies teste csak akkor szenved sérülést, ha Ép-t sebeznek rajta.

Megszállott

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K-E
Sebesség: Változó (SZ)
Támadó Érték: lásd a leírásban!
Védő Érték: lásd a leírásban!
Kezdeményező Érték: lásd a leírásban!
Célzó Érték: lásd a leírásban!
Sebzés: használt fegyver szerint
Támadás/kör: használt fegyver szerint
Életerő pontok: lásd a leírásban!
Fájdalomtűrés pontok: lásd a leírásban!
Asztrál ME: lásd a leírásban (speciális)
Mentál ME: 12 (speciális)
Méregellenállás: lásd a leírásban!
Pszi: lásd a leírásban
Intelligencia: alacsony-kimagasló
Max. Mp.: lásd a leírásban!
Jellem: változó
Max. TP.: változó

A megszállott olyan ember, aki valamikor a magáévá tett egy elképzelést, világnézetet, célt, és azóta csökönyösen és rendíthetetlenül kitart mellette. Sok olyan ember van, akiről ez elmondható, de a megszállott ragaszkodása a szokásosnál erősebb. Nála a vágy tárgya – az egyszerűség kedvéért nevezzük célnak – minden más természetes szükségleténél fontosabb: képes napokon keresztül étlenszomjan vándorolni, ha úgy érzi, hogy ezáltal közelebb kerül céljához. A cél eredetileg lehetett valami ésszerű, elfogadható dolog, de meglehet, hogy olyan szenvedélyről van szó, ami már kezdetben is irracionális, csak érzelmeken keresztül felfogható és elfogadható vagy még úgy sem. (Lásd a jellemző megszállottak ismertetését!)

A megszállott – bár mind testi, mind lelki tulajdonságai akár erre is engedhetnének következtetni – nem élőhalott. Olyan, embernek már nemigen nevezhető élőlény, aki gondolat- és érzelemvilágát egy bizonyos törekvés köré koncentrálta és tudatalatti, mentális képességeinek segítségével testét is e cél minél gyorsabb és tökéletesebb teljesítése érdekében módosította. Ezeket a lényeket értékeik szempontjából úgy érdemes kezelni, mintha NJK-k volnának, ezért nincsenek fent meghatározva harci és mágikus tulajdonságaik. Nem létezik két egyforma megszállott, sőt hasonlóságokat is csak a legritkább esetekben állapíthatunk meg közöttük.

Van viszont néhány dolog, amiben mindnyájan megegyeznek:

– Minden megszállott akaratereje, ha választott céljáról van szó, 22-nek (tehát emberfelettinek) tekinthető. Ez is jelzi, hogy az ilyen szerencsétleneket gyakorlatilag nem lehet meggyőzni arról, hogy hagyjanak fel értelmetlen sóvárgásukkal.

– A megszállottak intelligenciája ezzel szemben – hacsak céljuk nincs kapcsolatban valamiféle tudományos tevékenységgel, vagy általában a tudás megszerzésével (mint például az alább ismertetésre kerülő őrült tudós esetében) – fokozatos átalakulásuk során folyamatosan és nagy mértékben csökken. Ha – tegyük fel – egy varázsló nagyon szereti a macskákat, egy idő múlva már csak a macskáknak él, és nem is tud élni nélkülük, már nincs túlságosan nagy szüksége az eszére, és következésképpen intelligencia szempontjából szükségszerűen közelíteni fog kis kedvencei felé. Felfogása egy idő múlva olyan mértékben csökken, hogy nem képes sem varázsolni, sem pszi-képességeit alkalmazni.

– A megszállottat szép szóval vagy fizikai fájdalommal lehetetlen meggyőzni arról, hogy felejtse el a célját. Mágia segítségével ez szintén rendkívül nehéz. Akaraterejüknél fogva a megszállottak tudatalatti mentális ellenállása 12. Azokban a ritka esetekben, ha valamelyik még képes pszi-pajzsot is építeni tudata köré, ez az érték még nőhet. Asztrális ellenállásuk asztrálértéküktől függ, ami bármekkora lehet. Ha egy mágiahasználó varázslat segítségével manipulálni próbálná egy megszállott érzelemvilágát, ezen a két akadályon kívül még egy további-



val is számolnia kell, ami ezeknél sokkalta erősebb: az ilyen torz lények képesek minden olyan mágikus hatást automatikusan leküzdeni, amiről úgy érzik, hogy konfliktusba kerül céljukkal. Sajnos a megszállottak többnyire igen paranoid lények, mindig és mindenkiről azt feltételezik, hogy keresztbe akarnak nekik tenni, így vajmi kevés olyan mágia van, ami komolyan hatna rájuk. Ez a jelenség szabályokra lefordítva a következőképpen néz ki: ha egy megszállottra hatni próbálnak, a mesélő a körülményeket és a mágia típusát figyelembe véve eldönti, hogy le kívánja-e küzdeni a megszállottat. Ha igen, a megszállott alap mágiaellenállását 50-nek tekinthetjük; minden más esetben az értékekből következő szokásos TME ellen kell dobni. Ez a speciális mágiaellenállás a különböző bélyegek ellen is hat. A megszállott minden esetben ellenáll, ha barátságot vagy más érzelmet keltő varázslatokat használnak ellene, Itt kell szólnunk a megszállottak egy igen érdekes és számukra nagyon kellemetlen tulajdonságról. Ha az igen magas ME ellenére sikerülne mágiával hatni egy ilyen egyedre, és ha a fellépő hatás valóban konfliktusba kerülne céljával (például annak hatására a továbbiakban gyűlölnie kéne azt), a megszállott teljesen elveszti az eszét. Intelligenciája ezentúl minden esetben 1, valamint a szervezete is felmondja a szolgálatot, és a szerencsétlen legkésőbb néhány napon belül meghal. Hogy a halálon túl ez milyen hatással lesz az áldozat lelkére, teljesen kiszámíthatatlan. Az viszont majdnem biztosra vehető, hogy szelleme vissza fog járni (valószínűleg, hogy végezzen azokkal, akik halálát okozták).

– Minden megszállott ember (vagy mindenesetre eredetileg az volt)! Csak az emberi lélek képes olyan erejű vágyódást érezni, ami ehhez az állapothoz vezet.

Minden emberi érzelem és vágyakozás eltorzulhat olyan irányban, hogy megszállotságoz vezethet. A közönséges őrületeken túl, mint amilyen például egy tárgy utáni vágyódás, vagy a pénz és a drágakövek utáni sóvárgás, léteznek olyan furcsaságok, mint például amikor a beteg feltétlenül a Holdra szeretne utazni, vagy repülni szeretne, mint a madarak (ehhez a rögeszméhez ragaszkodó megszállottak általában nem túl hosszú életűek). Az üldözési mánia is elfajulhat ilyen mértékben. A megszállottság kialakulásának okát a legnagyobb tudósok is csak találgatni tudják. A legvalószínűbb, hogy az egyébként sem túlzottan stabil lelkivilágú rögeszmés áldozatot valamilyen traumatikus hatás éri, ami a mánia fokozatos súlyosbodásához vezet. A jelenség mindenesetre rendkívül ritka: ezer őrültből talán egy olyan van, aki elindul ezen az úton, és csak a legritkább esetekben érik meg az ilyen típusú őrültek betegségük első évfordulóját. A leendő megszállottakat ugyanis rendszerint még viszonylag beszámítható korukban is ki szokták zárni az emberi társadalomból, ha egyáltalán benne élnek, és bizony nem ritka az az eset, amikor merő jó szándékból halálra kínozzák az illetőt, hátha útközben meggondolja magát, és észhez tér. Különösen bevett szokás ez Shadonban, ahol Domvik egyháza szokott fellépni ezen istentelen lények meggyógyítása érdekében, valamint a gonosz tartományokban, ahol elvből végeznek az ilyen alacsonyabb rendű, szánalmas emberroncsokkal. Természetesen az üldözés nem kifejezetten a megszállottakra irányul; ezek a kegyetlen szokások minden őrültre egyaránt vonatkoznak.

Érdemes foglalkozni a megszállottak halálával is. Ha ugyanis egy ilyen sóvárgó életet derékbe tör a halál, a lélek nem mindig tudja megtalálni a nyugalmát: gyakran Yneven marad, és továbbra is kísért, amíg nem sikerül teljesítenie vágyát. A megszállottak többsége kóbor lélekként (lásd M.A.G.U.S. 398. oldal) folytatja pályafutását. Ha nem végez velük valami erőszakos halál, a megszállottak akár egészen valószínűtlenül hosszú ideig is elélhetnek. Tudattalanul képesek úgy módosítani testüket, hogy csontozatuk átalakuljon vagy képesek akár új végtagokat is növeszteni – miért ne tudnák meghosszabbítani életüket? Természetesen örökké ők sem élnek; a legidősebb ismert megszállott 300 év körüli volt.

Végezetül nézzünk két tipikus megszállottat! A mesélő rajtuk jól megfigyelheti ezeknek a lényeknek a legfontosabb jellemzőit és maga is létrehozhat saját igényeinek megfelelő megszállottakat. Egy dologra feltétlenül figyelmeztetni szeretném játékvezető társaimat: ezek a teremtmények akkor igazán érdekesek, ha csak nagyon ritkán, megfelelő (démoni) hangulatú játékokban vetjük be őket! És még egy dolog: teljesen valószínűtlen, hogy egy közösségen belül két megszállott is megéljen. Kialakulásuk kacifántos módján túl az is ez ellen szól, hogy nagyon féltékenyen őrzik saját céljukat, és mindenkivel végezni akarnak, aki esetleg hasonló célokért küzd vagy bármilyen módon akadályozni képes őket elképzelésük megvalósításában.

1. Az elkárhozott tolvaj

A tolvaj gyermekkora óta eped egy bizonyos nyaklánc után. Ez talán utolsó emléke egy szerettéről, vagy éppenséggel egy (rég halott) szerettének szeretne vele kedveskedni. A tolvaj nem nyugszik, míg nem sikerül megszereznie a nyakéket. Hogy létezik-e egyáltalán még az ékszer, vagy már rég megsemmisült, az az ő szempontjából nem sokat számít. A kereséssel töltött évek során egy kissé megzavarodott a látása: gyakran előfordul, hogy teljesen más tárgyakat összetéveszt az ékszerrel. Ezért emel el egy csomó olyan dolgot, amihez neki semmi köze sincs: minden tárgyban az ő imádott nyakláncát látja. Az általa látogatott városka lakói még sosem látták; mindig az éj leple alatt érkezik, és megpróbál elkerülni minden feltűnést. Az emberek veszélyes és utálatos lények – gondolja ő. És micsoda szerencse, hogy soha nem fut össze az idilli kis település törvénytisztelő és becsületes polgáraival! A tolvaj ugyanis teljes mértékben tisztában van azzal, hogy mit jelentene számára, ha lelepleznék, és ezért mindig ugrásra kész. A legtöbb ember egyébként is halálra rémülten menekül, ha meglátja őt, de ha valamelyik féregnek ez nem jutna az eszébe – nem okozna túl nagy gondot elharapni a nyakát.

A tolvaj ránézésre végtelenül ocsmány kis szörnyeteg. Mivel az éjszaka teremtménye, bőre tökéletesen terepszínű: sötétszürke vagy fekete. Hatalmas, az emberinél jóval nagyobb szeme nagyon jól lát a sötétben; éles hallását és a ragadozókéhoz hasonlóan kiváló szaglását közönséges élőlény nem képes megkerülni. Hetven hosszú év nyomja a vállát és ez meg is látszik rajta: arca ráncos, pár megmaradt foga ott feketéllik cserepes szájában. Hogy jobban el tudjon rejtőzni, természetesen az a jobb, minél kisebb. Egyébként sem lenne túl magas, de az állandó kúszástól és görnyedéstől púpos háta miatt még alacsonyabbnak tűnik. Ha valaki az éji árnyak között meglátná, könnyen összetéveszthetné őt egy púpos gyerekkel. És mégis, mikor arról van szó, hogy drága nyakláncát akarja megtalálni, a tolvaj meghazudtolja szánalmas külsejét. Sebesebben mozog az egészséges, fiatal embereknél, teljesen zajtalanul oson végig az üres utcákon, és hihetetlenül ügyesen mászik fel akár a házak fa-

lára is. Ujjai hosszúak és fürgék. Ha meglát valamit, ami akár a nyaklánc is lehetne, nekiiramodik, és pillanatok múlva már bottal üthetik a tárgy (mondjuk egy egyszerű borotvakés) nyomát. Beszélni már rég elfelejtett. Szókincse jóformán egyenlő a nullával – egy-két fontos szótól (mint például „szép nyaklánc") eltekintve nem képes kommunikálni. De ki is akarna szóba állni vele?

2. Az őrült tudós

Zenon mester valamikor egészen normális kutató volt. Alkímiai ismereteit senki sem tudta felülmúlni, amin nem is lehet csodálkozni, mivel egész életében mással sem foglalkozott, mint a Bölcsek Kövének, az Életszérumnak, vagy a Mindentoldó Savnak a kidolgozásával. Hogy mire ment vele? Ezt senkinek sem hajlandó elárulni, de kollégái feltételezik, hogy bepillantást nyert a világ örök, nagy titkaiba. Sajnos még tanítványait sem volt hajlandó beavatni eredményeibe, és mindenki, aki próbálta megtudni, hogy mi az igazság a nagy mesterrel kapcsolatban, megismerkedett kiváló méregkeverési képességeivel. A tudós emlékezete tökéletes. Minden szóra, minden apró mozdulatra emlékszik, és számtalan anyag előállításának titkát ismeri. Szellemileg tehát helyzete magaslatán áll, de teste és egészsége megsínylette a szakadatlan kísérletezést, a folytonos bezártságot. Egy nagy, civilizált tartományi város közepén lakik egy tekintélyes toronyban, ennek pincéjében végzi munkáját, és így rengeteg ember fordul hozzá, bölcsességét és élettapasztalatát híva segítségül. A tudós hiúságának hízeleg sok látogatója, de mégsem okoznak igazi örömet neki. Az egyetlen dolog, ami jelent számára valamit, a vegytan. Igazi célját nem sejti senki: az Élet Szikráját keresi, hogy halhatatlanná váljon és ezáltal legyen elég ideje megismerni a világot. Sok ellensége van, de nem fél tőlük – tökéletesen meg tudja védeni magát, és egyébként is túl erős szövetségesei vannak ahhoz, hogy ártani lehessen neki.

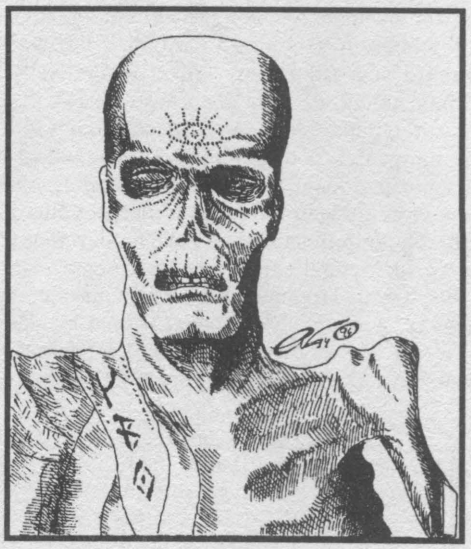
A tudós testén – mint a tolvajén is – nagyon meglátszik kora – pedig hány kotyvalékot főzött, hogy úgyahogy karbantartsa! Bőre megsárgult, elaszott, karja és lába gyenge. Ha egyedül ezekre lenne utalva, egy lépést sem tudna tenni, egy poharat sem tudna szájához emelni. Szolgálói segítik és támogatják őt naphosszat; nélkülük nem sokat érne. Néha-néha száz-kétszáz év távlatából visszaréved régi életére – tanoncéveire, fiatalságára -, és szörnyülködve gondol hajdani tehetségtelenségére. De a halál egyre közeledik, és tudja, hogy ha nem igyekszik, őt is utol fogja érni, és akkor elpusztul minden eredménye, egész életműve. Ennek nem szabad megtörténnie!

Múmia (Muliphein)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 60 (SZ)
Támadó Érték: 70
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyver
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: mint életében
Intelligencia: magas
Max. Mp.: mint életében
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 3000 (10. színtű pap esetén)
Necrografiai osztály: II., éji rém

A múmiák magasrangú és nagytudású papok rituálisan bebalzsamozott holttestei, amelyekbe holtuk után visszatért a – gonosz – lélek. Testük összeaszva bár, de egyben maradt, s képesek az életükben használt litániákat holtuk után is alkalmazni.

Megjelenésük nagyon különböző lehet, attól függően, hogy milyen módon tartósították a testüket, de leggyakrabban a csontokra aszott, halottfehér bőr jellemző rájuk. Mivel teljesen híján vannak testnedveknek, a tűz sokkalta hatékonyabb fegyver ellenük, mint bármi más. Minden tűzalapú támadás másfélszer annyit sebez rajtuk, mint amennyit egy közönséges emberen sebezne.



Őrző

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-8
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 110
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 20
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: fegyvertől függ
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis

Pszi: mint életében
Intelligencia: mint életében
Max. Mp.: mint életében
Jellem: Rend
Max. TP.: változó

Kevesen hisznek abban, hogy egy testőr halála után is hű maradhat urához, az őrzők jelenléte viszont nem magyarázható mással, csak a halál után is fennmaradó asztrális kapcsolattal. Az őrzők olyan élőholtak, akiknek lelke kötődik az egykori úr nyughelyéhez, és nem távozhat az Elsődleges Anyagi Síkról. Az őrzők a sírrablók legrettegettebb ellenségei, hiszen harci képességeik szinte legyőzhetetlenné teszik őket az egyszerű fegyveresekkel vívott küzdelemben. A legtöbb Őrző csontjairól már lefoszlott a hús, de a lélek még mozgatni képes a túlvilági energiák összetartotta testet. Első látásra egyszerű csontvázatnak tűnnek hát, akik díszes ruhát, gyakran egykor fényes vértet viselnek. Kezük ügyében mindig fegyver nyugszik, legtöbbször valamilyen kard, de a buzogány vagy a csatabárd sem ritka. Fegyverüket emberfeletti ügyességgel használják, de tudatában lévén testük viszonylagos sebezhetetlenségének, a védekezésre nem fordítanak komoly hangsúlyt. A test ugyanis csak mágikus fegyverekkel sebezhető meg. Az élőholt természetesen a fájdalmat sem érzi, így igen fanatikus harcossá válhat.

Az őrzők legfontosabb, helyesebben egyetlen feladata elhunyt uruk nyugalmának védelme. Senki sem zavarhatja meg olyan sírkamra vagy kripta békéjét, mit egy őrző vigyáz. A nyughely legtöbbször nem megközelíthetetlen, lezárt, így az arra hivatottak beléphetnek, tisztelettel adózhatnak a halott emlékének. Ez nem váltja ki az őrző haragját mindaddig, míg a sírban minden zavartalan marad. Ha azonban valaki elemel egy tárgyat, amit a halottal együtt temettek el, az őrző nyugalma véget ér.



Felemelkedik koporsójából vagy szarkofágjából, kezében fegyverrel. Ha a behatolók az elhunyt leszármazottai, rokonai, először csak némán áll a megnyílt sír felett. Amennyiben a látogatók elmondják jövetelük célját, és visszahelyezik a tárgyat a nyughelyre, az őrző megvárja, míg távoznak, majd visszatér időtlen álmába. A rokonok el is magyarázhatják, miért van szükségük a tárgyra. Ha szavaik közt nem bújik meg hazugság, és az őrző méltónak tartja őket a kérés teljesítésére, akár békében is távozhatnak a keresett tárggyal. Erre akkor van különösen jó esély, ha a tárgy különleges tulajdonságokkal rendelkező fegyver vagy amulett, melynek szerepe lehet a család, ország, esetleg egész Ynev további sorsának alakulásában. Az ilyen eszközök, fegyverek szinte kivétel nélkül mágikusak, de az is előfordulhat, hogy hagyományok, szokások miatt bírnak fontos szereppel.

Az őrző nem kegyelmez, ha a behatolók teljesen idegenek. Azonnal támad, és meglehetősen nehéz beszélgetést kezdeményezni vele. Ha a támadók láthatóan csak védekeznek, és nem kezdenek menekülésbe, több kör után az őrző esetleg megkérdezi jövetelük célját. Természetesen ebben az esetben is szükséges az őrző tudatra ébredéséhez, hogy valamely látogató megbolygassa a sír nyugalmát. Az őrző kíméletlenül leszámol a tolvajokkal és sírrablókkal, hiába eszelnek ki hihető, megható történetet arról, milyen fontos is a történelem szempontjából a kívánt tárgy. Ennek oka, hogy az őrző 80E Hazugság érzékeléssel rendelkezik, mely megszakítás nélkül minden elhangzott szó igazságát megvizsgálja. A valótlant állító Mentális ME-re jogosult a képesség hatásának semlegesítésére, s ha ez sikeres, az őrző nem észlelte szavaiban a hazugságot.

Fontos megjegyeznünk, hogy az őrző nem gonosz. Egyike azon kevés élőholtaknak, akiknek lelke nem szenvedett jelentős torzulást a halált követően, így nem céljuk az értelmetlen pusztítás, az élők legyilkolása. Kizárólag egykori uruk nyugalmát vigyázzák, így akár Élet jelleműek is lehetnek azok, akiknek sírjait őrzik.

Az őrző születéséhez a testőr tetemét ura mellé kell temetni, és a temetés ceremóniája papi mágia használatát igényli. Az elvégzendő rituálé 4 óra hosszúságú, célja, hogy megerősítse a testőr hűségét ura iránt, és lehetővé tegye, hogy a lélek irányíthassa a testet. A szertartás Mana-pont igénye 80, és az Élet vagy Halál szférával rendelkező papok képesek az elvégzésére. Ez a kötődés csak akkor jöhet létre, ha a testőr életében valóban hűséges volt urához, és az ő védelmében lelte halálát. A testőr fogalma sem kötelezően jelent testőrt, lehet hűséges szolga vagy katona, de akár jó barát is. A kettő viszonya sem fontos, könnyen megeshet, hogy két régi barátot temetnek egy kriptába, akik között semmiféle úr-szolga kapcsolat nem állt fenn. Ekkor mindig az ébred tudatra, és igyekszik megvédeni a sírt, aki előbb észleli, hogy a másik nyughelyét megzavarták. A sírrablók tehát akkor követik el a legnagyobb hibát, ha mindkét sírt bolygatják – ekkor egymás védelmében mindkét élőholt cselekedni fog.

Ragályhalál (Rutilicus)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 Fp + betegség
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 18
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 80
Necrografiai osztály: VI., szellem

A rutilicus vagy ragályhalál egy olyan szerencsétlen szelleme, akit egy boszorkánymester gyötrő kórral átkozott meg. A betegségbe belehalva a rutilicus tovább kísért, minden élőt megfertőzve azzal a rettenetes kórral, amely az életét követelte.

Ránézésre nem sokban különbözik a többi kísértetfajzattól. Légies teste kissé áttetsző, alakját azonban hosszú lepel fedi, arcát csuklya takarja. Jobban szemügyre véve a szellem nem egyéb egyetlen csuklyás lepelnél. Mentálja és Asztrálja eltorzult, csupán az élők iránti olthatatlan gyűlölete maradt meg. Különleges képessége, hogy ha bárkit megérint, az nyilalló fájdalmat érez – innen az Fp sebzés –, és szörnyű betegséget kap, amennyiben nem dob sikeres Egészségpróbát.

A betegség hatása a boszorkánymester Vörös Halál nevű varázslatával egyezik meg.

Rémlátó

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: -
Sebesség: 200 (SZ)
Támadó Érték: –
Védő Érték: –
Kezdeményező Érték: –
Célzó Érték: –
Sebzés: –
Támadás/kör: –
Életerő pontok: –
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: Immunis
Pszi: –
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: –
Max. TP.: Változó
Necrográfiai osztály: III., kóborló dög

A rémlátó nem több puszta léleknél, amely önnön elvadult, istenektől elrugaszkodott képzeletvilága miatt esett ki a lélekvándorlás örök körforgásából. Leggyakrabban olyan emberekből lesznek rémlátók, aki életükben érzékeny lelkületűek és élénk képzeletűek voltak – leggyakrabban művészek –, de tehetségüket rettenetes borzalmak kiagyalására és megálmodására fordították.

Az ember gondolatai és érzelmei éppúgy léteznek az Asztrális, illetve Mentális Síkokon, akárcsak teste az Anyagin. Akinek pedig erős és élénk a fantáziája, jól teszi, ha vigyáz, mert puszta gondolatával teremthet e síkokon. A rémlátók életükben olyan szörnyűségeket teremtettek meg, amelyek haláluk után lecsaptak lelkükre, örök kárhozatra taszítva azt.



Ettől kezdve a rémlátók meggyötört, eltorzult lelke áldozatok után kutatva járja a világot. Ha élő emberre bukkannak, beköltöznek testébe és várnak. Nem akarják átvenni teste fölött az irányítást, mint azt sok hasonló teremtmény teszi. Ők csak várnak a kedvező alkalomra, és ha az elérkezik, rászabadítják áldozatukra szörnyűséges látomásaikat. A látomások közvetlenül az áldozat lelkébe marnak, hiszen a rémlátó bevette magát a testébe. A rémlátomások a megszállt egyén számára teljesen valódinak tűnnek – semmilyen érzékével nem képes rájönni hamisságukra. A hatás nagyjából hasonló, mint a varázslói Illúzió mozaik esetében.

Az áldozat tudata és akarata természetesen ellenszegül a látomásnak, azonban nehéz dolga van, mivel az elme védelmét szolgáló Pszi-pajzsok a külső támadások ellen védenek, a rémlátó azonban belülről támad. Ez az oka annak, hogy ellene – bár az áldozat jogosult mind Mentális, mind Asztrális Mágiaellenállásra – csak a Tudatalatti Mágiaellenállás érvényesül. Mindemellett megjegyzendő, hogy a mágikus védelmek így is kifejtik hatásukat, azaz ha valaki olyan varázstárggyal rendelkezik,

amely megnöveli Mágiaellenállását, az továbbra és érvényes. A rémlátó által keltett látomások erőssége 6E.

Az egyes látomások mibenlétét a KM feladata kidolgozni. Lehet ez egy sosemvolt démoni szörnyeteg, természeti katasztrófa, stb. Természetesen a látomás csak az áldozat számára érzékelhető, a kívülállók ebből semmit sem tapasztalnak. Az áldozatnak egymagának kell megküzdenie a rémségek áradatával. Ha sikerrel jár, a rémlátó egy darabig ismét visszavonul, szerencsés esetben elhagyja a testet. Ha azonban sikertelen volt, az áldozat kómába zuhan, amely hatásában megegyezik az Időtlen álom papi varázslattal.

A rémlátó és a látomások irányításában a KM szabad kezet kap. Ő határozhatja meg, mikor támad és milyen látomást küld.

Seidal (vámpírfa)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K-Ó
Sebesség: 0
Támadó érték: 55 + tíz évenként 1
Védő érték: 65
Kezdeményező érték: 15
Célzó érték: 35
Sebzés: 1k6 + speciális
Támadás/kör: 1 támadás 10 évenként + speciális
Életerő pontok: évenként 1 + speciális
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: Magas
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 30 x év
Necrográfiai osztály: IV., vérivó élőholt

A vámpírfa, mint a neve is mutatja, a vérszívók közé tartozik. Abdul el Sahred Necrografia című munkájában ezt írja róluk: „E speciális növény csak az Elátkozott Vidéken található meg, köszönhetően a tájegység romlottságának. Azt máig sem tudjuk, hogy egy egészséges fából lesz-e vámpírfa – már ha az elátkozott vidéken beszélhetünk még normális növényekről – vagy már eredendően annak teremtődik". Annyi viszont bizonyos, hogy előfordul belőlük egynéhány a Rettenet Asszonyának hajdanvolt birodalmában. A találkozás esélye egy seidallal az Elátkozott Vidéken igen kicsi – ez a játék nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy nem több 10%-nál (persze a KM dönthet úgy, hogy arra, amerre a kalandozók járnak, nagyobb eséllyel fordul elő), ám a kalandozók ne sajnálják, ha nem sikerül vele összefutniuk.

A fa maga nem üt el környezetétől: ugyanolyan gócsörtös, megfeketedett, mint bármely más fertőzött növény a környéken. Egyedül a kifejlett seidal termete tűnhet fel a kalandozóknak, mérete hatalmas, ereje évei számától függ. A fa lassan fejlődik, mert nehezen jut hozzá a számára nélkülözhetetlen vérhez Ez persze nem azt jelenti, hogy ha nem jut hozzá, akkor elpusztul, hanem csak azt, hogy ha sokáig nem kap életenergiát, akkor úgymond megdermed, és addig marad így, amíg meg nem érzi a közelében az Élet princípiumát. Hogy milyen messziről érez meg valamit a fa, ugyanúgy függ a korától, mint a képességei.

Lássuk most az értékeket!

Minden 1 év után a fa 10 centimétert növekszik felfelé, és 3 centiméterrel nő a törzs átmérője. Ez persze csak hozzávetőleges adat, hisz a fa torzulhat is növekedés közben; elferdül, megdől stb. Minél öregebb egy seidal, annál veszélyesebb ellenfél válik belőle. Mivel ő maga képtelen a helyváltoztatásra, csak azokat tudja megtámadni, akik belépnek arra a területre, ahová ágai vagy gyökerei elérnek. Lomb- és gyökérkoronájának átmérője 1 métert nő tíz évenként. Ez a távolság pontosan a tizede annak, mint amennyiről megérzi az élet jeleit. Ha a lények nem arra mennének, amerre elérne, akkor mindenféle trükkel megpróbálja magához csalogatni őket: nyekereg, zajt csap, stb. A területére tévedő élőlényt a seidal hagyja közel kerülni magához, amíg az láthatóan a törzse felé tart, viszont amint távolodni próbál, azonnal megtámadja, és gyökereivel elkapja a lábait, miközben a fa vastagabb ágai vadul ütlegelik a szerencsétlen áldozatot. Ha egy gyökér sikeres támadást hajt végre, nem sebez, csak megragadja az áldozat lábát, és annál fogva körönként 1 méternyit maga felé vonszolja, miközben az ágak tovább támadnak. Abban az esetben, ha több élőlény kerül egyszerre a területre, a seidal támadásait a legjobban kihasználva megosztja azt az áldozatok között. Akit egyszer egy gyökér megragadott, az csak abban az esetben tud kiszabadulni, ha letépi vagy levágja magáról, az első esetben erőpróbát kell dobnia (10 évenként -1 módosítóval), a második esetben pedig az egész fa éppen aktuális életerejének egy tizedét le kell sebeznie ahhoz, hogy elengedje, közben még a harc fekve módosítói is terhelik; ha kétszer ennyit sebzett rajta egy körben, akkor ketté is vágta. Amint az áldozat 1 méter távolságra megközelíti a fa törzsét, az automatikusan megrázza kisebb ágait, amikről néhány csenevésznek tűnő levél esik az illető testére. Persze a látszat csal: a levelek a legveszélyesebbek. A seidalnak célzó dobást kell tennie, hogy a levelei találjanak. Ha valaki jobban megvizsgálná a leveleket, észreveheti, hogy azok egy igen vékony száron csüngnek alá a fa ágairól. Minden körben annyi levélke hullik az áldozatra, ahány éves a fa (egy élőlényre maximum 6 levél tapadhat), sikeres találat esetén a levelek apró, de tűhegyes fogazott szélükkel belekapaszkodnak az áldozatba, és azonnal elkezdik annak vérét szívni. Ha több áldozat van egyszerre, akkor a fa itt is megosztja a támadásait. Egy levél 1k10/2 Fp-t sebez. A péncélok annyi körre tartják fel a mohó leveleket – amelyek, ha nem szabad bőrfelületre esnek, mászni kezdenek az áldozat testén – amennyi a sebzésfelfogó értékük. De nem ez a legrosszabb, hanem az, hogy az így nyert Fp-ket a fa megkapja Ép-ben. (Ha Ép-t kapott, annak a dupláját kapja, felső Ép határa nincs!) Megszabadulni egy ilyen levéltől nem nehéz: nem kell mást csinálni, mint a kacsokat, amin a levél van, eltépni (sima Erőpróba) vagy vágni, és azok sebzés nélkül is elpusztulnak. Persze mondani könnyű, megcsinálni annál nehezebb (pláne ha az ember közben a földön fekszik, a gyökerek fogják, az ágak meg csapkodják), ugyanis az indák állandóan mozognak, tekeregnek, ezért a Védő Értékük 10-zel jobb, mint a fáé. A seidal törzsén sebezni csak vágófegyverekkel lehet, a kéreg SFÉ-je 5-ös. A felszentelt és mágikus fegyverek duplán sebeznek rajta. Az Elátkozott Vidéknek – s élőhalott voltának – köszönhetően a fa testére nincs hatással a természetes anygok mágiája, és az őselemek közül is csak a tűz képes sebezni rajta. Meg kell még jegyeznünk, hogy a levelek ugyan azonnal elengedik az áldozatot, ha

tűzvarázslat hatása alá kerülnek, de nem semmisülnek meg, csak összefonnyadnak, és 2k10 körig használhatatlanok lesznek: a seidal ugyanis regenerálja a sérült leveleket az ép levelek által szívott vérből. Ha az áldozatnak elfogytak az Fp-i, a fa a továbbiakban már Ép-t szív. Az így megölt áldozatok szintén élőhalottakká (lásd: izar) válnak, hogy aztán az idők végezetéig céltalanul bolyongjanak, megtámadva mindent, ami mozog.

Syvan

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: E
Sebesség: 40 (SZ)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 13
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: 7
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 850
Necrografiai osztály: II., éji rém

A legocsmányabb újkori élőhalottak. Négyszáz éve találkoztak először efféle szörnyeteggel a Dwyll Unió gyepűin, s ez a találkozás sokáig emlékezetes marad az Inkvizítorok Szövetségének tagjai számára. A syvan megszólalásig hasonlít az egyszerű, zombi típusú, tudattalan élőhalottakra – a különbség végtelenül gonosz természetében és már-már állati ravaszságában nyilvánul meg leginkább. A Szarvtorony nekromantái gyanítják: óvatlan abasziszi boszorkánymesterekből válik syvan, erre utal lassan rothadó testük kinézete, s a boszorkánymesteri mágia használata (naponta 50 Mp felhasználásra képesek). Temetők, jeltelen sírok lakói, kik a két hold együttállásakor másznak elő, hogy a környék lakóit riogassák. Minden különösebb ok nélkül gyilkolják, átkozzák meg áldozataikat, hogy azután a helyükbe költözzenek. Feljegyzések szólnak egészen elnéptelenedett falvakról, melyek nappal üresen konganak, hogy az éj leszálltával megelevenedve syvan településsé váljanak.



Szerencsére a mágia használatán kívül más fegyverhez nem szívesen nyúlnak, tőrnél, rövidkardnál nagyobb alkalmatosságot sosem használnak. Immunisak minden méregre, illúzió- és asztrálalapú varázslatra, testüket csak mágikus hatalmú fegyver sebzi.

Testvérek

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2-5
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: mint az egyes élőholtak*
Védő Érték: mint az egyes élőholtak*
Kezdeményező Érték: mint az egyes élőholtak*
Célzó Érték: mint az egyes élőholtak*
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: mint az egyes élőholtak*
Életerő pontok: mint az egyes élőholtak*
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: mint az egyes élőholtak*
Jellem: mint az egyes élőholtak*
Max. TP.: változó
* lásd még a leírásban

A „testvérek" a boszorkánymesteri mágia különös teremtményei. A sötét tudományok űzői nem elégedtek meg azzal, hogy élőholtat képesek teremteni, és azt értelemmel, tudattal felruházni – meg akarták alkotni a tökéletes élőholt szolgát. Ezért kísérletezték ki a Kapcsolattal felruházás varázslatot (lásd alább), amellyel létre tudtak hívni egyetlen, több testet irányító közös tudatot.

Különlegesen jó tulajdonságaik miatt a kapcsolattal felruházott élőholtakat gyakorta használják orgyilkosként. De legalább ennyire megbecsült a szerepük, mint testőrök vagy mint elit katonák.

Az egyes testvérek harci értékei alapvetően attól függenek, hogy a boszorkánymester milyen élőholtat ruházott fel kapcsolattal. Minthogy a közös, kiterjedtebb tudat előnyös mindőjük számára, ezért Intelligenciájuk 1k3-mal, harcértékeik pedig 5-tel nőnek. A tudattal és értelemmel felruházott testvérek az Asztrál- és Mentálmágiára immunisak, akárcsak az eredeti élőholtak. A személyiséggel felruházott élőholtak méregre immunisak ugyan, Mágiaellenállásuk azonban azonos lesz valamikori, életbéli Mágiaellenállásukkal, azzal a különbséggel, hogy értékeik most összeadódnak. Ezek – és csak ezek – használhatnak Pszit is, amennyiben életükben képesek voltak rá.

A testvérek korlátozott mértékben bár, de képesek befolyásolni egymás harcát. Amennyiben egyikük harcol, másikuk pedig figyeli a küzdelmet, a harcoló élőholt KÉ-je 10-zel, TÉ-je és VÉ-je 20-szal javul. Ezt nem mágikus energiaátadással érik el, hanem azzal, hogy a harcoló egyszerre látja magát saját helyzetében valamint kívülről. Ha többen is figyelik a harcolót, az minden további társ után a következő módosítókat kapja: KÉ +2, TÉ +10, VÉ +10. Természetesen ugyanezért hátulról vagy meglepetésből támadni rájuk szintén nagyon nehéz. Akik társuk harcát figyelik, azok persze közben nem harcolhatnak, de ha mégis megteszik, akkor vagy társuk elveszíti a módosítókat, vagy ők harcolnak levonásokkal: KÉ -15, TÉ -25, VÉ -25.

Kapcsolattal felruházás
(Boszorkánymesteri varázslat)

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 18/élőholt
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: különleges
Mágiaellenállás: különleges

A varázslat némileg hasonlít a többi felruházáshoz, azonban egy lényeges ponton eltér. A kapcsolattal felruházás ugyanis nem valamiféle lelket idéz az élőholt testébe, hanem a már megidézett lelkeket kapcsolja össze. Értelemszerűen a varázslat csak olyan élőholtakra hat,



amelyek a boszorkánymester hatalmában vannak, és amelyeket előzőleg felruházott értelemmel, tudattal vagy személyiséggel. Az első két esetben a mágia mindenképpen sikeres lesz, a személyiséggel felruházott élőholt esetében azonban nem, mivel az Mentális Mágiaellenállásra jogosult. Az összekapcsolható élőholtak számának csak a boszorkánymester Mana-pontjai szabnak határt, mivel az összes felruházást egyszerre kell elvégezze. Azaz ha két élőholtat kapcsol össze, az 36 Mp-ba kerül, ha hármat, az 54-be és így tovább. A varázslat egészen addig tart, amíg a megidézett lélek illetve lelkek az élőholt testben maradnak.

A kapcsolattal felruházott élőholtak minden tekintetben nagyon szoros kapcsolatban állnak egymással. Szerencsésebb talán, ha nem is két-háron összekapcsolt tudatnak tekintjük, hanem egynek, amelyik egyszerre három testet irányít. Mindőjüket mentálfonál köti össze a többivel, egymással szimpatikus viszonyban állnak, méghozzá tárgyszimpátiában, mivel testük nem hordozza az *élet princípiumát*. Látnak, hallanak és éreznek egymás érzékszerveivel valamint bármikor képesek telepatikus kommunikációt folytatni, akár korlátlan ideig is.

Egyes sötét híresztelések szerint Toronban olyan változatát is ismerik a varázslatnak, amely segítségével az élőholtakhoz a boszorkánymester saját magát is hozzákapcsolhatja. Így irányíthatja az orgyilkos akciót, anélkül, hogy maga a helyszínen lenne.

Tortor spiritus

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 40
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10 Fp
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 80
Necrografiai osztály: VI., szellem

A tortor spiritus, köznapi nevén a lélek gyötrője olyan ember kísértő szelleme, akit egy boszorkánymester gonosz mágiája pusztított el. Halálakor az ilyen ember maga is meggyűlölte az élőket, ezért örök kárhozatra ítéltetett. Ránézésre éppen olyan, amilyen életében volt, azzal a különbséggel, hogy anyagtalan testén bárki átláthat. Ez a kísértet olyan rémisztő Asztráltesttel rendelkezik, hogy bárki, aki megpillantja, azonnal rettegni kezd tőle (hasonlóan a Félelem asztrális mozaikhoz, 15E, ME érvényes). Minthogy a tortor spiritusnak, akár a többi szellemnek, nincs anyagi teste, egyetlen hatékony támadása van: megpróbál áldozata testén átgázolni. Amennyiben sikerül neki, az áldozatnak ismét sikeres mentális ME-t kell dobnia 20E ellen, különben minden emlékét elveszíti (teljes amnézia), és kábaság lesz úrrá rajta. A hatás egy teljes napig tart. Az elfeledett emlékek helyett az áldozat agyában a kísértet kínhalálának emlékei bukkannak föl, olyan élénken, mintha maga is átélné azokat. Ennek a képzelt fájdalomnak köszönhető a Sebzés rovatban látható Fp vesztés (soha nem lehet Ép!), amit a karakter sikeres Akaraterőpróbával elkerülhet. Ha valaki többször



esik áldozatul ilyen támadásnak, az természetesen halmozva szenvedi el a levonásokat. Akinek valamelyik tulajdonsága vagy az Fp-je eléri a nullát, netán az alá csökken, az lebénul, illetve meghal, mert megáll a szíve. Ha egy napon belül nem keltik életre, vagy nem temetik el tisztességgel, maga is kísértetként fog bolyongani, mások lelkét kínozva.

Torz

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 65

A torzak a boszorkánymesterek sötét praktikái által létrehozott élőholt teremtmények. Más módon nem is jöhetnek létre, csak mágia útján.

Amikor a boszorkánymester élőholtat teremt, majd értelemmel ruházza fel, tulajdonképpen egy kóborló dögöt idéz meg, és börtönzi be a tudattalan, élőholt testbe. Minthogy a kóborló dögök puszta lelkek, nem rendelkeznek anyagi testtel. Élőlényeket képesek megszállni, és ezt gyakran meg is teszik. Az élőholt testbe börtönzött kóborló dög azonban egészen más tulajdonságokat mutat, mint a testetlen.



A legalapvetőbb különbség természetesen, hogy fizikai test birtokában képes harcolni. Nem képes azonban mások testét megszállni, hiszen a Boszorkánymester mágiája a testéhez köti. Mégis több egyszerű élőholtnál. Minthogy részben megőrzi képességeit, „látja" a lelkeket, ellenfelei lelkét is. Gyakorlatilag egyszerre szemléli a világot az Anyagi Síkon, valamint a Mentális és Asztrális Síkon. Ez a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy állandóan fürkészi a közelben lévők Mentál- és Asztráltestét, mintha csak a kyr metódus Mentál- illetve Asztrálszem diszciplínáit használná. Ezek erősítése 30E.

Bár a torz – minthogy lelke kóborló dög – tudata elkorcsosult, valami alapvető intelligenciával mégis rendelkezik, melynek segítségével különleges képességeire támaszkodva kiválasztja ellenfelei közül a leggyengébbet és legsebezhetőbbet, és azt pusztítja el először.

A boszorkánymesterek régóta ismerik az értelemmel felruházás titkát, és gyakorta folyamodnak is hozzá, ha megfelelően erős harcosokra, őrökre vagy netán gyilkosokra van szükségük. Bár a mesterség mai gyakorlói csak néhány napra képesek értelemmel felruházni „teremtményeiket", a legendák úgy tartják, hogy a Kyrek bukása utáni sötét századok tudósai ennél többre voltak képesek. Így lehetséges, hogy Északon olyan helyeken is torzakra bukkanhat az óvatlan kalandozó, ahol pedig nincsenek boszorkánymesterek.

Vámpír

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 32
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyver
Támadás/kör: 2 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 4000
Necrografiai osztály: IV., vérivó élőholt

A vámpír minden élőholtak közül a legveszedelmesebb, legravaszabb ellenfél, hiszen ránézésre nem lehet megállapítani kilétét. Megjelenését tekintve általában magas, délceg tartású emberre hasonlít, kemény, határozott arcvonásokkal. Bőre sápadt, ajkai teltek és vörösek – ám ezen jegyek alapján szinte semmivel nem könnyebb felismerni, hisz nem csupán rá jellemzőek. Hosszúra nőtt szemfogaikat a vámpírok az utolsó pillanatig gondosan rejtve tartják. Viselkedésük minden esetben tiszteletet parancsoló, lényüket egyfajta fölényesség lengi körül. Tekintetüket kevés ember képes hosszan állni.

Az alaposabb megfigyelő azonban bizonyos jelekből következtethet egy illető vámpír mivoltára. A vámpír sosem vet árnyékot, képe nem látszik a tükörben, lépte sohasem hallatszik, retteg a fokhagyma szagától, és sohasem mutatkozik, míg a nap ragyog.

A vámpír, lényéből fakadóan, pusztán a tekintetével is képes hatást gyakorolni áldozataira: képes az emberek akaratát és félelmeit befolyásolni. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy képes a Kyr diszciplínák közt leírt Mágikus tekintetet alkalmazni, mintha 10. Tapasztalati Szintű volna (+15E). FIGYELEM! Ez nem jelenti azt, hogy a vámpír Pszi alkalmazó, mindössze hasonló hatás elérésére képes, de nem a Pszi diszciplínán keresztül! Ezenfelül képes akaratátvitelre (a Mentálmágia mozaikjához hasonlóan), valamint félelemkeltésre (az asztrálmágikus mozaikhoz hasonlóan). Ezek sem mágikus támadások, noha Mágiaellenállás dobható ellenük, mintha 40E-jűek lennének.

A vámpírok másik fegyvere emberfeletti erejük (20) amelyet harcban jól ki is használnak. A vámpírt közönséges fegyverekkel legyőzni lehetetlen, az általuk okozott sebek minden esetben azonnal begyógyulnak, míg a mágikus vagy ezüstfegyverek által okozott sebek körönként 1 Ép sebességgel hegednek be. A vámpír képes felmászni akár függőleges, sima falon is (mászás 100%) lépteit pedig sohasem lehet meghallani (lopózás 100%). Puszta akaratával parancsol a denevéreknek, farkasoknak, és maga is képes egyetlen kör leforgása alatt valamelyik említett állattá átváltozni (mint az Átváltoztatás mozaik). Átváltozott alakjában mindig különlegesen nagy és erős példány.



Ritkán teszi ugyan, de e lény képes légiessé válni. Ezért nem ejt rajta sebet közönséges fegyver. Ilyen formában bármilyen falon áthaladhat, ám így sem léphet be hivatlanul sehová. Légies állapotban képes a hold fényén is utazni. Bárhonnan bárhová eljuthat, mintha csak teleportálna, de csak akkor, ha valamelyik hold fénye az adott időben mindkét helyre süt. Erre az utazási formára azonban minden éjjel csupán egyszer képes; általában mértékkel használja, hiszen sohasem tudhatja, süt-e a hold ott, ahová igyekszik.

Sok különleges képessége mellett a vámpírnak számos gyengéje is akad. A Nekromanciában jártas tudósok úgy tartják, nem képes elviselni a nap fényét, ezért a nappalt mindig koporsójában tölti. Ilyenkor teljesen elveszti az erejét: valóban halott, csak véres ajkai, vérrel teli szája árulja el. Valójában azonban a vámpír napkelte és napnyugta között is tevékenykedhet, ekkor viszont nincs hatalmában különleges képességeinek: nem tud átváltozni, parancsolni az állatoknak, ereje elhagyja és akaratát sem kényszerítheti másokra. Mágikus tekintete, közönséges fegyverrel szembeni sérthetetlensége, valamint lopakodás képessége megmarad. Ugyanígy változatlanok gyengéi is. Ha a körülmények nagyon megszorítják, még a szabad ég alá is kimerészkedik, de csak borús időben, amikor a Nap fénye elől biztosan rejtve marad. Ha a vámpír nem tölti sírjában a nappalt, átváltozni csak délben, éjfélkor, napkeltekor valamint napszálltakor képes (mindaddig így van ez, amíg egy teljes napot nem pihen).

Amikor azonban beköszönt az éj, új erőre kap, új áldozatokat keres. Akárkit szemeljen ki azonban, csak olyan házba léphet be, ahová egyszer már meghívták. (Ez történhetett akár Akaratátvitellel is!)

A vámpír állandóan és olthatatlanul szomjazik az emberi vérre. Fontos azonban megjegyezni, hogy ennek fogyasztása nem létszükséglet számára, azaz nem „hal éhen" vér híján, csak szenved. Minél régebben jutott friss vérhez, a vámpír annál sápadtabb és soványabb lesz.

A vámpír ki nem állhatja a folyóvizet, a tükröket, a szent dolgokat és a fokhagymát. Ezek bármelyikével távol tarthatjuk magunktól, noha el nem űzhetjük. Ha egy vámpír harc közben elveszíti összes Ép-jét, akkor sem pusztul el végleg. Egy nap leforgása alatt a teste ismét sértetlen, ereje visszatér. A vámpírt csak kétféle módon lehet végleg elpusztítani: vagy el kell hamvasztani, vagy a szívét kihegyezett fakaróval át kell döfni, majd a fejét levágni, fokhagymát tenni a fej és a test közé, a szájába pedig egy ezüstpénzt kell helyezni.

A vámpír az egyetlen élőhalott, amelynek van még valami köze az élethez. Nem csak megjelenésekor kelti eleven ember benyomását – szeretkezni is képes, mégpedig a játékrendszerben szereplő Mesterfokon. Természetesen az ilyen aktusból utód nem származhat.

Vámpír alapvetően kétféleképpen válhat a halandókból. Leggyakoribb eset az, amikor egy ember vámpír áldozataként leli halálát – ekkor maga is kikel sírjából, és vámpírként létezik tovább. A másik esetben az illető lény már életében megkóstolta az embervért – különböző, vérmágiához fűződő szertartásokon. Ekkor – bizonyos együttállások esetén – halála után vámpírként fog tovább szomjazni az életet hordozó testnedvre.

Az utóbbi módon átváltozott embert nevezik vámpírúrnak vagy királyvámpírnak, akik pedig áldozataként váltak élőholttá, azokat közönséges vámpíroknak. A vámpírúrnak minden esetben hatalma van áldozatai fölött, azok csak akkor cselekedhetnek szabadon, ha uruk elpusztul. A vámpírurak előfordulása azonban igen ritka, ezredévenként alig néhány ember válik vámpírúrrá. Ők a kór terjesztői, akik megannyi közönséges vámpírnak parancsolnak. Hatalmuk messze meghaladja egyszerű szolgáikét. Mind fizikai, mind szellemi erejük jóval nagyobb. Erejük 25-ösnek felel meg, mágikus tekintet képességük egy 15. TSz-ű Pszi használóénak. Az összes Mentál- és Asztrálmozaikot képesek alkalmazni 80E erősítéssel. Korlátlanul vehetnek fel légies alakot, és puszta tekintetükkel képesek szétzúzni a távoltartásukra felemelt tükröt. Nem csak az állatoknak, de a természetnek is parancsolnak, egy mérföldes körzetben képesek szinte bármilyen időjárást létrehozni. Harcértékeik 50-nel magasabbak közönséges társaikénál, Kezdeményező Értékük 60, s 50 Ép-vel rendelkeznek. A fentieken kívül igazán veszélyessé kimagasló intelligenciájuk, valamint életükben űzött foglalkozásuk megtartása teszi őket. Mivel a vámpírúr életében vérrel kapcsolatos mágiákat űzött, ez azt

jelenti, hogy halála után is képes lesz eredeti TSz-ének megfelelő szinten papi, boszorkánymesteri vagy varázslói varázslatok alkalmazására attól függően, melyik kasztba tartozott.

Az emberiség szerencséjére az ilyen vámpírúr nagyon ritka.

Vérfarkas

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 20 (L)/vagy megszállt test
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10 (harapás)
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: -
Fájdalomtűrés pontok: 44
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 300
Necrografiai osztály: III., kóborló dög



A fenti értékek a farkasformára vonatkoznak, emberi alakban az eredeti értékek maradnak!

A vérfarkas – bizonyos területeken farkasembernek is nevezik – egy kóborló dög által megszállt ember. Egyes személyek a vérengzésnek és kegyetlenkedésnek olyan határtalan fokát érik el életük folyamán, hogy halálukkor kiesnek a reinkarnáció folyamából, és vérfarkasként léteznek tovább. Egy ilyen lélek bármikor beköltözhet emberi testbe. Ha Akaratereje nagyobb, mint az áldozaté, akkor azonnal átveszi a teste fölött az uralmat, ha kisebb, akkor csak bizonyos konstellációknál, leggyakrabban, mikor a kék hold megtelik.

Amint a testet birtokukban tudják, elkezdik átalakítani, és az néhány perc leforgása alatt óriás farkassá változik, ami egész éjszaka pusztít és vérengzik. Amint fölkel a nap, a farkas visszaalakul emberré, a vérfarkas lelke visszahúzódik, teret adva az áldozat lelkének, aki az egészből semmit sem sejt. Fontos megjegyezni, hogy csak a testbe költözött lélek túlvilági teremtmény, maga a test nem, az hordozza az élet princípiumát.

Azok, akiket vérfarkas szall meg, már keveset tehetnek – azok azonban, akiket a lény prédául kiszemelt, annál többet. A leghatékonyabb talán, ha az átalakult farkast ezüstfegyverrel sebzik, mert ez az egyetlen sebzés, amit a testet bitorló lélek is megérez, sőt, az efféle szúrás vagy vágás rettentő kínokat okoz neki. Ha ilyen módon az átalakult vérfarkas 0 Fp alá kerül, a beköltözött lélek nem bírja tovább, elhagyja a testet, és nem költözik senki másba egy teljes éven át. Természetesen az áldozat azonnal visszaalakul emberré, de a Fájdalomtűrés pontjai nem térnek vissza azonnal. A farkasként szerzett sebek megmaradnak az emberi testen is.

A legrosszabb a vérfarkasokkal kapcsolatban mégis az, hogy akit egyszer megszálltak, annak a lelkét befolyásolják. Az áldozat, aki maga is vérengző farkasként pusztít, lélekben is vérfarkassá válhat. Minden elpusztított ember után 5% halmozódó esély van arra, hogy maga is átváltozzon. Ekkor az eredeti megszálló lélek új áldozat után kutatva elhagyja a régit, aki viszont maga is vérfarkasként folytatja életét.

Mint minden egyéb lelket, a vérfarkast is be lehet börtönözni Lélekcsapda varázsjellel – a neve ismeretében.

Zombi (Zaurak)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: E
Sebesség: (20)
Támadó Érték: 10
Védő Érték: 40
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyver
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 15
Necrografiai osztály: I., tudattalan élőholt

A zombik lélekkel nem rendelkező, mágiával mozgatott holttestek, akiket gonosz papok vagy boszorkánymesterek használnak fel sötét céljaik érdekében. Teremtőik egyszerű parancsainak engedelmeskednek, gondolkodás



nélkül. Lelkük nem lévén, minden érzelemtől mentesek, fájdalmat sem éreznek.

Harcban használhatnak egyszerűbb fegyvereket, vagy puszta kezüket, hisz körmeik halálukban egy ideig tovább nőttek. Harci tudásuk szinte a nullával egyenlő, gépiesen támadják áldozatukat. Ami mégis néha veszélyessé teheti őket, az kitartásuk, hiszen fájdalmat nem érezvén semmitől sem rettennek vissza.

Testük lehet ép holttest, de akár összeaszott csontváz is. A bomlás akármilyen szakában is lett belőlük élőholt, rothadásuk azon a fokon megállt, mégis állandóan az elmúlás szaga lengi őket körül.



FEENHAR • FELICE HÍVE • FH`YANRA

Feenhar

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ) 60 (L)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10 +2
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: 70
Mentál ME: 70
Méregellenállás: 20
Pszi: -
Intelligencia: magas
Jellem: Halál, Rend
Tapasztalati pont: 105

Minden magas hegységben megtalálhatóak a feenharok kicsiny kolóniái. Ezek a madáremberek az ősidőktől fogva urai a megközelíthetetlen bérceknek, már akkor itt éltek, mikor a kyrek megérkeztek.

A feenhar társadalom az erősebb uralmára épül: az egy hegységen élő telepeket egyetlen korlátlan hatalmú hadúr fogja össze.

A feenhar emberméretű, madárformájú lény, feje leginkább egy jól fejlett sólyoméra hasonlít, testét sárgásbarna tollak borítják, szeme égkék, csőre vérvörös.

Szárnyuk nincs, mégis kiválóan repülnek – ezt különleges mágiájuk segítségével teszik. Varázshatalmuk adja különlegesen magas asztrális és mentális ellenállásukat, noha a hagyományos értelemben vett Pszivel nem rendelkeznek. Ugyancsak mágikus tulajdonságukkal uralkodnak a madarakon: tíz körönként magukhoz szólíthatnak 2k10 madarat, naponta két alkalommal különlegesen nagy madarat (pl.: medvehéja, rukh, stb.), és naponta egyszer egy levegőelementált.

A megjelenő segítség egy órán keresztül teljesíti parancsaikat – melyeket mentális úton adnak ki -, függetlenül a parancsok mibenlététől. Ha a mágiát használó feenhar meghal, úgy a megidézett madarak azonnal eltávoznak – ez alól csak a nagy madarak és a levegőelementál képez kivételt: ők, ha harcba keveredtek valakivel, nem hagyják abba, csak ha amúgy is menekülőre fognák.



A feenhar mágikus hatalma ellenére az Arel-papoknak esélyük van, hogy a feenhar idézésére érkezett sólymokat a maga oldalára állítsa. Ez az esély attól függ, hogy a pap milyen magas Tapasztalati Szintű – az 1. TSZ-en 10% az esély, minden további TSZ +5%-ot jelent.

A feenhar magától nem támad rá az emberekre, ha azonban megsérti őt valaki, vagy úgy érzi, hogy érdekeit semmibe veszik, félelmetes ellenféllé válik. Ha magánál jobbra akad, megadja magát, de ha lehetősége nyílik rá, orvul is támad – úgy tartja, hogy az adott szó csak a fajtáján belül kötelezi becsületességre.

A feenharok kiválló kézművesek, jó szobrászok és festményeik is nagy hírnévnek örvendenek. Házaikat művészi ihletéssel faragják a hegyormok szikláiba, mindegyik légies, karcsú és sosincs a föld színén bejárata. Fémből készült ajtóik hat-nyolc méter magasságban nyílnak, ablakaikat még feljebb, az annál alacsonyabb részeket pincének tekintik, és úgy is használják.

Külön szót érdemelnek a feenhar fegyverek – különösképp leginkább kedvelt kardjaik. E fegyverek mágikus tulajdonsággal bírnak (+10 TÉ, +15 VÉ, +5 KÉ, +2 sebzés), amiket már hozzáadtunk a statisztikában szereplő harci értékekhez.

A feenhar mentális úton kommunikál – emberi beszédre amúgy is képtelen volna -, ezt könnyű szerrel megérti bárki, ha rendelkezik Pszivel.

Felice híve

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: E-N
Sebesség: 180 (SZ)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k5/1k5/1k10
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: nincs
Intelligencia: állati*
Jellem: állati*
Max. Tp.: 75

* Csak a közönséges hívek esetében, a papnők és a főpapnő legalább részben megőrzi emberi tudatát.

Felice-nek az Éji Vadászok Úrnőjének követői nem közönséges nők: minden kék holdtöltekor átalakulnak valamilyen nagymacskává, és azt az éjszakát a vadászatnak szentelik. Ekkor senki és semmi nem állhat útjukba, hiszen minden és mindenki lehet préda...

A hívők nem éhségüket csillapítandó teszik, amit tesznek: a beavatási szertartáson beléjük égetetett ragadozó ösztönök hajtják őket. Az, hogy milyen nagymacska alakját veszi fel egy adott személy, a szertartást végző főpapnőtől függ. Ez minden esetben olyan alak lesz, ami a környéken nem feltűnő – havasok között hópárduc, mérsékelt éghajlaton hiúz, melegebb vidékeken párduc. Természetesen egyéb alak is lehet, mint például tigris, jaguár vagy akár oroszlán, ennek csak a KM fantáziája szab határt.

A beavatott hívek és a papnők misztikus kapcsolatba kerülnek az állatokkal, különösen a nagymacskákkal. Az összes állat többé-kevésbé úgy fog reagálni rájuk, mintha maguk is macskafélék lennének – a növényevők félelemmel, a többi macskaféle egyfajta tisztelettel. Az élet más területén is mutatkoznak különös jelek. A nő arcvonásaiban is kiütközik a macska, szeme kissé elkerekedik, orra árnyalatnyival piszébbé válik, mozgása harmonikus és nesztelen lesz. Még ha semmi oka sincs rá, akkor is halkan, szinte hangtalanul jár (lásd lopózás %). Érzékei kifinomulnak, látása emberfelettien éles lesz, még sötétben is. Hallása hasonlóképpen messze meghaladja a közönséges emberekét. Persze ezek a jelek nem messziről árulkodnak – csak olyan ember veheti észre őket, aki jól ismerte az illető nőt átalakulása előtt, vagy pontosan tisztában van azzal, milyen jegyeket kell megfigyelnie, és hogy ezek mit jelentenek.

Különös tény, hogy Felice hívei – bár területtől függően különböző nagymacskák alakját öltik – minden esetben azonos hatalmat birtokolnak az állati testben. Változzanak akár hiúzzá vagy oroszlánná, ugyanúgy harcolnak, ugyanúgy gondolkodnak. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit tesz, hogy harcértékeik nem függenek a felvett alaktól; minden esetben a fent megadott értékek a mérvadóak. Persze ez nem mindenki számára tűnik logikusnak – hogy lehet, hogy egy vadmacska úgy harcoljon, mint egy tigris? Nos őket emlékeztetnünk kell: Felice hívei nem született macskák, csak különböző misztikus praktikák hatására váltak azzá.

A vadászat éjjelének eljöttét már egy héttel előbb megérzi minden nő, aki csak Felice-t szolgálja. Ahogy közeledik a holdtölte, egyre agresszívebbek, vérszomjasabbak lesznek. Természetesen emberi alakjukban jól-rosszul uralkodnak ezeken az érzéseken, de aki behatóbban is-



meri az emberi lélek rejtelmeit, az bizony észreveheti rajtuk a változást. Ez esetben a legjobb, amit tehet, hogy minél messzebb menekül a nőtől. Mondják, néhány tudásvágytól hajtott bölcs már megkísérelte végignézni a metamorfózist, a tudásért azonban az életükkel fizettek – ők lettek a vadászat első áldozatai.

Fh'yanra, a Hírnök

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 130
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: 30
Sebzés: 2k6/1k6, vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: kyr metódus
Intelligencia: magas
Jellem: Rend, Halál
Max. Tp.: 450

A fh'yanra különös szerzet: voltaképp nem létezik Ynev Elsődleges Anyagi Síkján, időről időre mégis utat talál oda, hogy szörnyű tombolással hírlelje szét már-már elfeledett istene, a kyr Morgena hatalmát.

Az Ötödkorban – és az azt megelőző időkben, a Vörös Kontinensen – Morgena a kyr panteon meghatározó alakja volt. A természet női komponensét testesítette meg Igere oldalán. (Bár kettejük viszonya nem tisztázott, valószínű, hogy az eredeti hagyomány szerint társak voltak a Teremtés művében.) Az Árnyékúrnő kultusza a Birodalom bukását követő századok zűrzavarában mindinkább eltorzult, a hatodkori „romlásszekták" zöme már Berkanóként, Sötét Anyaként imádta, s számos gaztettet követett el a nevében – ennek s a megmaradt kyr istenek közreműködésének tudható be, hogy hívei a hetedkor hajnalára végképp kivesztek Ynevről.

Morgena-Berkano hatalma tehát szertefoszlott, egyes ereklyéi azonban – rég elporladt papok gonosz praktikáinak eredményeképp – dacoltak az évezredekkel, s kivétel nélkül magukban hordozzák egy-egy fh'yanra (kyrül: Hírnök) születésének ígéretét.

Ha az ereklye valamely gyanútlan személy birtokába kerül, az illetőnek minden mellette eltöltött nap végén Asztrális Mágiaellenállást kell dobnia 70E ellen – amennyiben ez sikertelen, a Hírnök megjelenik álmában, és párviadalra szólítja. (Sikeres próba esetén az illetőt zavaros álmok gyötrik – ha ez óvatosságra inti, az elkövetkezőkben növelheti dinamikus Pszi-pajzsának erősségét, ezzel fokozva védettségét, míg a lidércnyomás eredetére fényt nem derít.)

A Hírnök sötét, csuklyás köpenyt és páncélzatot viselő, egyenes, másfélkezes kardot és tőrt viselő férfialak. Sosem mosolyog, csak kyrül beszél, gesztusai azonban félreérthetetlenné teszik szándékát: az illetőnek, ha nem akar – egyelőre álmában – esély nélkül elpusztulni, mindenképp meg kell vívnia vele. Ha legyőzi, a Hírnök rá többé nem jelent veszedelmet, de környezetében rögtön új alanyt keres – ha viszont alulmarad, sorsa – s nagy valószínűséggel háznépéé is – megpecsételődik.

Álmában elszenvedett veresége jel az ereklye számára, mely szabadjára engedi hatalmát, s utat nyit az asztrálvilágból a valós világba a Hírnök számára – méghozzá az áldozat testén át, mely minden előjel nélkül darabokra szakad. A Hírnök ezután 2k10 kör leforgása alatt felépíti anyagi testét a maradványokból, fegyvert ragad, és addig tombol, míg meg nem fékezik. Az ereklye elpusztításáig csak mágikus fegyverrel sebezhető, az után már csak páncélzatának ellenállását (SFÉ 6) kell leküzdeniük a próbálkozóknak. A Hírnök kezdetben saját fegyvereivel, a tőrrel és a másfélkezes karddal küzd, ám mindig azt a fegyvert kaparintja kézbe, mellyel adott esetben a legnagyobb kárt okozhatja, legyen az shadleki csatabuzogány vagy nyílpuska. Csendes őrjöngés az övé, valódi indulatok nem kísérik; feljegyeztek olyan esetet is, hogy bizonyos személyeket testet öltése után megkímélt, de erre nézvést szabályosság nem állapítható meg. Mindössze k6 napot képes az Elsődleges Anyagi Síkon tölteni, azután visszatér az ereklyébe, vagy – ha az elpusztult a harcban – semmivé foszlik.

Jelenléte a papok Élet érzékelése nevű varázslatával felfedhető, ám asztrális formájában csak az ereklyével együtt pusztítható el.





GÉPSZOLGA • GIDER • GINSOUR • GLIAD • GNÓM• GOBLIN • GÓLEM • GYÍKMÁGUS • GYÍKLÉNY

Gépszolga

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 70 (SZ)
Támadó Érték: 58
Védő Érték: 88
Kezdeményező Érték: 12
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 32
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 200

A gépszolga egyedülálló a maga nemében, ugyanis nem élőlény, hanem, mint az a neve is sejteti, gépezet. Nagyon kifinomult kahrei mesteremberek műremeke, amely szinte tökéletesen utánozza az embert. Termete valamivel nagyobb, hozzávetőleg két méter magas.

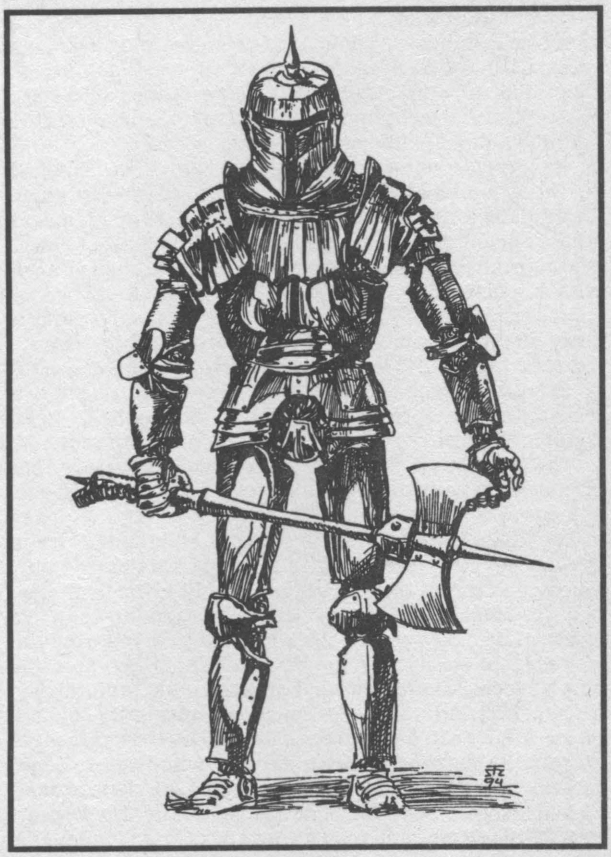
Kinézetét tekintve embert formáz, azonban a hasonlóság meglehetősen felszínes – két lába, két keze és egy feje van, ebben ki is merül. Bőre, vagy hasonló bevonata egyáltalán nincs, a testét működtető ezernyi fogaskereket és mechanizmust szegecselt fa- és vaslapok takarják. Ez a takarás sem tökéletes, mivel itt-ott, az illesztéseknél kikandikálnak a belső szerkezetek. Nagyjában-egészében egy szokatlan formájú lovagi teljes vérthez hasonlít, ami azonban képes saját magától mozogni.

A gépszolga elkészítése olyan fokú jártasságot igényel a mechanikában és a szerkezetek tanaiban, amilyet csak nagyon kevesen mondhatnak magukénak. Ez az oka, hogy bár számtalan előnye van egy ilyen szerkezetnek, mégis kevés készült belőle az ismert történelem folyamán. Nem elég, ha készítője mestere a gépeknek, olyan varázsló segítségére is szüksége van, aki a Mechanomágiában jártas – csak együtt tudják megalkotni ezt a páratlan műremeket.

Minthogy csak kevesen képesek készíteni, és akkor is rengeteg időt vesz igénybe, egy ilyen szolga értéke aranyban szinte ki sem fejezhető. Nagyon kevesen engedhetik meg maguknak, hogy a nagyhírű Kahre e műremekét birtokolják. Haszna sem jelentős, mivel mágiával – főleg nekromanciával – nálánál jóval erősebb, ellenállóbb és megbízhatóbb szolgára tehet szert a gazdag vásárló, ráadásul egy nekromanta szolgálatai, még ha nem is olcsók, meg sem közelítik a gépszolga árát.

Hogy mégis létezik néhány példány belőlük Yneven, annak magyarázata az, hogy mindig akadtak különc gazdagok, akik vagy nagyon idegenkednek a nekromanciától vagy egyszerűen csak hatalmuk demonstrálásaképp csináltatnak maguknak egyet-egyet. Enoszuke császárának birtokában van egy darab, amely kizárólag az udvari nép szórakozását szolgálja; néha tehetős dzsad emírek készíttetnek maguknak, de volt már példa arra is, hogy Shadon nemesei rendeltek belőle, úgymond „harci képességeinek felmérése" céljából.

A gépszolga nagyon hasznos társ. Képes küzdeni, beszélni és minden egyszerűbb parancsot végrehajtani. Gondolkodni – ahogy azt az emberek teszik – nem gondolkodik. Lelke, tudata nincs, éppen ezért az asztrálvagy mentáltestre ható mágiák semmilyen hatással nincsenek rá. Mivel lelke nincs, Anyagi mágiával fokozottan sebezhető – ezt készítői általában Mágikus Aura Varázsjellel kompenzálják. Mivel nem élőlény, a mérgekre teljesen immunis, ezenkívül semmilyen varázslat, ami élőlényekre hat, rá nem érvényesül. Ugyanebből következően fájdalmat sem érez, tehát ahhoz, hogy valaki sikerrel harcoljon ellene, nem elég eltalálnia, túl is kell ütnie. Minthogy gyakran használják harc gyakorlására, készítői a külső burkolatot nem csak kinézetében, de felépítésé-



ben is hasonlatossá tették a lovagi teljes vérthez, ami a gépszolgának 6-os SFÉ-t biztosít.

Minthogy a gépszolga nem élőlény, csak tárgy – még ha felettébb bonyolult is – esetében nem beszélhetünk Életerő pontról. A fent megadott érték inkább STP-nek tekintendő, és a gépszolga esetében a Tárgyak ellenállása c. M.A.G.U.S. fejezet a mérvadó. A különböző behatásokra fémként reagál, mivel a legtöbb alkatrésze fémből készül.

Bár lelke nincs, egyfajta értelemmel mégis rendelkezik, mely képessé teszi az alapvető beszélgetésre, valamint a nem túl bonyolult parancsok végrehajtására.

A kalandozók számára ritkán ellenfél, annál gyakrabban küldetés célja, hiszen értéke csillagászati.

Gider

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3k10
Termet: K
Sebesség: 50 (L)
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 55
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 12
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 2

A giderek minden nagyobb barlangban előfordulhatnak. Ragadozók, méretük általában 30-tól 60 cm-esig terjed. Leginkább a denevérre hasonlítanak, ám testüket mindenütt vastag szőr borítja, állkapcsukban pedig rengeteg apró, de tűhegyes fog sorakozik. Színük rendszerint szürkés vagy fehér. Táplálékuk nagy részét a barlangokban található, méretesebb rovarok és apróbb emlősök teszik ki. Támadásnál karmos mellső végtagjaikkal megragadják az áldozatot, s közben harapják, ahol érik. Ultraérzékeléssel tájékozódnak, melynek segítségével még vaksötétben is 100 méterről felfedezik a potenciális prédát, vagy a veszedelmet.

Húsuk megfelelően előkészítve enyhén csípős, de ízletes, ezért a törpék is előszeretettel vadásszák és fogyasztják őket. Hasznos anyag – csont, bőr – gyakorlatilag nem nyerhető belőlük: vázuk porcos, kültakarójuk pedig az egyed esetleges pusztulása után oly szorosan tapad a húshoz, hogy eltávolítása úgyszólván lehetetlen – a táplálóknak szánt gidereket ezért, Yneven egyedülálló módon, nem megnyúzva, hanem kifordítva készítik el.

Ginsour

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K (5 arasz)
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: 90
Sebzés: 1k5
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 6
Fájdalomtűrés-pontok: 18
Asztrál ME: 35
Mentál ME: 25
Méregellenállás: 10
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Élet, Káosz
Max. Tp.: lásd a táblázatot!

A ginsourokról először egy pyarroni mágus tett említést, akinek komoly fejtörést okozott némely megmagyarázhatatlan esemény, melyben e lényeknek fontos szerep jutott. A mágus – De Torrane – hatalmat és gazdagságot hozó, ám veszélyekkel teli élete kései szakaszában békére és a természet csendjére vágyott, s kisebb torony építtetésébe kezdett. Az épület befejezését követően védő szimbólumokat vésett a falakra, s erős mágiával tette teljessé lakhelyének védelmét. Egy reggel hitetlenkedve látta: a jelek egytől-egyig eltűntek. Áldozatos munkával ismét megalkotta a szimbólumokat, de másnapra ismét az üres falak tekintettek vissza a meghökkent mágusra. Am De Torrane nem adta fel, s újra megrajzolta a jeleket – éjjel pedig várt.



Ébersége meghozta gyümölcsét. Néhány furcsa, sötét színű lény közeledett a toronyhoz, ám a szimbólumok mind hatástalanok maradtak. A szörnyek elérték a falakat, s egy fejükről lógó csáppal nyalogatni kezdték a rajzolatokat – melyek lassan eltűntek!

A mágus dühösen rohant elő, átkozta a természetet és az isteneket kreativitásukért. Az egyik Ginsourt sikerült megbénítania, a többiek elmenekültek – de ez az egy is épp elég volt De Torranénak. Megvizsgálta a lényt, s miután fényt derített mágikus természetének valódi mibenlétére, viszonylag pontos leírást készített a fajról.

A lények két erős, leginkább a békáéhoz hasonlító lábbal, kurta mellső végtagokkal bírnak. Fejükön apró, fénylő szemeken kívül csupán az energiák begyűjtésére szolgáló, szőrtelen tapogatók találhatók. A szemlélő első látásra úgy érezheti, a ginsournak nincsenek valódi körvonalai, a fény furcsa játékot játszik bőrén, s határozott kontúrok kirajzolása helyett inkább lecsorogni látszik a testéről. Származásukra De Torrane is csak mágikus természetükből következtetett: véleménye szerint ősmágusok félresikerült kísérleteinek szomorú termékei a ginsourok, melyeket teremtőik – életképtelennek gondolva – sorsukra hagytak.

A ginsourok a mágikus energiák átalakítására képes szörnyek legegyszerűbb formái. Az effajta energia felhasználás tulajdonképpeni éltető erejük, hiszen csak Manával táplálkoznak. Az ilyen lényeket a mágikus tudományok összefoglaló néven Raptores Vis Magicae-nak nevezik, azaz a varázserőrablók osztályába sorolják, s több alcsoportjukat megkülönböztetik. A legprimitívebbek azok, melyek a Manából szerzett energiát csak testük felépítésére tudják használni. A következő fokozat – melynek tagja a ginsour is – ezt az energiát nyers formában már visszajuttathatja a környezetbe. A legfejlettebbek csoportját azok képviselik, akik ezt az energiát újra Manaként használhatják fel, azaz varázslatokat is képesek alkalmazni.

Különbséget tehetünk még ezen kreatúrák között a Mana felszívásának módozatai szerint. A ginsourok csak a különféle tárolt formában lévő Mana energiájának hasznosítására képesek, azaz a jelmágia különböző formáinak elrablására. Ezek a varázslatok, pontosabban a Pentagrammák, Varázskörök, Varázsjelek, Szimbólumok és Bélyegek nem is hatnak rájuk. A Mana felvételére a ginsourok a fejükön található furcsa ormány és csáp közötti függelékszervüket használják. Ezzel megérintik a felszívni kívánt jelet, s ha a jel erőssége nem elégséges, a jel teljesen eltűnik, s a benne tárolt Mana-pontok a ginsour energiáját növelik. Ilyenkor a jelnek ME-t kell dobni 60 E ellen, ahol a jel Mágiaellenállása erősségének felel meg. Ha a dobás sikeres, semmi sem történik, s a lény csak 48 óra múlva próbálhatja meg újra bekebelezését.

Az így szerzett energiát úgy hasznosítják, mint az egyéb fajok a táplálékból nyertet. Ezért szöveteiket állandó mágikus folyamok szövik át, ennek köszönhető magas mágia-ellenállásuk és méregellenállásuk is (hiszen a mérgek alapvetően más anyagforgalmú lények ellen készültek.) A ginsourok nem agresszív lények, csak akkor harcolnak, ha rákényszerítik őket, azaz a menekülés útját is elvágták. Szinte minden fáradságot vállalnak egy-egy komolyabb Mana-forrásért, de harcba nem bocsátkoznak érte. Színük átmenet a sötétkék és a fekete között, így kiválóan rejtőzhetnek éjszaka (adatok a táblázatban). Ezért legtöbbször éjjel aktívak, s nappal pihennek, alszanak.

Ha harcolniuk kell, két fogócsápjukkal teszik, bár ezek nem igazán erre készült szervek, így együttes sebzésük egy körben legfeljebb 1k5 (1k10/2) Sp

Mondják, Erionban kisebb vagyont hajlandóak fizetni egy-egy élő ginsour-ért, hiszen nem egy kalandozó vinne magával szívesen olyan jószágot, amely jó eséllyel megoldja számára a jelmágia jelentette akadályokat. Ez azonban nem egyszerű. Noha a ginsour nem rosszindulatú, ráadásul értelmes is, ám bizalmatlan és az embereket nem kedveli. Különös, telepátián alapuló kommunikáció segítségével érintkeznek, amelynek elsajátítása csak mesterfokú Pszi képzettség ismeretében lehetséges. A ginsour, ha egyszer összebarátkozott valakivel, hűséges társnak bizonyul, feltéve, ha figyelembe veszik szokásait és lehetőségeit. Fegyvert nem hajlandó – nem is képes – használni, egyébiránt nagyon makacs. Mikor valamit a fejébe vesz – ez elsősorban a Mana elfogyasztására vonatkozik – szinte lehetetlen eltéríteni szándékától, s miután számára a mágikus energiák az éltető táplálékot jelentik, nehéz megóvni tőle emberi szövetségese jelmágikus úton felhalmozott Manáját is.

Sarokba szorítva, kilátástalan helyzetben képesek mozgósítani a szervezetükben tárolt mágikus energiát, három alfajuknak megfelelő hatásfokkal. Ezek az alfajok színben is eltérést mutatnak, innen ered elnevezésük is.

A legkevésbé hatékonyak a Verőfény ginsourok (ők a legvilágosabb színűek), míg az Éjféli ginsour a legsötétebb és legütőképesebb. Ha ezek a lények testük energiáját alakítják Mana-ponttá, és ezeket a pontokat nyers energia formájában kibocsátják, ezzel sebet ejtenek ellenfelükön, viszont saját testük is gyengülni fog. Az ormányukból kicsapó energiasugár világító, kékes fényű nyaláb, leginkább egy villámtölcsérre emlékeztet, ami 12m hosszú, és a végén 5m átmérőjű. 1 Mana-pontnyi energia mindig 1 pont sebzést eredményez, a különbség abban mutatkozik, hogy 1 ÉP vagy FP ráfordítás hány Mana-pontnyi energia felszabadítását teszi lehetővé. A három alfaj adatai:

Név	szín	MP/Fp	Mp/Ép	Lop.%	Rejt.%	Tp
Verőfényes ginsour	kék	1	4	60	70	100
Alkony ginsour	szürke	2	6	70	80	180
Éjféli ginsour	fekete	3	10	85	95	405

A név rovatban az alfaj nevét találhatjuk, a szín is elég egyértelmű, bár mindüknek a sötét árnyalatát jelenti. Az Mp/Fp megmutatja, egy saját Fp ráfordításával hány Mp-t sugározhat ki a lény. Ép átalakítása is lehetséges, ebben az esetben az Mp/Ép szerinti Mp keletkezik. A Lopakodási és Rejtőzési százalékok és a Tapasztalati pontok is alfajonként különböznek.

Gliád



Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2k10
Termet: K
Sebesség: 120 (SZ) 60*
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 9
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 10
Asztrál ME: –
Mentál ME: –
Méregellenállás: 12
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 8
* falon

Dél-Ynev egyik legtitokzatosabb faja; képviselői magukat gliádnak nevezik, a népnyelv azonban a drágakövek őreiként emlegeti őket. Elsősorban Elfendel nyugati és délnyugati partvidékén elterjedtek, de megtalálhatóak a Shadoni-öböl sziklái között és a Godorai-tenger egyes partszakaszain is. Fontos megemlíteni, hogy ezek a kistermetű lények nem azonosak az őrzőkkel, akik Sonion opáljait védik!

Elfendel óceáni partjainak tekintélyes részét magas, meredek sziklafal alkotja. Hajó itt nem képes kikötni, település nincs, hiszen az elfek nem építenek falvakat. A sziklafal számtalan kisebb-nagyobb barlanggal tagolt. Ezeken a helyeken ember szinte soha nem járt, hiszen gyakorlatilag megközelíthetetlenek. Senki nem is akarna odamenni, ha ezek a szirtek nem lennének telis-tele a legkülönfélébb drágakövekkel és ércekkel. Azonban nem csak az értékes kövek találhatóak itt, hanem a kövek őrei is.

A helyzet nagyon hasonló a többi sziklás partvidéken is, de azok drágakövei messze sem olyan legendásak, mint az elfendeli parté.

A gliádok első ránézésre leginkább a törpékre emlékeztetnek, valódi kapcsolat azonban nincs közöttük. Hozzávetőleg egy méter magasak, testüket mindenütt szőr borítja. Jóval vékonyabbak a törpéknél, és ennek megfelelően sokkal fürgébbek is. Fejük viszonylag kicsi, szemük azonban – alkalmazkodva a barlangok sötétjéhez – hatalmas. Hasonlóan nagy kerek, szőrtelen fülük is, amitől megjelenésük olyan, mintha egy ember élő karikatúrái lennének. Ruhát nem nagyon viselnek, leginkább ágyékkötő, vagy valami *tunikaféle* fedi prémes testüket. Mivel a függőleges szirtfalak barlangjaiban élnek, kezük módosult a különleges élettérhez: vaskos körmeik és erős ujjperceik hihetetlenül ügyes falmászókká teszik őket. Mivel életük nagyrészét itt töltik a falmászás teljesen beidegződik számukra, mint a közönséges embereknek a járás, épp enezért emberek számára elképzelhetetlen sebességgel képes falat mászni.

A gliád fürgesége sima talajon is elképesztő. Rövid távon még a jól futó embereket is maga mögé utasítja, különösen, ha nem egyenesen kell futni, hanem összevissza kanyarogva.

Értékrendjük alapvetően az Életet tekinti legfőbb értéknek. Egyetlen gyengéjük akad csupán: már-már gyermeki ragaszkodással kötődnek a drágakövekhez. Használni – a szó hagyományos értelmében – nem használják semmire, pusztán gyönyörű csillogásukért szeretik őket. Egyes mágiaelméleti tudósok feltételezik, hogy a drágakövek szépségük mellett spontán mágikus hatásaik miatt is értékesek a gliádoknak. Mindenesetre tény, hogy a gliádok drágaköveket sem nyers, sem csiszolt formában nem adnak senkinek sem, kivéve tán az elfeket. Minthogy minden olyan drágakövet, amit a barlangjaikban lehet találni, sajátjuknak tekintenek, ez gyakran komoly nézeteltérést okoz a pénzéhes szerencsevadászokkal.

Egyedül az elf néppel vannak jó kapcsolatban, akik cserébe a nyers drágakövekért az elf művészet legszebb remekeit adják. Más vidékeken – a Shadoni öböl és a Godorai tenger partjain – maguk csiszolják az ékköveket.

Ha emberrel vagy más faj képviselőjével találkoznak, a gliádok nagyon kedvesek barátságosak – mindaddig, míg az idegenek nem akarnak drágaköveket elvinni tőlük. Ha ez szóba kerül, azonnal szótlanok, mogorvák és elutasítóak lesznek. Aki tisztességes fizetséget kínál a drágakövekért, azzal esetleg hajlandók tárgyalni. Furcsa, de számukra az arany vagy ezüst teljesen értéktelen. A drágaköveken túl az ételeknek van nagy értéke, hiszen ahhoz a barlangok mélyén nehéz hozzájutni. Ezenkívül szeretik még a fából, fémből készült ékszereket.

Ha valaki erőszakkal próbálna tőlük valamilyen drágakövet megszerezni, azonnal elmenekülnek. Ismerve emberfeletti fürgeségüket ez nem nehéz feladat, hiszen ha üldözőik nyílt terepen fel is vehetnék velük a versenyt, a félhomályos-sötét barlangban bukdácsolva semmiképp. Miután mind egy szálig eltűntek, az óvatlan kalandor azt hihetné szabad a vásár, azonban ekkor megkezdődik a háború. A gliádok ugyanis nem túl bátor lények, ellenben annál agyafúrtabbak. Kihasználva helyismeretüket a barlangban számtalan csapdát építettek ki, amelyek mind arra szolgálnak, hogy a nemkívánatos betolakodó

kedvét egy életre elvegyék a fosztogatástól. Mivel alapvetően Élet jelleműek csapdáik között kevés a halálos, de ez nem jelenti azt, hogy végveszélyben ne vetnék be azt is.

Ha netán egy gliádnak harcolnia kell, mert menekülni képtelen, vékony, éles rövidkardjával teszi, ami egy ember számára kisebbfajta tőrnek felel meg. Így is csak addig harcol, amíg feltétlenül muszáj, az első adandó alkalommal elmenekül. Menekülésében nem csak gyorsasága, de rendkívül jó lopakodó képessége (60%) valamint rejtőző képessége (80%) segítik.

A drágakövek – bár ezt kevesen tudják – valóban segítik a gliádokat. Nyers mágikus kisugárzásuk jótékonyan hat rájuk, amitől jelentős mértékben gyógyulnak. Minden száz karátnyi drágakő után, amit a gliád magánál tart, percenként két (hat körönként) visszanyer 1 Fp-t valamint tíz percenként 1 Ép-t. Természetesen ha kétszer ennyi mennyiségű drágakő van nála, a gyógyulás sebessége is kétszeres lesz. Fontos megjegyezni, hogy ez a gliádoknál nem tudatosult, ők csak annyit tudnak, hogy jól érzik magukat a kövek közelében. Egy-egy példánynál általában 50-200 karátnyi ékkő található a legváltozatosabb fajtákból összeválogatva.



Gnóm

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 10k10
Termet: K
Sebesség: 60 (SZ)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: 20
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: változó
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 25
Mentál ME: speciális
Asztrál ME: változó
Méregellenállás: 3
Pszi: változó
Intelligencia: változó
Max. Mp.: -
Jellem: Rend
Max. Tp.: 25

A gnómok - egyes hiedelmekkel ellentétben - nem a Káosz teremtményei, s nem is elkorcsosult, dicső múltjukat feledett emberek. A hozzáértők szerint az idők kezdete óta élnek Yneven, vagyis az ősi népek közé tartoznak, akár az elfek, az amundok és a jannek - bölcsességüket dicséri, hogy sosem ártották magukat a "nagyok" háborúságaiba, s hogy nem szegődtek egyetlen náluknál hatalmasabb faj szolgálatába sem.

Településeik a kontinens minden életre alkalmas zugában megtalálhatók. A zugok esetünkben szó szerint értendők: noha a gnómok nem vonultak a föld alá, mint az aquirok és a törpék, városaikat, falvaikat hegyvidéki barlangrendszerekbe, vagy azok közvetlen közelébe építik. Egyik legfontosabb jellemzőjük az elővigyázatosság: ha hírét veszik, hogy sereg indult valamelyik fészkük ellen, s az ellenállás eleve reménytelennek látszik, készek elhagyni sok évtizedes - vagy évszázados - munkával épített otthonukat, s másutt, a felfordulástól biztonságos távolságban telepednek meg újra. Szinte mindannyian beszélik a Közös Nyelvet, saját, ördöngösen bonyolult dialektusukat azonban csak néhány tudósnak és kalandozónak sikerült elsajátítania; tőlük tudjuk, hogy a gnómok érzelmi élete kifinomult, noha - gyakorlatias nép lévén - inkább a kézművességben, semmint a versfaragásban jeleskednek. Az emberrel (és minden más lénnyel) szemben alapvetően bizalmatlanok, ám akadnak köztük kalandosabb természetűek is, akik utazásaik során a nagyvárosokba - különösképp Erionba - is bemerészkednek.

A tipikus gnóm kurta termetű, arányos felépítésű, hatalmas szemű, horgas orrú, sötét hajú és -testszőrzetű humanoid. Ötujjú kezei hihetetlen ügyességgel forgatnak bármely szerszámot - beszélik, a gnóm mesterek látják a kőben, fában, fémben megbúvó erővonalakat, bár ezt a feltevést igazolni sosem sikerült. Az általuk készített ötvösmunkák párjukat ritkítják Yneven, de kitűnnek különös, bonyolult mechanikájú szerkezeteikkel is - egyes feltevések szerint Kahre technokratái tőlük tanulták művészetük alapjait. A legszívesebben nemesfémekkel, drágakövekkel dolgoznak, de nem vetik meg az acélt sem: az általuk készített fegyverekért háromszoros árat sem sokallnak a tapasztalt kalandozók. Természetükre nézve kiegyensúlyozottak, eleven eszűek és egyenesek, bár a faj hagyományaiban élő tapasztalatok kissé fanyarrá tették őket; zömük saját istenét, Berzebaalt imádja - e misztikus lényt a dorani és pyarroni hittudorok rendszerint magával az anyatermészettel azonosítják -, míg a nagyvilágban élő gnómok jobbára bevett vallások hívéül szegődnek. Berzebaal, bár papjai nincsenek, sajátos mágikus hatalommal ruházza fel az ősi módon élő gnómokat: az otthonuk védelmét élvező humanoidokat Mentálfonál kapcsolja össze, valamennyien rendelkeznek az Érzékelés és az Emlékolvasás képességével, melyet a közéjük vetődők szándékainak, indítékainak kifürkészésére használhatnak, míg az ellenük irányuló Mentál-operációk 80 százalékban eredménytelennek bizonyulnak. (FIGYELEM! Az otthonukat odahagyó gnóm NJK-k Mentál ME-je egységesen 12!)

Az intelligensebbek képesek elsajátítani a mágia- és a Pszi-használat hetedkori módszereit, támadó varázslato-

kat és/vagy diszciplínákat azonban csak végszükség esetén alkalmaznak - ugyanez áll a fegyverhasználatra is. Ha rákényszerülnek, rövidkardokkal, egykezes csatabárdokkal és (olykor ismétlő rendszerű) nyílpuskákkal küzdenek; bátrak és szívósak; sosem ellenfeleik megsemmisítésére, pusztán saját életterük megvédelmezésére, az egyensúly fenntartására törekszenek.

A gnómok - a törpékhez hasonlóan - egy életre választják párjukat. Hosszú ideig (200+2k10 évig) élnek, de egy-egy családban ritkán akad kettőnél több gyermek - ez magyarázza, hogy nem találkozni velük még gyakrabban Ynev térségein.

Goblin

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 10k10
Termet: K
Sebesség: 65 (SZ)
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: 0
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 7
Fájdalomtűrés pontok: 12
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati-pont: 10

A goblinok alapvetően humanoidok, ám jóval alacsonyabbak az embernél, mindössze egy-másfél méter magasak. Bőrük színe a sárgától a narancsvörösig terjed, szemük színe szintén a sárga valamilyen árnyalata. Karjuk testükhöz viszonyítva aránytalanul hosszú, egészen térdig ér. Arcuk az emberi arc elnagyolt karikatúrája: szemük jókora, szájuk széles, füleik kicsik, hegyesek és elállóak.

A goblinok, akárcsak az orkok, Orwella teremtményei. A Tinolok barlangjainak mélyén teremtette meg a Kitaszított az első ilyen lényeket – ezek a föld alatti járatok azóta is hemzsegnek tőlük. Mára már szerte Yneven megtalálhatók, sőt, az északi Gro-Ugonban élő törzseik a helyi politika alakításába is beleártják magukat.

A vad goblinok gyűlölik a fényt, a felszínen ritkán mutatkoznak, leginkább barlangok, bányák vagy romos épületek mélyén húzzák meg magukat. Portyázni is éjjel járnak, amikor kisebb falvakat vagy utazókat fosztanak ki. Ha megfelelő túlerőben vannak – háromszor, négyszer annyian, mint áldozataik -, esetleg harcba is bocsátkoznak. Ilyenkor élvezettel kegyetlenkednek és gyilkolnak. Magányos goblinok vagy kisebb csapatok a veszély első jelére hanyatt-homlok menekülnek.

A harchoz egyszerű fegyvereket használnak, baltát vagy buzogányt, ritkábban kardot. Ezek nagy részét összelopkodták, de néha maguk is készítenek fegyvereket. Nem túl jó céllövők: goblin íjászokról egyetlen valamirevaló legenda sem tesz említést.



A goblinok – akárcsak az emberek – fejlődhetnek harcosként, de még a legerősebb goblin hős Tapasztalati Szintje sem haladja meg az 5-et. Az ilyenek ritkák, és szinte mindig a törzs vezetői. Szintlépéskor +8 HM-et és 1k6 Fp-t kapnak. A goblin harcosok legyőzéséért minden Szintjük után +1 Tp adható.

Majd minden törzsnek van sámánja. A sámán ugyanúgy bír Tapasztalati Szinttel, mint a többi karakter, tudása pedig egy azonos Szintű Boszorkánymesterének felel meg. A sámán legfeljebb 4. TSz-ű lehet. A sámán legyőzése Szintenként 2 Tp-t ér.

A goblinok képesek az orkokkal és az emberekkel utódot nemzeni, bár ez utóbbiak ritkán teszik ezt önszántukból. Az ember-goblin félvér felettébb ritka, és ezen – a fogantatás körülményeit tekintetbe véve – nincs is miért csodálkoznunk.

A goblin törzsek néha farkasokat tartanak, egyrészt hátasként, másrészt harci célokra.

Gólemek

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: változó
Sebesség: változó
Támadó Érték: változó
Védő Érték: változó
Kezdeményező Érték: változó
Célzó Érték: –
Sebzés: változó
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: változó
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
PSZI: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: változó

A gólemek több mint egy évezreddel ezelőtt tűntek fel először Ynev kék ege alatt, Deludus Mons kísérleteinek eredményeképpen. Az élettan jeles tudósa oly eszközt adott a varázslók kezébe, melynek segítségével a hű testőrök leghalálosabbikát teremthetik meg. Élettelen anyagból hozhatnak létre olyan lényt, akinek ereje, állóképessége és kitartása többszörösen meghaladja az emberét.

A gólem teremtése komoly előkészületeket igényel, s nem elég hozzá a megfelelő mágikus mozaikok ismerete. A megfelelő befogadó test megalkotásához ügyes kéz és tökéletes tudás kívántatik. Annak, hogy Ynevet nem árasztották el varázslók alkotta gólemek hadai, több oka van. Legfontosabb a szükséges mesterfokú Élettan Képzettség nehéz megszerezhetősége. A gólemkészítés titkát, annak elméletét sok varázsló ismeri, a szoborformálás tökéletessége nélkül azonban nem képesek életet lehelni az anyagba.

A gólemalkotás első nehezebb, és különös gondosságot igénylő lépése a megfelelő test megalkotása. Ehhez legelőször a megfelelő anyagot kell kiválasztani, mely a leginkább összhangban áll a létrehozandó lény feladatával. Ezek után a varázslónak el kell döntenie, mekkora teremtményt szeretne létrehozni – természetesen a gólem céljának szem előtt tartásával. Ha ez megtörtént, elkezdődhet maga a munka.

A szobor váza egy csontváz, melyen minden csontnak szerepelnie kell, lehetőleg minél valósághűbben. A következő réteget a mélyen fekvő izmok alkotják, ezek után sorban az egyre felszínesebb izmokat kell megmintáznia a varázslónak. Minden egyes izmot egymástól függetlenül, a valóságnak megfelelő csontokról eredeztetve és tapadva kell megmintázni, másképp a gólem mozgásképtelen lesz. Ez a munka minimum egy hétig tart, de további idő ráfordításával az alkotás tökéletesíthető. A szobor felépítésében fontosak az arányok és a kidolgozás is, ezeken is múlhat, hogy a test képes lesz-e a ráolvasott bélyegek hatására élővé válni.

Ha a test elkészült, a varázsló nekikezdhet a teremtés mágikus energiáinak megidézéséhez.

Először egy Lélekcsapda varázsjelet kell a szoborra rajzolnia, ez adja a tulajdonképpeni „életet" az élettelen anyagnak. Második lépésként a test mozgatását lehetővé tevő Halottmozgatás bélyeg ráírásának kell megtörténnie. Ezzel a két jellel és a beleidézett lélekkel a test már mozog, cselekszik. Sajnálatos módon a csapdába ejtett lélek irányítja, aki az esetek jelentős részében bensőjének legmélyéből fakadó ellenszenvvel viseltetik az őt csapdába ejtő varázsló iránt. Ennek egyenes következménye, hogy az alkotás az annyiszor ismételt, de örökérvényű módon reagál: teremtője ellen fordul.

A konfliktus elkerülésére természetesen van lehetőség. A Halottmozgatás bélyeg alkalmazása előtt célszerű egy Akaratirányítás és egy Hűség bélyeget a testre róni, ezzel biztosítva, hogy a gólem soha ne váljon engedetlenné, s csak gazdájának parancsait teljesítse. Ha ezek a bélyegek a testen vannak, a szobor életre kel, s a varázsló befejezte alkotását. Hogy a szobor mennyire tökéletesen vagy tökéletlenül felel meg funkciójának, a varázsló ügyességének függvénye. A gólem befejezésekor a varázslónak Ügyességpróbát kell tennie. Ha ez sikertelen, a szobor a ráolvasott bélyegek hatására sem válik gólemmé. A sikeres próba azt jelenti, a varázsló tökéletesen kombinálta elméleti élettani tudását a gyakorlati szoboralkotással, s műve – úgyszólván – tökéletes.

A gólemek tulajdonságai igen sokfélék lehetnek: anyaguk és méreteik határozzák meg őket. Ezeket az alábbi táblázat foglalja össze. Fontos megjegyeznünk, hogy gólemek alkotásakor ennek a táblázatnak az áttekintése kevés, az anyagtípusokhoz és méretekhez kapcsolódó jegyzetek sok egyéb, fontos információt tartalmaznak.

GÓLEMEK ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATA

Méret	Seb.(SZ)	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés	ÉP	Tp
-0.5 m	55	45	125	55	1k6/2	6	150
0.5-1 m	60	55	115	50	1k10/2	8	220
1-1.5 m	65	65	100	40	1k6+2	10	300
1.5-2 m	75	75	90	35	1k10	12	450
2-2.5 m	65	75	85	25	1k10+4	15	550
2.5-3 m	50	75	95	20	2k10	21	680
3-3.5 m	35	70	82	20	3k10	26	750
3.5-4 m	25	65	80	15	4k10	30	800
4 m-	15	60	60	2	5k10	35	780
Alapanyag							
Kő	–	–	–	–	–	–	–
Fa	$x1^{1/2}$	–	–	+10	-2/k	$x^{1/2}$	$x^{1/2}$
Agyag	$x^{1/2}$	–	–	-10	-2/k	–	$x^{3/4}$
Vas	–	+10	+10	–	–	+20	$x1^{1/2}$

A táblázatban megtalálhatjuk azokat az értékeket, melyek az eredeti statisztikában változóként voltak jelezve. (A Seb. a Sebességet jelenti.) Fontos még, hogy az alapanyag megválasztás is befolyásolja a méret által meghatározott tulajdonságokat. A méretnél szereplő értékek a kő alapanyagú gólemre kerültek kidolgozásra, így módosító ebben az esetben nincs. A szorzók a méreteknél számolt értékekre vonatkoznak, úgymint a pozitív és ne-



gatív módosítók. A sebzésnél a -2/k annyit jelent, hogy minden egyes sebzéskocka dobásából kettőt le kell vonni, tehát egy 4m-es fa gólem 4k10-8 Sp-t sebez egy támadáskor, ha az sikeres volt. Ahol osztás is szerepel a sebzésben, ezt a 2 pontot mindig az osztás előtt kell kivonni a kocka dobás eredményéből. Ha így egy kockadobásra negatív eredmény adódna, azt nullának kell tekinteni. A méretek csak a táblázatban szereplő értékek között mozoghatnak, mert az 1/2 méternél alacsonyabb gólemeken nagyon nehéz az izmokat megformázni, a 4-4,5 méternél magasabbak pedig nem stabilak, az anyagok nem teszik lehetővé, hogy mozoghassanak, két lábra emelkedhessenek. Így négy és fél méternél nagyobb működő gólemet még senkinek sem sikerült teremtenie, bár többen is megpróbálkoztak vele. Ezek a hatalmas szobrok saját súlyuk alatt összeroppantak.

A gólemek nem éreznek fájdalmat, Fájdalomtűrés pontjaiknak száma gyakorlatilag végtelen. Ezért a gólemeken csak túlütéssel lehet sebet ejteni.

Az anyagokból eredő egyéb módosítók és megjegyzések:

Fa – ezek a legkönnyebben elkészíthető és alkalmazható, de legsebezhetőbb gólemek. Fontos tulajdonságuk, hogy könnyűek. Ez első látásra elhanyagolhatónak tűnhet, de érdemes elgondolkozni rajta. A fa sűrűsége, mint tudjuk, valamivel még kisebb is, mint az emberi testé. Tehát egy fagólem nagyjából olyan nehéz lesz, mint egy vele megegyező magasságú ember. Az agyag kétszer, a kő háromszor, a vas pedig nyolcszor olyan sűrű, mint az emberi test. Ha egy két méter magas ember kb. 100 kg, egy ugyanekkora vasgólem 800 kg-os lesz. Egy rosszul megépített tető vagy emelet már könnyen átszakad ekkora súly hatására. Ez a kis okfejtés megmutatta, a varázslók, bár tulajdonságaik miatt mindenképpen előnyösek a vasgólemek, miért is alkotnak másfajta, más alapanyagú gólemeket is. A fagólemek hátránya, hogy a tűz alapú mágia könnyen sebzi őket, a tűztől kétszeres sebpontot veszítenek.

Agyag – ez a gólemtípus ideális a legtöbb feladatra, bár reakciói nagyon lassúak. A tompa fegyverek csak a felét sebzik az agyaggólemeken, az éles vagy hegyes fegyverek sebzése nem változik. Az agyag gólemek immunisak az elektromosság alapú mágiára, a tűz csak a felét sebzi rajtuk.

Kő – A legelterjedtebb gólemfajta. Éles és hegyes fegyverek sebzését felezik, s a tűz ellen immunisak. Az elektromosság alapú mágia is csak a felét sebzi normál sebzésének ezeken a gólemeken.

Vas – a legkeményebb, legjobb harcosok a gólemek közt. Az éles fegyverek sebzését negyedelik, a hegyes fegyverek pedig támadásonként csak egy Sp-t sebeznek rajtuk. A tűz és hideg alapú varázslatok sebzését is felezik, kivéve akkor, ha ezek felváltva követik egymást.

Láthatjuk, a gólemek kemény ellenfelek lehetnek, s legyőzésük sokszor csak csapdákkal, trükkökkel vagy mágiával lehetséges. A gólem elpusztításához elég megtörni a Lélekcsapda bélyeget, de ennyire közel kerülni egy gólemhez elég nehéz a harc hevében. A gólemek elszaporodását szerencsére gátolja a szükséges ismeretek sokrétűsége. Megalkotásukra kevesen képesek, kezükben a gólemek előállításának tudománya komoly, veszélyes fegyver, melynek kitudódása beláthatatlan következményekkel járhat...

Az élettan ezen titkát jórészt csak Deludus Mons tanítványainál lehet megszerezni, de ők gondosan megválogatják, ki is érett eléggé a veszedelmes tudás megismerésére. Deludus alapította a Doranban működő kört, melynek tagjai ismerik a szoborformálás módszerét. A körnek az Élet Kilenc Tudója nevet adta, s meghagyta, mindig kilenc tagja legyen. A kilenc bölcs munkáját az élet tanulmányozásának szenteli, s mágiával, megfigyeléssel, kísérletekkel kutatja a természet lényeinek rejtelmeit. Ok birtokolják a szobrok megformázásának pontos mintáit, s új tanítványt csak kétévenként fogadnak. A jelentkezők közül három személyt választanak ki, akik fél év alatt juthatnak a kívánt tudás birtokába. A kilenc bölcs soha nem adja ki kezéből Deludus vázlatait és rajzait, még azok másolatát sem. A tanítványoknak fél év alatt meg kell tanulniuk az Élettan ezen részét annyira, hogy plasztikusan felidézhessék a gólem testének minden porcikáját. A Képzettség megtanulásához a fél év végeztével a tanítványnak sikeres Intelligenciapróbát kell tennie. Ezek után kezdhet neki a vállalkozó kedvű varázsló a gólem megalkotásának.

Gyíkmágus (Snil-veh)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E (kb.2.20cm)
Sebesség: 70 (V)
Támadó Érték: 64
Védő Érték: 108
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+4 vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 70
Asztrál ME: 42
Mentál ME: 39
Méregellenállás: 5
Pszi Képzettség: Kyr metódus, 80 Pp
Intelligencia: Kimagasló
Max. Mp.: 100
Jellem: Rend, Halál
Max. Tp.: 7000

A gyíklények egyik legkülönösebb fajtája a gyíkmágus. Egyes tudósok szerint valaha egyetlen fajt képeztek a Snil-síkságon élő gyíkemberekkel. A kasztrendszerek kialakulása után azok a gyíklények, melyek magasabb intelligenciával rendelkeztek – s a gyíktársadalom irányítói lettek -, különváltak, s belházasságaik egy különálló fajt eredményeztek. Mondják, ebben maguknak a gyíkmágusoknak is részük volt, mert mágiájuk segítségével indították el, gyorsították fel e folyamatot. A Káosz évezredei alatt civilizációjuk felvirágzott: birodalmuk Kharétól egészen az Ediomad-hegység pereméig húzódott. Uralkodásuk alatt egyesítették az északon élő gyíklények nemzetségeit, s megpróbálkoztak a lehetetlennel, a többi gyíkember intelligenciájának megnövelésével. Ki tudja, miféle eredményeket érhettek volna el, ha a Dawa Birodalom felemelkedésekor – a Démonikus Hatodkor kezdetén – nem semmisíti meg civilizációjukat az őrült máguskirályokkal vívott háború.

A gyíkmágusok a szétszóródott törzsekben élő gyíkemberek közé keveredtek, s azóta számuk egyre fogy, hisz nem hajlandók akárkivel megosztani életüket. E szokásukkal sikerült töretlen vérvonaluk tisztaságát megőrizni, noha jellemük egyre torzul. Az ősidők legendái szerint egykor nagy és nemes fajta voltak, akik az embe-

reket is megszégyenítő széles látókörrel, kiemelkedő bölcsességgel és toleranciával bírtak. Az elmúlt évszázadok alatt jellemük ennek ellenkezőjébe csapott át: megkeseredett, minden más fajt gyűlölő és megvető népség vált belőlük, sőt, a többi gyíklényt is meglehetős lenézéssel kezelik. Szigorú törvények szerint uralkodnak törzseiken, s ha csak lehet, minden más közelükbe keveredő lényt feláldoznak istenük oltárán. Istenük, akit civilizációjuk bukása óta imádnak, a Bosszú és az Entrópia istene, s ez szöges ellentétben áll jellemükkel, mivel minden egyéb cselekedetükkel a Rendet szolgálják.

Egyedülálló ismerői a Boszorkánymester mágiájának, s Pszi képességükkel gyakorta meglepik ellenfeleiket. Tudásukat még a letűnt évezredek homályából hozták, s gondosan ügyelnek arra, hogy továbbörökítsék utódaikra. Max. Mp-jük 100, Mana-pontjaikat a kyr metódus alapján gyűjtik be, ám nem mozaikmágiával varázsolnak, hanem a boszorkánymesteri varázslatokat alkalmazzák. Némelyek az aquirok kései leszármazottjának tartják őket, ám ez a hiedelem leginkább abból a szokásukból táplálkozhat, mely méltán megdöbbenthet mindenkit: időről időre leszállnak Ediomad mélységes tárnáiba, s onnan különös lényekkel térnek meg. E sokak által fiatal aquir nőstényeknek tartott teremtményeket megkülönböztetett figyelemmel tüntetik ki, majd a párzási időszak után, miután utódaiknak életet adtak, rituális keretek között feláldozzák őket Phetnek, az Ediomadi Oistennek.

A mágia gyakorlásán kívül különös kedvüket lelik ősi romok átkutatásában, régi feliratok tanulmányozásában. Ha hinni lehet a szóbeszédnek, a Dawa elleni háborút azért veszítették el, mert elutasították egy démonherceg ajánlatát. A démon azt kívánta tőlük, fogadják el őt istenüknek, s ezért cserébe hozzásegíti a gyíknemzetséget, hogy leigázzák és uralják a világot. Visszautasításakor e démonúr megjósolta: egykor majd szívesen élnének ezzel a lehetőséggel, s hagyott részükre egy megidéző formulát, melynek felhasználásával hívhatják őt, ha elérkezettnek látják az időt. Nem kizárt tehát, hogy ezt az elveszett idézővarázst kutatják ily kitartóan – s az istenek őrizzék Ynevet, nehogy rábukkanjanak!

Hatalmas termetű – a többi gyíkembernél is nagyobb – nép, testi erejük a trollokéval vetekszik. Noha ellenfeleikkel szemben legszívesebben mágiát használnak, nem vetik meg a fegyvereket sem: a kardot, tőrt és a lándzsákat kedvelik. Puszta kezük csapásaival akár egy byzont is leterítenek, éppen erejük miatt kapnak +4-et sebzésükre, bármivel harcolnának is. Hallásuk, látásuk gyenge, de kitartóak, és százötven kilós testsúlyuk ellenére is fürgék. Pikkelyeik – kortól függően – arany, majd ezüst árnyalatot öltenek, szemük smaragdszínű.

Életük közel kétszáz évét gyíkemberek törzseiben élik le. A törzsi kunyhókat – melyek leginkább sásból, nádból meg fából készülnek – ki nem állhatják, inkább kőtornyokban laknak. Jól beszélnek majd' egy tucatnyi nyelven (kyr, elf, törpe, pyarroni), igaz, sziszegő hangképzésük miatt kissé nehezen érthető a mondanivalójuk. Talán az egyetlen földfelszínen élő nép, mely képes aquirul kommunikálni. Kiváló vitapartnerek, s világlátásuk egyedülálló volta, az emberi civilizációtól gyökeresen különböző kultúrájuk miatt sok tudós számára életcél, hogy találkozhasson velük. Ez azonban csak a legritkább esetben sikerülhet, s noha olykor kalandozók egész csapatai kapják a feladatot, hogy raboljanak el, hozzanak megbízójuknak élő gyíkmágust, az efféle küldetések rendre kudarcba fulladnak.



Hogy szokásaikról, történetükről mégis tud egyet s mást az emberiség, egyedül Kszishnii Chssce-nek köszönhető, az egyetlen renegát gyíkmágusnak, akit a történetírás feljegyzett. Kszishnii fiatal korában – alig töltötte be ötvenedik évét – szakadt el népétől, s azóta magányos kalandozóként járja Ynevet. Állítólag kilenc évig élvezte Doran vendégszeretetét, s miután megírta összefoglaló művét a gyíkemberek történelméről, gyanús körülmények között távozott. Olykor látni vélik Erionban, máskor Ifinből érkezik felőle hír, de az bizonyos, hogy Doranban többé nem tűnt fel.

Gyíklény (Snil-doh)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 4k10
Termet: E (kb. 2.20 cm)
Sebesség: 70 (SZ) 70 (V)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 30

Sebzés: 1k6+2 vagy a fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 55
Asztrál ME: 22
Mentál ME: 22
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: közepes
Max. Mp.: -
Jellem: Rend, Halál
Max Tp.: 180



A gyíklények Ynev őslakói, egykor hatalmas kultúrával rendelkeztek. Civilizációjuk megsemmisülésében jelentős szerepet játszott a kyrek megjelenése, ezért azóta is olthatatlan gyűlöletet éreznek minden ember iránt.

Közel emberi arányokkal bírnak – csupán magasságuk haladja meg a két métert -, kezükön, lábukon öt ujj nő, s farkuk is elcsökevényesedett. Pikkelyeik színe narancsvörös, szemük smaragdzöld, citromsárga bogárral. Súlyuk esetenként meghaladhatja a százötven kilót, ennek ellenére meglepően fürgék.

Kisebb törzsekben élnek szerte Yneven – majd minden lakatlan területen, egy-egy nagyobb folyó partján meglelhetjük sásból, nádból készült kunyhóikat.

Alapvetően halászásból és vadászatból élnek, de értenek a fémmegmunkáláshoz is. Kereskedelmet csak elvétve folytatnak, akkor is csak az ősibb népek fiaival hajlandóak szóba állni – emberrel, törpével sosem.

A törzsek vezetői kivétel nélkül gyíkmágusok (lásd ott!), parancsaiknak minden esetben engedelmeskednek, hisz jobban rettegnek saját uraiktól, mint bármi mástól, isteneiket is beleértve.

A gyíklények saját nyelvüket beszélik, másképp nem is kommunikálnak, ám kellőképp vizuálisak ahhoz, hogy értsenek a mutogatásból, vagy a porba rajzolt jelekből.

Évente négyszer rituális ünnepségeket tartanak, melynek legfőbb pontja az emberáldozat – ilyenkor már hetekkel korábban elindulnak, hogy megfelelő eleven zsákmányt szerezzenek.

Egy törzs leggyakrabban hetven-nyolcvan gyíklényből áll, ezek fele poronty és nőstény. A felnőtt hímek (legfeljebb negyven példány) mind harcosok és vadászok, kiválóan rejtőznek és lopózkodnak (50%-os képzettségnek megfelelően), emelett nem ismerik a félelmet. A gyíklény mindig addig harcol míg meg nem hal, FP vagy ÉP veszteségei nem tántorítják el a küzdelem folytatásától.

Olykor hallani arról, hogy a folyóparti városokat úszva megközelítik, s csak a gyilkolás kedvéért partra szállnak, s tény az is, hogy folyami hajós sosem lehet biztonságban tőlük, ha észreveszik a hajót, egész biztosan megtámadják.

Kimagaslóan jó viszonyban élnek a vaynakokkal, az emeberi foglyaikat gyakran megosztják egymás között, s ha lehet, inkább tőlük szerzik be szükségleteiket, mint bárki mástól. Számtalanszor előfordul, hogy a törzs vezetője hat-nyolc harcosa kíséretében egy vaynak tanyán vendégeskedik, de meghívást majd minden esetben visszaadják.

Kedvelt fegyvereik a kard és a szigony, s nemcsak pikkelyeik védelmére hagyatkoznak: páncéljuk leginkább a félvérthez hasonlít (SFÉ 5), közepes méretű pajzsaik széle élezett, s minden esetben méreggel preparált. A szer azonnal ható 6. szintű, II. tipusú fegyverméreg, mely a gyíklényekre hatástalan.



HALÁLVARJÚ • HILVAR • HÓMANÓ • HOMOKI ELF

Halálvarjú

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1k10
Termet: K
Sebesség: 120 (L)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 98
Kezdeményező Érték: 28
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k3
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 16
Asztrál ME: 8
Mentál ME: 8
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 10

A halálvarjú hasonlatos a közönséges varjakhoz, intelligenciája azonban azok fölé emeli.

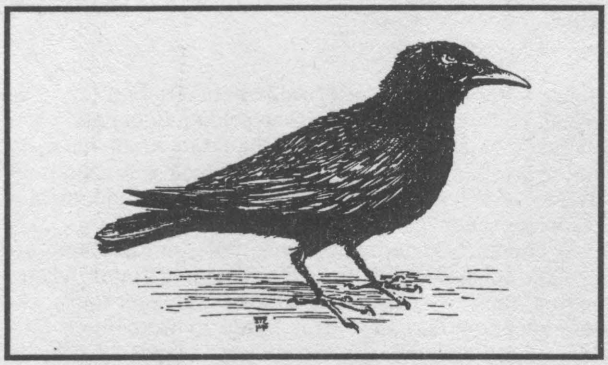
Bár intelligensebb az állatoknál, ezt az intelligenciát gonosz célokra fordítja. Egyesek úgy tartják, eredetileg az Elátkozott Vidékről származik. A Vidék megfertőzte az első példányokat gonoszsággal és azok – madarak lévén – elterjedtek egész Yneven. Ez persze csak feltevés, hiszen senki sem igazolta eddig.

A halálvarjak éjfekete tollazatú, nagy termetű madarak, jellegzetes, gonoszul csillogó, vöröses szemekkel. Minthogy intelligenciájuk és Halál jellemük kiemeli őket a többi állat közül, életterületükön nemritkán csúcsragadozók. Az ok, amiért mégsem terjedtek el túlzott mértékben, az, hogy egymást sem tartják tiszteletben: nem ritka közöttük a halállal végződő harc. Értékrendjük – ha ugyan erről ilyen alacsony intelligencia esetében beszélni érdemes – gyökeresen különbözik az emberekétől, legalábbis a jobb érzésűekétől. A halálvarjak nem tekintik szörnyű dolognak a halált, így nem is félik azt. Nem tekintik értéknek saját életüket, másokét azonban még kevesebbre becsülik.

A halálvarjak rendes körülmények között kisebb állatokkal, rágcsálókkal táplálkoznak, de ha nagyobb számban összegyűlnek, nem riadnak vissza attól sem, hogy ragadozókat, esetleg nagyobb növényevőket támadjanak meg. Egyes szemtanúk beszámolnak olyan esetekről amikor egész rajnyi halálvarjú csapott le tehenekre, s bizony nem egyet elpusztított közülük. Hasonlóan agresszíven viselkednek minden ellenféllel szemben – ez alól nem kivétel az ember sem. Ha éppen ember akad az útjukba, a varjak azt is megtámadják, és kalandozó legyen a talpán, aki győzi erővel, kitartással a védekezést.

A halálvarjú karmaival és csőrével egyaránt támad, azonban egyszerre csak az egyikkel. Mindkettő sebzése 1k3, inkább csak ötletszerűen alkalmazza hol az egyiket, hol a másikat, attól függően, hogy melyikkel fér jobban áldozatához.

A legrosszabb a halálvarjúban, hogy nem kizárólag táplálékszerzésért öl – a gyilkolást inkább afféle szórakozásnak tekinti: támad akkor is, ha nem szorul rá a táplálékra. Ő maga nem féli a halált, ezért igen veszedelmes ellenfél. Mindezek mellett van még néhány olyan tulajdonsága, ami megkeseríti áldozatainak életét. Először is: magányosan szinte sohasem támad, kizárólag csapatostul. Ha ember méretű az ellenfél, a varjak szeretnek legalább négy-ötszörös túlerőben támadni. Mivel áldozatuk nem tudja megosztani figyelmét, valójában csak egy, legfeljebb két varjúval harcolhat, a többi oldalról és hátulról támad rá. Már emlegetett intelligenciájuk a harcban is segíti őket. Minden látszat ellenére nem rendezetlen csapatban támadnak, ötletszerűen le-le csapva, hanem átgondolt taktika szerint. Nagyjából körülveszik a kiszemelt áldozatot, aki elkezd feléjük csapkodni. Az a madár, amelyet az áldozat figyelmével tüntetett ki, csak arra összpontosít, hogy ne találják el, támadni nem támad. Így a védekező harc előnyeit – és hátrányait – élvezi. A



többi közben hátulról és oldalról támad. Ha az áldozat erre megfordulna, a szerepek is ennek megfelelően cserélődnek. Egyetlen különbség szerepel itt a M.A.G.U.S.-ban leírt módosítókhoz képest: mivel a madaraknak hirtelen kell harcmodort váltaniuk, ezt csak akkor tehetik meg, ha kezdeményezésük sikeres volt. Azaz, ha az áldozat megfordul, az új célpont csak akkor folytathat védekező harcot, ha jobb a kezdeményezése, különben a karakter még módosítók nélkül támadhat rá.

Ravasz harcmodoruk mellett a varjak helyzeti előnyüket is kihasználják, mivel előszeretettel támadnak a levegőből. Mivel ez számukra megszokott közeg, a „harc magasabbról" előnyeit élvezik, míg a karaktereket, akik nem szokták meg a fejük felett hadakozást, a „harc alacsonyabbról" levonásai sújtják. Mindezek mellé adódik még, hogy leginkább hátulról vagy félhátulról szeretnek támadni. Külön nehezíti az áldozatok helyzetét, hogy a halálvarjú, ha úgy tűnik, alulmarad a küzdelemben, nemhogy elmenekülne, de eszelős módjára újult lendülettel támad. Ilyenkor – 5 Fp alatt – még a „harc gyűlölettel" is érvényes lesz rá.

Mivel a halálvarjú fanatikusan harcol, nem nagyon zavarja a fájdalom – ennek köszönhető magas Fp értéke. Az Elátkozott Vidék nem alakította át teljesen, de épp eléggé megváltoztatta, ennek köszönhető, hogy bár nem Pszi használó, mégis ellenáll valamelyest a mágikus behatásoknak. Méregellenállása ugyanezen indokból magas.

Néhány vidéken különös szokást vettek fel ezek az állatok. Megfigyelték ugyanis, hogy ha vadászat előtt bizonyos füveket, bogyókat marcangolnak a karmaikkal, akkor sokkal hatásosabb lesz a támadásuk. Valójában ezek a madarak a méreghasználat egy nagyon primitív formáját alakították ki. Ha a KM úgy határoz, a halálvarjú ismeri a bogyók és füvek titkát, első támadásánál – ha az sikeres – az áldozatnak Méregellenállást kell dobnia. A méreg nem igazán veszélyes, 2. szintű legfeljebb, semmit, vagy múló émelygést okoz.

A halálvarjak egymás közt kifejlesztettek valamiféle kezdetleges kommunikációt. Nem igazán nevezhető beszédnek, mivel a különböző hangok csak egy részét alkotják. Ezeket mindenféle gesztusok – tollborzolás, szárnyterjesztés, farktoll-illegetés – egészítik ki. Bár a nyelv maga primitív, csak a legegyszerűbb dolgok kifejezésére alkalmas, emberek ás általában más fajú lények számára meglehetősen nehezen elsajátítható. Olykor-olykor egy halálvarjú is megtanulhat néhány szót az emberek beszédéből, ha adódik rá lehetősége. Ezek a szavak azonban nem mindig hordoznak jelentést számára, gyakran csak szajkózza őket.

A halálvarjak a közönséges varjakhoz hasonlóan Darton védelmét élvezik, azonban erről még a hívek is hajlamosak néha megfeledkezni, különösen ha az életüket védik tőlük.

Hilvar

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 140 (SZ)
Támadó érték: Kiválasztott +15
Védő érték: Kiválasztott +20
Kezdeményező érték: Kiválasztott +10
Célzó érték: Kiválasztott +10
Sebzés: Fegyver szerint
Támadás/kör: Kiválasztott +1
Életerő pontok: Kiválasztott +7
Fájdalomtűrés pontok: Kiválasztott +27
Asztrál ME: Kiválasztott +15
Mentál ME: Kiválasztott +15
Méregellenállás: Immunis
Pszi: Kiválasztott
Intelligencia: Magas
Max Mp.: -
Jellem: Kiválasztott
Tapasztalati pontok: Változó

A hilvarok a Családnak avagy a Kobrák Társaságának - ennek az egész Északot behálózó alvilági szervezetnek - az elit orgyilkosai. Nagyon kevesen vannak, mert előállításuk költséges és igen veszedelmes; számuk és kilétük hétpecsétes titok, ám tucatnyinál többen aligha lehetnek. Valamennyien tántoríthatatlanul hűségesek a Családhoz; a Kobrák csak olyan jelölteket alakítanak át hilvarrá, akiknek tökéletesen biztosra vehetik a lojalitását. A szervezet története során mindeddig egyetlen olyan esetet sem jegyeztek föl, hogy egy hilvar a Család ellen fordult volna; annál több olyat, hogy élete árán is végrehajtotta feladatát.

A hilvarok a Család legmegbízhatóbb és legügyesebb ügynökei közül kerülnek ki, akik már számos alkalommal bizonyították hozzáértésüket és odaadásukat. Ha a jelölt beleegyezik - márpedig kevés Kobra hárítana el ilyen nagy megtiszteltetést -, először is hosszas és fájdalmas operáción kell átesnie, melynek során apránként leeresztik a vérét, és démon-ichorral pótolják. Ez igen veszedelmes művelet, a reménybeli hilvarok túlnyomó része belepusztul; a páciensnek ötször annyi százalék esélye van a túlélésére, amennyivel az Állóképesség pontjai meghaladják a 1-et. Amennyiben a szervezete - a mágussebészek titkos bűvigéinek hathatós támogatásával - elviseli ezt a gyötrelmes vérátömlesztést, rohamos metamorfózison fog átesni.

A kifejlett hilvar külsőre semmiben nem különbözik korábbi önmagától, Gyorsasága és Ereje azonban eggyel megnő, továbbá tökéletesen immunissá válik a mérgekre, a betegségekre és mindennemű vérmágiára. A pszichológiai változások már szembeszökőbbek: a karakter agresszívabb és erőszakosabb lesz, s hajlamossá válik a hirtelen dühkitörésekre. Mindezeken túl a hilvaroknak még két olyan tulajdonságuk van, amely félelmetes ellenféllé teszi őket.

Napjában egyszer a hilvar képes vad tombolásba lovallni magát; ilyenkor őrjöngve ront az ellenségeire, és bizony kevesen vannak, akik szembeszállhatnak haragjával. A dühöngő hilvar ereiben a szó szoros értelmében felforr a démonvér; a szeme baljós rőt vagy méregzöld fénnyel izzik, a bőre tűzforró és füstölög, olykor még apró lángnyelvek is felcsapnak róla. *Harci értékei ugrásszerűen* megnövekednek: KÉ-je 15-tel, TÉ-je 20-szal, VÉ-je

10-zel, csak a CÉ marad változatlan. A tizenöt perc lejártával huszonnégy órára mély melankólia fogja el: zárkózóttá válik, alig beszél, és kerüli mások társaságát. Ezeken a pszichológiai jelenségeken kívül a gyilkos dührohamnak nincs más káros utóhatása.

Végszükség esetén a hilvar felöklendezheti szervezetéből a démonvért, és kiokádhatja ellenfeleire. Hogy ez milyen hatással jár, az attól függ, miféle démontól származott eredetileg az ichor. A morquorok vére például a levegővel érintkezésbe lépve lángra lobban; más démonoké mérgező gázfelhő formájában párolog el, vagy maró savként önti el az áldozatot. Minden esetben a felöklendezett matéria 3k6 Fp veszteséget okoz az áldozatnak. A hilvar minden alkalommal, amikor ezt a képességét használja, automatikusan veszít 1 ÉP-t.

A hilvarok persze emberek, csak kissé átalakították őket. Ezért valamennyiüknek van kasztja és szintje, s természetesen alkalmazni tudják ebből adódó képességeiket. A Család csak a legkiválóbb ügynökeit tiszteli meg azzal, hogy hilvarrá változtatja őket; a "Kiválasztott" értékeinek megállapításánál ezt mindig figyelembe kell venni! A legtöbb hilvar tolvaj vagy harcos, néha fejvadászok is akadnak közöttük, más kasztba tartozók azonban szinte soha. Intelligenciájuk általában átlag fölötti, tapasztalati szintjük pedig sohasem lehet tizediknél alacsonyabb. Valamennyi hilvar az emberi fajba tartozik; a Család közismerten rasszista beállítottsága a legkiválóbb más fajú ügynököket is megfosztja a metamorfózis lehetőségétől.

A hilvarok magányos farkasok; szolgák és csatlósok segítségét természetesen igénybe veszik olykor, komolyabb bevetésekre azonban mindig egyedül indulnak, és - féltékenyek és egoisták lévén - soha nem társulnak egymással. Magánéletükben szinte mindannyian tiszteletreméltó polgárok, gyakran nemesemberek; legtöbbjüket - bár akad néhány kivétel - befolyásos, tekintélyes társadalmi poszton találjuk. A kevés számú nyilvánosan ismert hilvar egyike, Arkat Celebhyr - egyébként renegát erigowi embervadász - például tizenkét éven át volt álnéven Rumilant város podesztája. Lelepleződése után Alidaxba menekült, ahol jelenleg a Boszorkánykirálynő ágyasa és a Család meghatalmazott nagykövete.

Megjegyzés: A hilvarok minden esetben szigorúan NJK karakterek!

Hómanók

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-100
Termet: K
Sebesség: 50 (SZ)
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: 10
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 10
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 13

Hiába, a Káosz elérte Ynev csodás-hófehéren csillogó jégmezőit is. Erre a legjellegzetesebb példa a hómanók népe. Magukat saját nyelvükön jam-manalaoliknak nevezik, ami pyarroni nyelven a legjobb közelítésben A Fehérhajú Harcosainak felel meg. Hogy ki is az a Fehérhajú, arról a későbbiekben még szólok.

A hómanók kistermetű lények, teljesen humanoid alkatúak. Magasságuk legfeljebb egy méter. Hajuk fekete, mely a nap fényénél enyhén zöldes csillogást kap a rákent kenőcsöktől. Lapos orruk, nagy, gyűrött füleik vannak, széles szájukban a metszőfogak lapátszerűek, és egy kicsit nagyobbak a többinél, de nem annyira, hogy kilógjanak a szájukból. A két első foguk között hatalmas hézag tátong, amitől beszéd közben időnkét füttyögésre emlékeztető hangot hallatnak. E beszédhiba minden hómanónál megvan, őket értelemszerűen nem zavarja a beszédértésében, sőt, e hangokat beépítették beszédükbe. Ez az oka, hogy nyelvüket nem, vagy csak nehezen sajátíthatja el más. Ellenben ha ők használnak más nyelveket – ami felettébb ritka körükben – e hiba néha érthetetlenné teszi beszédüket.

Szemük apró, sárgás színű.

Rendszerint prémmel bélelt bőrruhákat viselnek, amelyek megfelelő védelmet biztosítanak számukra a legszörnyűbb hidegben is. Fejüket prémszegélyes csuklya óvja. Vastag ruházatuk a sebektől is megvédi őket egy bizonzos mértékig, SFÉ-je 1-es.

Fegyvereik csontvégű szigonyok, melyeknek sebzése 1k6. Használnak még késeket is, és kicsi nyílpuskákat, amelyek harci értékei a következők: CÉ: 12, Táv: 25, KÉ: 3, Tám: 2, Sebzés: 1k6/3.

A rendkívül kicsi sebzés nem tévedés. Maga a fegyver nem lövi ki a vesszőt olyan nagy erővel, mint az általánosan ismert nyílpuskák, a vessző is sokkal gyengébb a megszokottaknál – hiszen csontból készül mindkettő. A legfőbb veszélyt az adja, hogy a hegybe kis lyukat fúrnak, amibe aztán vízzel higított mérget fagyasztanak. Ha az áldozatba belefúródik a vessző, a testmelegtől a méreg felolvad, és hatni kezd.

A jéghegy két kör alatt olvad fel, a méreg ekkor kezd hatni, a M.A.G.U.S. szabályai alapján a következőképp:

Szint: 1, Keringési rendszerre ható, azonnali hatású, közepes ideig ható, sikeres egészségpróba esetén nincs hatása, sikertelenség esetén gyengeséget okoz. Egészségpróbát akkor kell dobni, amikor a jéghegy felolvad. Ezt minden alkalommal meg kell tenni, amikor vessző csapódik a testbe, és nem húzzák ki időben. Minden vessző egy adagot hordoz, ezek hatása összeadódik, vagyis ha az áldozatot meglövik, és sikeres Egészségpróbát tesz (+3 módosítóval), majd, mondjuk négy körrel később, ismét lövés éri, ismét Egészségpróbát kell dobnia, de most már csak +2 módosítóval, mivel szervezetében már két adag méreg dolgozik.

A hómanók szeretnek foglyokat ejteni, ha ez nem jár nagy manóveszteséggel.

Falujuk kicsi iglukból áll, melyet hóból rakott fallal vesznek körbe. A faluban mindig található egy nagyobb iglu, ami láthatóan nem a hómanók méretére készült. Itt laknak a Fehérhajúak, akik a falut irányítják. (Róluk Jégvarázsló címszó alatt találhatnak információt az érdeklődők.)

Homoki elfek

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 1-6
Termet: E
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 120
Védő Érték: 170
Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: 65
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: 45
Mentál ME: 45
Méregellenállás: 10
Pszi: 8.szint Mf
Intelligencia: Magas
Max. Mp.: -
Jellem: Rend
Max. Tp.: 2650

A homoki elfek a nemes elf faj elkorcsosult oldalága; olyan teremtmények, akik már csak külsejükben és egynémely misztikus képességükben hasonlítanak rokonaikra, de gondolkodásukban és életmódjukban semmiképpen sem.

Nem árnyas erdők mélyén laknak, hanem a kopár és kietlen sivatag alatt, a talapzat sziklájába vájt, sötét és hideg járatokban. A Taba el-Ibara a hazájuk, egy háborodott beteges elvakultságával ragaszkodnak a tájhoz, holott már csak a legendáik emlékeztetik őket a zöld erdőkre, melyeknek fái a sivatag helyén suttogtak egykor.

A Taba el-Ibara felett a mai napig ott munkál az ősi mágia, az amund-jann háború átkos hagyatéka, mely elrabolja az égből hulló esőt, s kiszáradásra kárhoztatta Ynev egyik legszebb erdejét. Idegen fajok hozták a romlást, az elfek ezért múlhatatlan hévvel gyűlölnek mindenkit, aki beteszi lábát a földjükre, még ha az idővel sivataggá változott is. A betolakodókat elüldözik, aki nem hajlandó sebtében elhagyni területüket (a mélysivatagot), azt kíméletlenül megölik. Ha amunddal vagy jannel találkoznak, fejére olvassák népe bűnét, majd kérdezés nélkül végeznek vele. Ez az ő földjük, az ő törvényük. Szentül hiszik, ha távol tartják az idegeneket, a sivatag egyszer újra termékeny erdőséggé válik, s visszatér az elveszített Aranykor.

Bármily végzetes torzulást is okozott lelkükben a züllés, továbbra is megőrizték a fajukra oly jellemző misztikus kapcsolatukat a természettel; s mert a táj valóban az ő birtokuk volt egykor, rejtélyes hatalommal rendelkeznek a sivatag felett. A homok engedelmeskedni látszik akaratuknak, mintha maga is érző, mozgó élőlény lenne. A homoki elfek oly gyorsan futnak felszínén, akár vágtató ló a füves pusztán; nem süppednek bele, nem hagynak nyomot maguk után, ha úgy akarják. Képesek elrejtőzni a homok alatt – szemmel észrevehetetlenek, bármily közel is haladjon el mellettük a karaván. Naponta háromszor minden homoki elf tölcsért nyithat a homokba, mely – akár az örvény az úszót – egy kör alatt 10 méter átmérőjű körben elnyel mindenkit, akinek nem sikerül kötél vagy varázslat segítségével kilábalnia belőle. (A merülők annyi körig bírják levegő nélkül, akár a víz alatt.) Naponta egyszer, 2k10 körig, szintén 10 méter átmérőjű körben forgószelet, s ezáltal pusztító erejű homokvihart képesek kavarni. Aki az áramló, átláthatatlan homokfellegbe kerül, a húsába maró homokszemcséktől körönként 2K10 Sp-t veszít (a páncélok SFÉ-je érvényesül). Az Fp-k elfogytával a homok már a húst marja le az áldozat csontjairól (ami Ép veszteséget jelent), míg csak szörnyet nem hal az illető. Csak hófehérre dörzsölt, csupasz csontok maradnak utána a sivatagban. A homoktölcsér és -vihar megidézése nem varázslat, belezavarni nem lehet. A létrehozásuk 1 szegmens. A forgószelet száz méteres körben, 150-es sebességgel képesek mozgatni.

Mindezeken túl a homoki elfek fanatikus, kitartó, remek harcosok. Tőröket és lándzsát használnak – mindkettőt mesteri módon hajítják is. Felbukkannak a homokból, szétzilálják a karaván védelmét, az ellenállókat elnyeletik vagy halálra marják legfőbb szövetségesükkel, a homokkal. Az életükért könyörgő túlélőknek fejére olvassák népük ősi sérelmét, majd mindenüktől megfosztva elzavarják őket, meghagyva, hogy vigyék el a homoki elfek haragjának hírét a világba.

Az ősi elf isteneket már nem, a kalahorák (szentek) sorából egyedül Tyssa L'imenelt, a Vér Nélkül Valót imádják, akinek megtöretett testét hajdanvolt erdeikkel azonosítják. Papjaik és papnőik a Természet és a Halál szféráját uralják, s jaj annak, aki velük akad össze, mert ők nem ismerik a kegyelmet – szerencsére ritkán kísérik el a portyázókat.

A homoki elfek nem építenek templomokat, minden oázist a kalahora szent helyének tartanak; ezekbe csak áhítattal lépnek be, az onnan származó ehető növényeket szent eledelként fogyasztják. Ha ott idegent lelnek, kivonszolják a fák közül, s haladéktalanul végeznek vele; ha csak nyomokat találnak, holtukig követik a szentségtörőt.



IBLOGH • ILFLIND • ILLOUQUID

Iblogh (a pincerém)

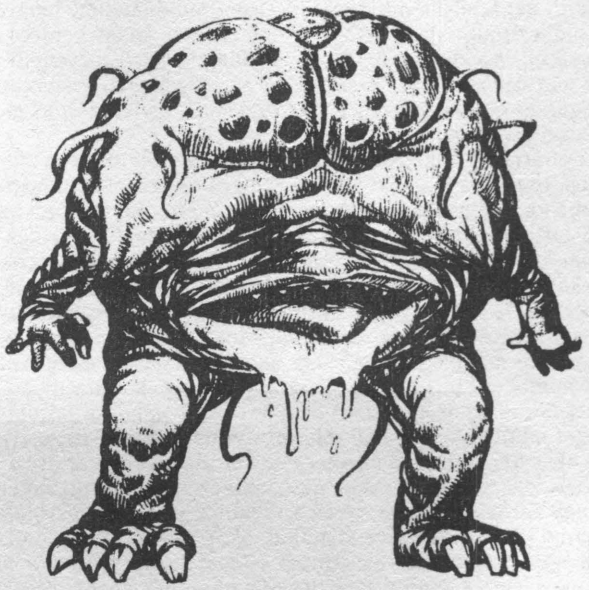
Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k3
Termet: változó
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 70
Védő Érték: 118
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: 40
Sebzés: 1k6/1k6 + speciális, vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: változó
Életerő pontok: 39
Fájdalomtűrés pontok: 120
Mentál ME: 70
Asztrál ME: 70
Méregellenállás: immunis a természetes eredetű mérgekre
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 880

Az ibloghok rászolgáltak közkeletű, nem túl hízelgő elnevezésükre: kizárólag régi pincékben, kazamaták, földalatti járatok mélyén fordulnak elő, olyan helyeken, ahová a kalandozók kincsek reményében, várakozással és harci kedvvel eltelten merészkednek. Úgy tartják, a pincerém nem egyéb valamely isten gonosz tréfájánál – egyesek Dartont emlegetik, ám Airun Al Marem próféta jelenlétében mélyen hallgatnak ők is, hisz megesett már, hogy Darton ynevi helytartója kardcsapással tett pontot egy-egy tudományos fejtegetés végére; mint mondják, legalább annyira utálja az ibloghokat, mint bármely más ember a nap s a holdak alatt...

Az átlagos iblogh két méter átmérőjű, rücskös felületű, kőszürke golyóként gubbaszt a barlangok, folyosók padlatán. (Feljegyeztek olyan esetet is, amikor a mennyezeten tapadt meg, ám ez inkább kivétel a szabály alól.) A kalandozók – vagy egyéb lények – közeledtére először a rá jellemző hosszú sóhajt hallatja (mondják, ilyenkor tér vissza az életbe), majd lábaira emelkedik, kidugja a húsredők közül ötujjú, karmos kezeit, eltátja hatalmas száját, és komikus sietséggel – kavargó porfelhőben – támadásba lendül.

A közeledők, akik nagy valószínűséggel omladékdarabnak vagy pöfetegnek vélték a dögöt, kemény küzdelemre készülhetnek. Az iblogh harcértékei nem kimagaslóak, bizonyos különleges tulajdonságai azonban veszedelmesebbé teszik annál, amilyennek az első pillanatban látszik.

Rendszerint karmos végtagjainak csapásával, harapásával és köpésével harcol, de előfordulhat, hogy régi vagy



elejtett fegyvereket kaparint kézbe, s azokkal küzd, mintha világéletében ezt gyakorolta volna – a képzetlenségből adódó levonások tehát nem terhelik. Egy körben először csak két kézzel és köpéssel, tehát összesen háromszor támad (nyála azonnal ható, mozgásközpontot támadó méreg; sikeres Egészségpróba esetén k6 körig émelygést, sikertelen próba esetén k6 órás bénulást okoz.) A küzdelem folyamán azonban – ha vágófegyverrel sebzik – minden tizedik elvesztett Sp után újabb száj nyílik a testén, melyből a következő körben már köphet. (Zúzó- vagy lőfegyverek újabb szájak kialakulását nem eredményezik!) Ha szorongatva érzi magát, hanyatt vetődik, és kezeinél jóval izmosabb lábaival védekező harcot folytat – köpni természetesen ilyenkor is módjában áll. (FIGYELEM: Lábbal még az iblogh sem foghat fegyvert!) Elemi mágiával viszonylag hatékonyan sebezhető, emberitől merőben idegen agyberendezése azonban remekül ellenáll az asztrál- és mentállényegű varázslatoknak; Pszit használni nem képes, ám az ilyen jellegű támadásokkal szemben – ugyancsak a fenti okból – kőfalként viselkedik.

A leterített ellenfeleket a nyugalom óráiban szétszaggatja és elfogyasztja, seb-szájai lassan – k6 hét alatt – begyógyulnak. Mindenevő; felzabálja a patkányokat és a denevéreket, de a falakon tenyésző penészt sem veti meg; a bűzmentes, szinte steril földalatti járat úgyszólván biztos jele a pincerém közelségének. Ha már semmiféle tápláléka nem akad, belső tartalékait kezdi felélni, és zsugorodásnak indul a rászitáló porban; ha a kalandozók földalatti barangolásuk során alig emberfejnyi, göcsörtös bőrű pöfetegre bukkannak, mely közeledtükre súlyos sóhajjal feléjük indul, biztosra vehetik, hogy a rájuk támadó iblogh nagyon vén – és nagyon éhes.

Ilflind

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: k6
Termet: E
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 49
Védő Érték: 96
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: k6/k6, vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 2 + speciális
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 100
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 17
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Rend
Max. Tp.: 275

Az ilflindek Ynev tektonikusan még aktív régióiban, vulkánok kürtőiben, hőforrások közelében, magmafolyamok, tűzkutak mellett élnek. A sűrűn lakott régiókban legfeljebb történetek, mesék szólnak róluk – ha valaki látni kívánja őket, a kontinens fehér foltjaiig, Beriquelre, vagy a Déli Jégmezők mélységeibe kell zarándokolnia miattuk.

Egyes tudósok szerint e lények Őstűz- illetve Ősföld alapú létformák frigyéből születtek. A törpék, akik beriqueli tartózkodásuk idején közelebbi kapcsolatba kerültek velük, mégsem Terrano tűzdémon, hanem a Kőatya, Bul Ruurig gyermekeinek tartják őket, s bizonyos tisztelettel viseltetnek irányukban – igaz, ugyanezt a tiszteletet érzik minden olyan lény iránt, mely náluk is közelebb él a világ középpontjában izzó kohóhoz, melyben a Teremtés Méhét sejtik...

A tipikus ilflind hím embernagyságú, magas homlokú, kissé hajlott hátú humanoid. Bőre rézszínű, szakálla, haja sötétvörös, gyakorta mellig, ill. hátközépig ér. Tárgyait, eszközeit maga készíti mélységi fémekből és kőzetekből, melyek megmunkálása felvilágiak számára úgyszólván megoldhatatlan feladatot jelent. Rendszerint csupán fém ágyékkötőt visel, ehhez rögzíti vésőjét, kalapácsát, tőrét vagy rövidkardját; az ilflindek csak egykezes fegyvereket használnak, páncélt, pajzsot sosem hordanak. Saját közegükben, a forróságot lehelő földmélyi járatokban, bazalt- vagy andezitlabirintusokban ez is megteszi, a külvilágra pedig – mivel legalább hetven fokos hőségre van szükségük ahhoz, hogy jól érezzék magukat – szinte sosem merészkednek.

Ha a mélység szörnyeivel, netán botor behatolókkal kényszerülnek harcolni, mágikus adottságaikat is segítségül hívják. Mágiájuk testük anyagának lényegéből fa-



kad, megidézésére Mana-pontot nem kell áldozniuk, elég, ha felidézik elméjükben a kívánt hatást – ám csak az alábbi tűzvarázslatokat, iskola- és elemi formákat alkalmazhatják, az itt megadott mértékek szerint:

- tűznyíl, 1E, naponta hússzor
- tűzkitörés, 1E, naponta ötször
- tűzaura, 1E, naponta, de alkalmanként csak 15 körön át
- tűzgolyó 1E, naponta ötször
- szalamandrabőr, 5E, a lényen állandó, de napjában 5-ször másra is alkalmazhatja

Az ilflindek, ha nem húznak fegyvert, s mágiájukhoz sem folyamodnak, két kezükkel igyekeznek megérinteni az ellenfelet, aki – amennyiben kitérése sikertelen, és páncél nem védelmezi - égető fájdalom kíséretében 1k6 Sp-t veszít. (Ujjak sötétlő nyoma a bőrön biztos jele annak, hogy az illető tűzvarázslóval avagy ilflinddel találkozott!) Amúgy nyugodt természetű, elmélyülésre hajlamos lények, szívesen alkotnak szobrokat a homály világának legkeményebb köveiből – néhány ezek közül utat talált a felvilági gyűjtők féltett kincsei közé. Kisebb közösségekben élnek, párt egyszer s mindenkorra választanak, családonként 1-2 utódot nevelnek. Élettartamukról semmi biztosat nem tudunk, ám – szívósságukból ítélve – valószínű, hogy semmivel sem távoznak hamarabb ebből a világból a közismerten hosszú ideig létező törpéknél, akik a maguk nyelvén hithos r'lackharnak, azaz a Bíbor Izzás Jámborainak nevezik őket.

Papjaik, papnőik nincsenek; minden család saját házi oltárt emel, s az ősök szellemének áldozza azt. Nyelvük különösen szaggatott, mély hangok sorozata, melynek elsajátítására az emberi lények közül csupán férfiak képesek. (A tanulási folyamat számukra is fájdalmas, olykor a hangszálak tartós károsodását eredményezi!) Halottaikat lángkutakba, lávakamrákba temetik, hogy azok visszatérhessenek a mélységbe, melynek tüzéből ahonnan idők kezdetén – hitük szerint legalábbis – az Ősök vétettek.

Illouquid

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2k6
Termet: E
Sebesség: 90 (SZ) 80 (V)
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 76
Kezdeményező Érték: 24
Célzó Érték: 20
Sebzés: 1k10 (Szigony)
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 6
Fájdalomtűrés pontok: 14
Asztrál ME: 2
Mentál ME: 1
Méregellenállás: 9
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 30

A illoquidok népe leginkább mocsaras, nedves helyeken telepszik meg.

Külsőre valamelyest hasonlítanak az emberre, de fejük nagyobb, arcuk szélesebb és laposabb. Szájuk arcukhoz mérten hatalmas, egészen csökevényes füleikig húzódik. Ajkaik nincsenek. Testüket, fejüket semmiféle szőrzet nem borítja, bőrük vastag, kissé ráncos, gumiszerű. Szemük is nagyobb az emberénél. Színük a barna és a zöld különböző árnyalataiban játszik. Kezükön mindössze négy ujj található, ebből az egyik a többivel szembefordítható hüvelykujj. Ujjaik között vékony úszóhártya feszül. Lábfejük egészen kicsi, hosszú lábujjaik szinte közvetlenül a bokájukból nőnek ki. Lábujjaik közt is úszóhártya található, ha az illoquidok széttárják őket, alsó végtagjaik szinte evezőkké alakulnak – mondani is felesleges, a legpompásabb úszók az emberszerű lények sorában.

Az illoquidok békés nép, képviselői törzsekbe tömörülve élnek. Általában hínárrostból készített ágyékkötőben, tunikaszerű ruhában járnak. Fegyverként legszívesebben hosszú szigonyt hordanak, amely elsősorban a halászathoz fontos számukra. Ismerik az íjat és a buzogányt is, de kardot vagy fejszét sohasem használnak.

Társadalmuk és beszédjük egyaránt kezdetleges, de soha egyetlen illoquid sem vágyott többre. Törzseiket és nemzetségeiket néha felfedezik a civilizált világból érkező tudósok, rosszabb esetben kalandorok. Már számtalanszor próbálták őket meggyőzni arról, hogy csatlakozzanak Ynev nagy népeihez, de ők mindig hajthatatlanok maradtak. Elvetemültebb emberek fejében az is megfordult már, hogy az illoquidokat eladhatnák rabszolgának – ezek az emberek most a mocsár mélyén nyugszanak.

Bár intelligenciájuk felér az emberével, az illoquidok társadalma teljesen más, ennek oka pedig különleges kultuszukban keresendő. Az illoquidok ugyanis nem em-



ber által ismert istenségeket imádnak, hanem egy különös, megnevezhetetlen mocsárszellemet, aki számukra isten, és aki mindenütt jelen van. Ez az isten békére és nyugalomra tanítja őket. Nagyon jellemző, hogy nyelvükben a rosszat, az ölést és a háborút egyazon szóval fejezik ki. Mindez persze nem jelenti azt, hogy ha megtámadják őket, birkatürelemmel tűrnek: harcban nagyon is kemény ellenfelek.

Az illoquidok – akárcsak az emberek vagy törpék – felvehetnek kasztokat. Megtalálhatunk közöttük papot (sámánt), harcost és boszorkánymestert. Ezek nem egyeznek pontosan az emberek által ismert kasztokkal, de ezekkel közelíthetőek a legjobban. Az illoquidok éppúgy lépnek Tapasztalati Szintet, akárcsak az emberek. Mivel azonban békés, otthonülő népség, a maximális elérhető szintjük korlátozva van, mégpedig papból 4., harcosból 3., boszorkánymesterből 4.

Ha harcra kerül a sor, az illoquidok nagyon bátor viselkedést mutatnak. Leginkább szigonyaikkal támadnak, de felhasználják különleges képességüket is. Testük ugyanis egyfolytában „izzad", egyfajta különös váladékot termel. Ha fokozott izgalmi állapotba kerülnek, a váladékkiválasztás üteme sokszorosára gyorsul. Számukra ennek nem sok jelentősége van, azonban a róluk elpárolgó váladék erősen savas gőzőket termel. Ennek hatása megegyezik a boszorkánymesteri varázslatok közt leírt Savfelhővel, de természetesen az illoquidokra semmilyen hatással nincs. A savfelhő mindaddig körüllengi őket, amíg a harc tart.

Az illoquidok papjai a Kis Arkánumból az Élet és Természet szférákból használják varázslataikat. Boszorkánymestereik nem gonoszak, sőt, köztiszteletben álló varázstudók. Nekromanciát soha nem alkalmaznak.

A kalandozók számára segítséget nyújthatnak a mocsárban, de könnyen veszedelmes ellenféllé is válhatnak. Természetüktől fogva békések ugyan, azonban különös vallásukhoz hozzátartozik bizonyos helyek szentsége. Ezekre a szent helyekre pedig kizárólag a papok mehetnek, senki más. Ha idegen oda beteszi a lábát, az főbenjáró vétségnek számít, hiába, hogy az nem tudhatott róla. A mocsárvidéki népek tudnak erről, és gondosan kerülik az olyan helyeket, ahol különböző kultikus tárgyak és ékszerek vannak felhalmozva.



JÉGDÉMON • JÉGSÁRKÁNY • JÉGVARÁZSLÓ

Jégdémon (Nayan)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 200 (SZ)
Támadó Érték: 120
Védő Érték: 185
Kezdeményező Érték: 70
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6/3k6/2k6/4k6
Támadás/kör: 4
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 5000

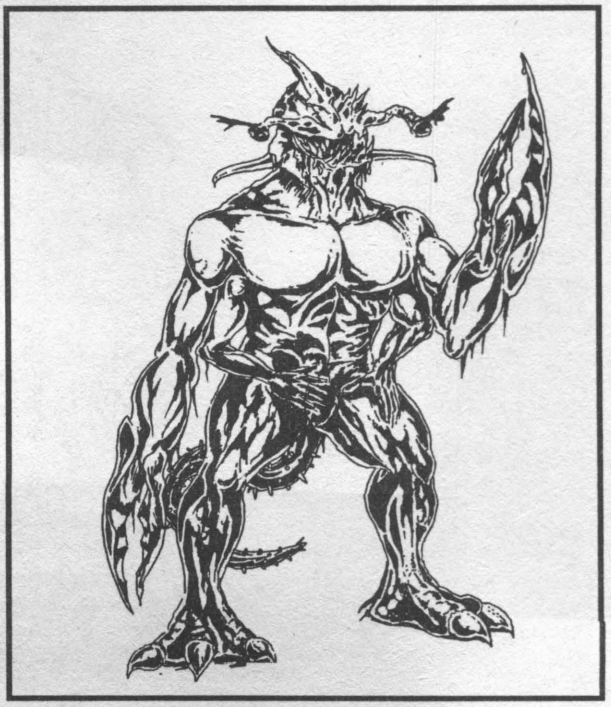
Nevével ellentétben e lény nem démon. Nem tartozik a Démoni Létsíkok lakói közé, mi több, az Elsődleges Anyagi Sík tőzsgyökeres lakója – bár a többi lakó egyáltalán nem örül ennek a ténynek.

A nayanok szerencsére igen ritkák. Életükről, szokásaikról szinte semmit nem tudunk, s ez nem meglepő, hiszen a nayanokkal való találkozások eddig minden esetben ádáz küzdelembe torkollottak. Olyan őrült, aki puszta tudásvágyból kikémlelte volna a nayanok „magánéletét", még nem született, vagy ha igen, nem érte meg, hogy tollba mondhassa tapasztalatait.

Mivel azonban volt már néhány kalandozó, aki sikerrel szállt szembe a jégvilág eme szörnyetegeivel, néhány hasznos apróságot elmondhatunk a nayanokról.

A nayanok 2-3 méter magasak lehetnek, robosztus alkatúak, súlyuk a három, három és fél mázsát is elérheti. Fehér szőrrel borított testükön hatalmas, csupaszáj fej ül. Szájukban óriási fogak sorakoznak, több sorban. Négy karjuk van, kettő arányos testük méretével, és akár az embereknek, nekik is a vállból nő ki. A karjuk végén két, borotvaéles, ollószerű karom található. A másik két karjuk kicsi, csupasz, csökevényesnek tűnő, ám nagy erő rejlik benne. E két kar szerepéről később szólunk.

A hatalmas testet két cölöpszerű láb mozgatja. A lábfejen három karom van, ami akár a jégen is stabil állást biztosít a szörnyetegnek. Látását két kocsányon lógó, savószín szem biztosítja. A lehangoló összképet egy tüskés végű farok egészíti ki.



A remélt zsákmányt minden esetben lerohanja. Falánk dög: megölne mindent, ami az útjába kerül, de ezt nem gonoszságból teszi, pusztán éhségét csillapítaná.

A sebzésnél feltüntetett értékek a következő támadásokból adódnak: két karmos mancsa 3k6-ot, farkának csapása 2k6-ot, borzalmas harapása 4k6 Sp-t sebez.

Ebből látszik, hogy félelmetes ellenfél. És van még egy kellemetlen szokása – két kisebb karjával megfogja áldozatai fejét, és elszívja Fp-iket. Ez a játék szabályai szerint a következőképpen történik: a nayan két karjával a szokásos négy támadás után hajt végre újabb támadást. E két kar által végrehajtott akció sikeréhez támadó dobást kell tennie. Ha ezzel túlüti az áldozatot, akkor nem sebez, hanem megragadja a szerencsétlen fejét. A következő körben – szintén a szokásos támadások mellett – elszívja az áldozat Fájdalomtűrés pontjait, amelyekkel saját sérüléseit regenerálja. (Csak Fp-it szerezheti vissza ilyen módon, Ép-it nem!)

A szörny előszeretettel ugrik rá fetrengő ellenfélre. Ebben a körben csak a harapással végrehajtott támadását „hagyja ki". A ráugráshoz támadó dobást kell dobnia, miközben ellenfelét a Harc fekve negatív módosítói sújtják. Ha sikeres a támadás, a szerencsétlen áldozat 6k6 Sp-t veszít.

A nayanok rendkívül kusza, többsoros fogazattal rendelkeznek, ami miatt korábbi áldozatainak húscafatkái beszorulnak agyaraik közé. Ez a különösen bűzös lehelleten kívül fertőzést is okoz. Akit tehát a nayan megharap, annak Egészségpróbát kell tennie. A nayan harapása izomsorvadást okoz. (Az Egészségpróbát csak az első harapás után kell a karakternek megdobnia.)

Jégsárkány (Eccydoo'rr)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 60 (SZ) 120 (L)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 4k6/4k6/3k10
Támadási/kör: 3
Életerő pontok: 55
Fájdalomtűrés pontok: 140
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 1850

Eccydoo'rr – ez talán az egyetlen iteyy szó, amit ismernek mindazok, akik Ynev élővilágával foglalkoznak. Jelentése – már amennyire ezt Közösre át lehet ültetni – Nagy Fehér Halál. A lény általános elnevezése azonban jégsárkány, bár a sárkányokhoz semmi köze. Feltételezések szerint, mivel közelebbi vizsgálat alany hiányában még várat magára, egy eleddig ismeretlen mágikus behatás következtében mutálódott medvefaj. Ez persze csak hipotézis – meglehet, valójában egy rejtőzködő életmódot folytató ősi szerzetről van szó.

A jégsárkány a déli hómezők legtávolabbi területeinek lakója. Leginkább akkor lehet vele találkozni, amikor vadászni indul. Ilyenkor végigzabálja a fókakolóniákat, megtizedeli a jak- és jávorszarvas-állományt. Időnként településeket is elpusztít, bár erre ritkábban találni példát.

Külsőre hatalmas jegesmedvére hasonlít, bár a képet erősen zavarja hat lába, és a hatalmas, hófehér szárnyak. A lény marmagassága hat méter, hossza nyolc-kilenc méter, szárnyainak fesztávolsága tizenöt méter körül van. Egyébként medveforma fején apró, fekete szarvat visel a homloka közepén. Mint azt hatalmas szárnyai mutatják, repülni is tud, bár inkább csak egy-egy elrugaszkodást követő két-három kilométeres siklásról van szó.

Akik harcba keverednek vele, készüljenek fel a legrosszabbra. Azon felül, hogy a eccydoo'rr borzasztó mancsaival darabokra szedi prédáit, még bizonyos mágikus képességekkel is bír. Elsősorban a lehelete veszedelmes, amit két körönként vethet be. Szájából irtóztató hideget bocsát csóvában ellenfeleire. A lehelet egy 10 E Elemi Hideget jelent.

Bömbölése – arra, aki első alkalommal hallja – 30E-s Félelem varázslat-mozaikként hat. Ellene természetesen Asztrális mentődobás tehető.

Vastag bundán nem hatolnak át egykönnyen a fegyverek, emiatt a jégsárkánynak 5-ös SFÉ-je van. A hideg hatású varázslatokra természetesen immunis.

Kalandozók! Ha a déli jégmezőkön járva egy hatalmas, hatlábú jegesmedvét láttok átrepülni az égen, mancsai közt egy fókával, higgyetek a szemeteknek; nem bolondultatok meg, és nem is a képzeletetek játszik veletek. Ha ilyet láttok, idézzétek eszetekbe a iteyy mondást:

"Meneküljünk, lehet, hogy még nem lakott jól!"

Jégvarázsló

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1 – 2
Termet: E
Sebesség: 120
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: 45
Sebzés: -
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 6
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: 71
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: 50
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 1150

Pyarroni nyelven e lényeket jégmágusoknak hívják. A Fehérhajúak, ahogy a hómanók nevezik őket, valószínűleg nem erről a létsíkról származnak, de vannak olyan nézetek is, melyek szerint régi időkből származó, az évezredeket valahogy átvészelt fajról van szó.

A Fehérhajúak magasak, jóval magasabbak a hómanóknál: némelyikük még a 180 centimétert is elérheti. Testsúlyuk 70-80 kg. Hosszú, *hófehér hajuk*, magas

homlokuk, elfekre emlékeztető arcuk van. Szemük mélykék, hosszú, hegyes fülük majdnem a fejük tetejéig nyúlik. Feltűnően elfszerű külsejük valamiféle rokonságra utal a zöld erdők ősi népének szülötteivel, ezt az elméletet azonban egyetlen komoly tudós sem vallja a magáénak. Külsejükkel kapcsolatban még egy fontos dolgot meg kell említenünk: nem lehet megállapítani nemüket. Egyes bölcsek szerint nincs is is nemük, azaz nem az általunk ismert módon szaporodnak.

Hogy szoros kapcsulatuk mikor alakult ki a hómanókkal, nem lehet tudni, de mostanság már minden hómanó települést egy-két Fehérhajú irányít. (A „hatalomátvétel" valószínűleg a hómanók akarata ellenére történt). A Fehérhajúak és a falvak manói között szoros asztrális kapcsolat áll fenn. Ezt akkor fontos, ha valaki asztrális mágiát kíván alkalmazni egy hómanóra. Az asztrális kapcsolat létrehozása különösebb akadályokba nem ütközik, de ha valaki egy hómanóra a falu vagy a Fehérhajúak elleni érzelmet akar rákényszeríteni, akkor ezt kétszer akkora erősítéssel kell megtennie, mint a Fehérhajúak által elhelyezett varázslat. Egy hómanó a következő asztrális varázslatok hatása alatt van: Szeretet: 50E (a Fehérhajúak iránt), Bátorság: 75E (a falu és a Fehérhajúak védelmében), Hűség: 100E (a Fehérhajúak iránt), Elvakultság: 50E (a Fehérhajúakat istenként imádja). Ezen asztrális kapcsolat csak a falu Fehérhajúinak halála után szűnik meg.

A Fehérhajúak nem kedvelik a behatolókat, bár a foglyok feláldozását mindig szivesen fogadják. Ez is része az általuk kialakított vallásszerűségnek, mely segítségével uralják a hómanókat.

Maguk a Fehérhajúak, akik igen gyenge harcosok, mágiával védik magukat. Ez kissé hasonlít a kalandozó varázslók mágiájához, de több, igen markáns különbséget is találhatunk.

A legfontosabb különbség az, hogy a Fehérhajúak a megszokottól teljesen eltérő módon vonják ki a Manát környezetükből. Minden Fehérhajú rendelkezik egy szervvel, amely képes kivonni a Manát. Ez a kivonás hasonlatos a kyr metódus szerinti Kisajtolásos energiagyűjtés diszciplínához. Egy kör alatt minden Fehérhajú 50 Mana-pontot képes összegyűjteni. Ez azt jelenti, hogy egy Fehérhajú minden második körben 50 Mana-pontból képes varázsolni. A módszer nem csak a Mana kivonásának sebességében hasonlít a Kisajtoláshoz, hanem abban is, hogy feketemágiának minősül. A Fehérhajúhoz asztrálisan kötődő áldozatok egyike meghal, amikor a lény energiát gyűjt. Tehát minden alkalommal, amikor egy jégvarázsló feltölti elméjét, hómanóinak egyike kínok közt leheli ki lelkét. Ez azonban nem csorbítja a hómanók rajongását a Fehérhajuak iránt – saját halálukat sztoikusan, dicsőséges áldozatként fogják fel.

A Fehérhajúak a következőképpen alkalmazhatják Mana-pontjaikat:

- Elemi mágia: Hideg, Víz, Fény, Sötétség (bármilyen formázás)
- Anyagi mágia: Telekinézis, Dezintegráció, Légiesség, Láthatatlanság
- Asztrálmágia
- Mentálmágia
- Térmágia: Távolbahatás
- Egyéb mágikus módszerek: Fürkészés, Destrukció

Meglepő dolgokra is képesek, valószínűleg szintén fajuk sajátosságainak köszönhetően. Az első, hogy immunisak az asztrális mágiára, holott ők alkalmazzák, mi több, asztráltestük és igazi érzelmeik sincsenek. A másik fontos dolog, hogy nem kell időmágiát alkalmazniuk, mivel varázslataikat addig tudják fenntartani, ameddig koncentrálnak rá. Egyszerre csak egy varázslatra tudnak koncentrálni, így nem is varázsolhatnak, vagy ha mégis, akkor az előző varázslat szertefoszlik. Ez alól kivételt képeznek az asztrálmágia fogásai amelyekre nem kell koncentrálniuk. Ha valaki elvéti az asztrális Mágiaellenállását, a hatás addig érvényesül rá, amíg a Fehérhajú meg nem szünteti, vagy míg mások be nem avatkoznak a megfelelő eszközökkel. Ha egy Fehérhajú egy varázslat fenntartására koncentrál, (kivéve az asztrális varázslatokat) bármit tehet, csak nem varázsolhat.

A varzslói varázslatokat 30 méteres aurában képesek alkalmazni, távolba hatás nélkül.

Az alábbi varázslatokat az ott leírt paraméterekkel tudják alkalmazni, hatóidejüket nem képesek meghosszabbítani, de a leírt időtartam alatt nem is kell koncentrálniuk.

Boszorkánymesteri varázslatok:

- Villámmágia
- Mentál-asztrálmágia

Minden Fehérhajú különleges védelemmel bír a hő- és tűzvarázslatokkal szemben. Egyfajta láthatatlan pajzs védi testüket e támadásoktól, mely 20 E-s víz- és hideg-auraként működik. Ezek a megfelelő támadások hatására természetesen vesztenek Erősítésükből, de minden körben „visszaregenerálnak" 1 E-t. Persze az Erősítés nem lépheti túl a kezdeti huszas értéket.

A Fehérhajúak által uralt hómanófalu kemény dió. A vezető jégvarázsló halála után a fenntartott asztrálmágia lefoszlik az áldozatokról, de az így felszabadult hómanók közel sem biztos, hogy meghálálják a dolgot a Fehérhajúakat elpusztító kalandozóknak, mivel maguk is meglehetősen kaotikus és rosszindulatú teremtmények.



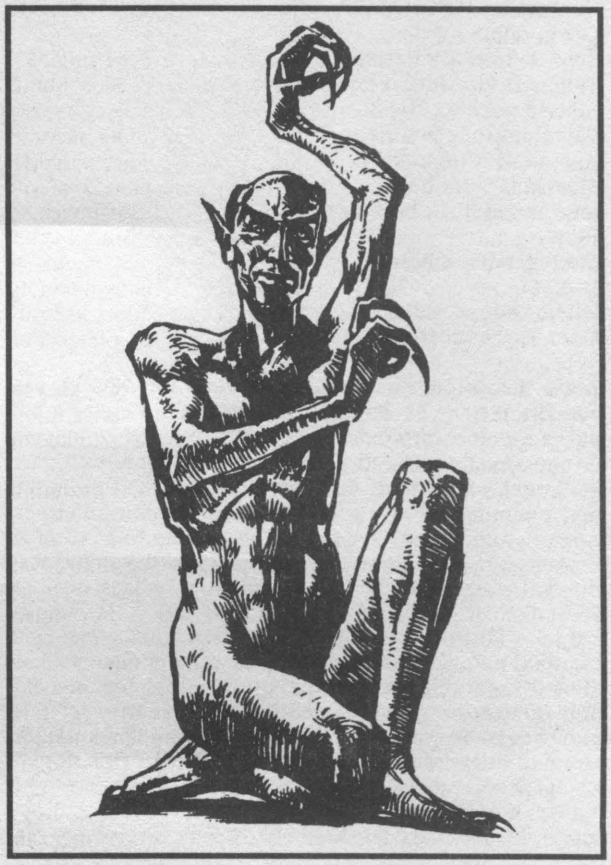
KÁOSZFATTYÚ • KÁOSZLÉNY • KÉKGYÍK • KINETA • KOBOLD • KŐEVŐ • KRÁKEN • KRÁNI CSATALÓ • KRÁNI KUTYA • KURUN • KUVARC • KÜLDÖTTEK

Káoszfattyú

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (sz)
KÉ: változó
TÉ: változó
VÉ: változó
CÉ: változó
Sebzés: 1k3 vagy fegyver szerint
Támadás/kör: 2 vagy fegyver szerint
Ép: változó
Fp: változó
Asztrál ME: változó
Mentál ME: változó
Méregellenállás: változó
Pszi: mesterfok
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz/Halál
Halál/Rend
Max. Tp.: változó

A káoszfattyak főként Kránban fordulnak elő. Emberek és démoni teremtmények szentségtelen párosodásából született korcsok ezek, gyakran a Kosfejűt szolgáló démonurak manifesztációi. Világra jöttükkor anyjuk összes életenergiáját felemésztik, hogy létezhessenek Ynev Anyagi Síkján. Kivétel nélkül magukon vagy magukban hordozzák atyjuk valamilyen jegyét (lásd. később), gondolati sémáját. Megjelenésük emberszerű, enyhén torz humaniod. Akadnak köztük olyanok, akik jószerével megkülönböztethetetlenek a normális emberektől. Legyenek ezek bármennyire ártatlan külsejűek, a gonoszság és a pusztítás csírája mindig ott lapul szívük mélyén.

Születésüktől fogva rendelkeznek infra- vagy ultralátással, Pszivel, Asztrálszemmel és Auraérzékeléssel. Fél emberöltő alatt elhasználódó testük ellenére – melyet mestereik mágiával tartanak életben – kiváló harcosok, orgyilkosok; Pszi-használók, kivételes képességű varázstudók is akadnak köztük. Magjuk terméketlen, utódok nemzésére képtelenek.



Démoni jegyek: (dobj 1k3-szor!)

k6	
1	Különös bőrszín vagy bőrfelület
2	Ujjak száma és formája
3	Szőrzet színe, mennyisége vagy hiánya
4	Csontozat, fogak, karmok
5	A vér színe
6	Arc, szemek és fülek

A káoszfattyak az alább felsorolt kasztok valamelyikébe tartoznak. Emberi NJK-k módjára kaphatnak Tapasztalati pontokat, képzettségeket, léphetnek osztályt. Tapasztalati Szintjük általában 1k10+5. Harcérték-alapjaik (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ) kétszeresei a M.A.G.U.S.-ban meghatározott értékeknek.

1-4	Harcos
5-6	Fejvadász
7-8	Lovag, Paplovag
9	Boszorkány/mester
10	Varázsló

Káoszlények

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: lásd a leírásban
Sebesség: lásd a leírásban
Támadó Érték: 70
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: lásd a leírásban
Támadás/kör: lásd a leírásban
Életerő pontok: 40+3k10
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: változó

A Kyr Birodalom Rualan tartományát a P. e. XXXVI. században rettenetes háborúk pusztították. Reigh-En Zer dal, az akkori tartományúr egyezségre lépett Orwellával és papnőivel, majd a törvényes császár ellen fordult. Függetlennek kiáltotta ki Rualant, amit a császár természetesen nem ismert el – és óriási sereget küldött a Rettenet Asszonyának orkjai és goblinjai ellen. Miután a csatát elvesztette, nyolc Hatalmast küldött oda, akik varázshatalmukkal megtizedelték Orwella hadát. A válasz nem késett soká, Orwella és papnői elpusztították a Hatalmasokat is. A következő évszázadokban váltakozó kimenetelű csatákat vívtak szerte a vidéken. Orwella minden sötét és aljas eszközt felhasznált a háborúban: több légiónyi élőholt támogatta orkjait és goblinjait. A háború vége felé, ahogy egyre fogyatkozott a haderő, a főpapnőnek hátborzongató ötlete támadt: állatokból kreál torz, élőholt gyilkológépeket.

Az istennő segítségével meg is valósította szörnyű tervét, kisebb hadseregre való káoszlény várta, hogy csatába indulhasson. Erre azonban már nem került sor, mivel P.e. 3012-ben a megmaradt Hatalmasok végeztek a Kitaszított papnőivel és Orwellát egy távoli síkra száműzték. A káoszlények – immáron a papnők irányítása nélkül – szétszéledtek az Elátkozott Vidék gonosz vadonjaiban. Életük nem lévén nem pusztultak el: azóta is ott bolyonganak.

A papnők rengeteg állatot gyűjtöttek össze, és mindből azokat a részeket használták fel, amelyek a legtöbbet árthattak ellenségeiknek. A különböző testrészeket mágikus úton megfelelő méretre nagyították (vagy kicsinyítették) és varázslatokkal összeforrasztották, majd mágiájukkal kezdetleges lelkeket börtönöztek a testekbe. Minthogy sürgette őket az idő, nem követtek semmiféle rendszert: minden egyes káoszlény különbözik a többitől. Akárhogy nézzen is ki egy-egy adott példány, a Necrografia szerint a tudattalan élőholtak osztályába tartoznak.

A lények mérete általában a törzs méretéhez igazodik, kivéve a gyík-, a patkány- és a rovartesteket, amelyeket lóméretűvé növesztettek, hogy jobban bírják a harcot. Mivel minden káoszlény mágia szülötte, a Természetes Anyag Mágiája nem hat rájuk. Ugyanígy immunisak az asztrális és mentális támadásokra is, elvégre csak egy torz lélekcsíra irányítja őket. Mérgek iránti érzéketlenségük élőholt mivoltukból fakad.

Minden egyes káoszlény legfontosabb és egyetlen célja a gyilkolás. Készítőik gondosan felruházták őket ezzel a céllal, ettől eltéríteni őket nagyon nehéz: csak elpusztításuk árán lehetséges. Igaz ugyan, hogy mindenáron ölni akarnak, de alacsony intelligenciájuk miatt ezt nem túl magas színvonalon teszik. Minthogy hiányzik belőlük az élet princípiuma, fájdalmat nem éreznek, legyőzni őket csak testük fizikai megsemmisítésével (ti. szétszabdalásával) lehet. A játék nyelvén ez annyit tesz, hogy kizárólag túlütéssel lehet rajtuk sebezni.

A körönkénti támadások száma a karok vagy egyéb toldalékok számától függ. A káoszlények minden karjukkal (mellső lábukkal) képesek egyet-egyet támadni egy körben, ezenkívül a fejükkel is támadhatnak egyet körönként. Ez utóbbi vagy harapás, vagy öklelés szarvval (csak ha a kreatúra képes rá!). Amelyik lénynek alkalmas farka van, támadhat azzal is, de csak a fejjel való támadás helyett.

A lény sebzése is nagyban függ a támadás módjától. Harapás és öklelés sebezhet 1k6-ot, a kéz (vagy mellső láb) támadása 1k10-et vagy 2k6-ot, míg a farok 3k6-ot vagy 2k10-et. A pontos sebzést mindig a KM döntheti el, az adott támadást figyelembe véve.

Az egyes káoszlények megalkotása

Először meg kell határozni a törzset és a fejet. Ezek ismeretében eldönthető, milyen a lény fejformája. Azután azt határozzuk meg, hogy hány és milyen végtagja legyen a lénynek. Általában ez kettő és hat között mozog. A csillagozott oszlopokat csak indokolt esetben kell használni. Természetesen a KM-nek mindig szem előtt kell tartania, hogy a lénynek mozgásképesnek kell lennie, tulajdonságaival pedig a minél tökéletesebb gyilkolást kell szolgálja, ezért figyelmen kívül kell hagyni minden olyan eredményt, ami értelmetlen lenne. Ez persze nem jelenti azt, hogy egy krokodiltestű lénynek ne lehetne ízelt lába, hiszen a testrészek méretét a papnők mágiával megváltoztatták.

k6	Szarv	Fül	Száj	Szem	Orr
1	Kos	Farkas	Csőr	Nagymacska	Ormány
2	Szarvas	Denevér	Vadkan	Gyík v. kígyó	Disznó
3	Őz	Gyík v. kígyó	Farkas	Rovar	Majom
4	Bika	Elefánt	Rovar	Béka	Gyík
5	Orrszarvú	Majom	Kígyó	Majom	Denevér
6	Tüsketaréj	Ló	Krokodill	Csiga	Ló

k6	Karok/Lábak	Kezek/Lábfejek	Farok	Szárny
1	Majom	Majom	Majom	Denevér
2	Nagymacska	Nagymacska	Nagymacska	Denevér
3	Madár	Madár	Krokodil	Madár
4	Gyík	Gyík	Kígyó	Madár
5	Rovar	Rák(olló/láb)	Skorpió	Rovar
6	Csáp/Bika	Csáp/Pata	Patkány	Rovar

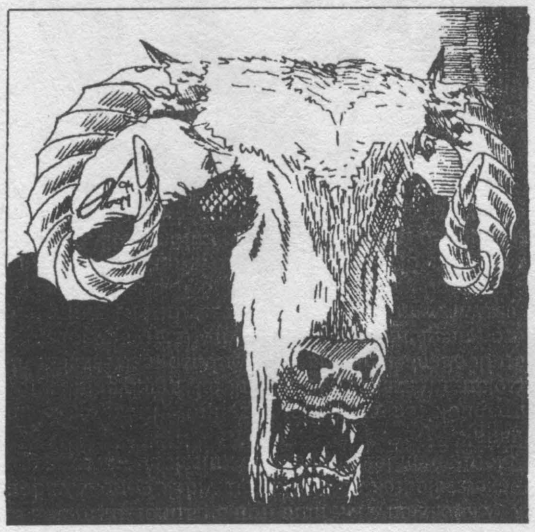
k10	Fej	Törzs
1	Medve	Medve
2	Krokodil	Krokodil
3	Vadkan	Vadkan
4	Nagymacska	Nagymacska
5	Kutya v. sakál	Farkas
6	Madár	Madár
7	Gyík v. kígyó	Gyík v. kígyó
8	Bika v. kecske	Bika
9	Patkány	Patkány
0	Rovar	Rovar

Álljon itt végül egy példa egy kidolgozott káoszlényre:

Káoszmedve

Termet: N
Sebesség: 120 (SZ)
Sebzés: 1k10+2/1k10+2/1k10/(2k6)
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 62
Max. Tp.: 115

A káoszmedve nevét kivételesen hatalmas medvetestéről kapta, amelynek magassága elérheti a két métert is (lábak nélkül). Dús, hosszú szürkésbarna szőrzet borítja testét. Rövid, zömök nyaka széles bikafejet hordoz, melyet két sosem látott méretű kosszarv díszít. A szarvak alatt, két hatalmas fekete gömb csillog: az összetett szemeket mintha megannyi apró fekete prizma alkotná. A szarvak mögött két hegyes fül látható, melyek leginkább egy lóéra emlékeztetnek. Az elnyújtott orrú bikafejre bűvölt száj telis-tele tűhegyes fogakkal, akárcsak egy óriás farkasé... A törzset két izmos, erős oroszlánláb tartja – amelyek viszont patákban végződnek. A káoszmedve tartása egyenes, azaz mellső lábait kézként használja. Ezek zöldes színű pikkelyekkel borított gyíklábak, melyek végén tűhegyes saskarmok meredeznek. A lény farka csupasz, szelvényezett patkányfarok.



A harcban leszegett fejjel, messziről ront rá áldozatára, kosszarvával felöklelve (2k6 Sp) azt. Ha közelharcra kényszerül, éles karmait (körönként kétszer 1k6+2 Sp) és a harapását (1k10) használja. Mivel termete óriási, igen sok sebet képes elviselni, mielőtt elpusztulna – vastag bőre és szőrzete ráadásul 1 SFÉ-nek megfelelő védelmet nyújt számára.

Kékgyík

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 140
Védő Érték: 190
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k10+10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 55
Fájdalomtűrés pontok: 130
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 3250

A kékgyíkok, bár semmi különlegeset nem ígér a nevük, valójában a dzsungelek csúcsragadozói. Közel négy méteres magasságukkal, nyolc méteres hosszukkal ijesztő látványt nyújtanak. Színük acélkék, hátsó lábaikon járnak, két első végtagjuk teljesen elkorcsosult, hasznavehetetlen. Óriási fejükön gigászi száj tátong, amelyben tőrszerű fogak sorakoznak. Vaskos farkukra támaszkodva haladnak.

Intelligensnek egyáltalán nem mondhatók, megzabálnak mindent, ami elébük kerül.

Egyetlen harapásuk is gyakorta végzetes. (Ha egy kékgyík 00-t dob támadásra, akkor az áldozatot kettéharapja.) Testüket vastag, kemény pikkelyek védik, SFÉ-jük 3. Harc közben álladóan mozognak, támadóinak az ideoda csapódó farkát is figyelniük kell. Támadását rendkí-

vül veszélyessé az teszi, hogy fegyverrel, pajzzsal képtelenség hárítani, így ezek VÉ-je a küzdelembe nem számít be.

A kékgyíkok húsa rendkívül ízletes, s már csak azért is ínyencségnek számít, mert megszerzése – finoman szólva – kockázatos lehet.

Kineta

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: k6+2
Termet: K
Sebesség: 75
Támadó Érték: 25 (75)
Védő Érték: 115
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: 5
Sebzés: változó
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 18
Asztrál ME: 19
Mentál ME: 12
Méregellenállás: 3
Pszi: lásd a leírásban!
Intelligencia: magas
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Élet
Max. Tp.: 155

A kineták olyan korlátozott Pszi képességű lények, akik csak egy Pszi diszciplínát alkalmazhatnak, azt viszont szinte minden körülmények között, akár két-háromszor olyan hatékonyan is, mint egy emberi Pszi-mester. Eddig két alfajukkal találkoztak az emberi nem képviselői, ezek közül az egyik a Telekinézis, a másik a Képességjavítás/Rontás diszciplínák alkalmazója volt.

A kineták két fajának tagjai külsőre teljesen megegyeznek, csupán hajuk színében mutatkoznak különbségek. A Telekinézisben járatosak haja ezüstszínű, míg a képességekkel manipulálóké vastag szálú, fekete. Nem nőnek nagyobbra másfél méternél, de arányaikban teljesen emberszerűek, bár egyesek talán túl karcsúnak találnák őket. Szemük zöld vagy ibolyakék, öltözékeik mindig a szemek színét követik – egy kineta tehát mindig kék vagy zöld ruhákban jár, attól függően, milyen színű a szeme.

Kis falvakban élnek, a legtöbben erdőségekben. Itt gyümölcsöket gyűjtögetnek, esetleg vadásznak. Nem háborgatják az embert, ha az sem zaklatja őket. Csendes, nyugodt életet élnek szinte mindig, kivételt csak a téli és nyári napforduló jelent. Ekkor elszabadul a pokol, a kineták addig nyugodt népén eszeveszett hangulat lesz úrrá: a falvak lakói kis csoportokban szétszélednek, és *szórakoznak*. A szórakozás azt jelenti, hogy behatolnak emberi településekre, s ott versengésbe kezdenek, eldöntendő, kinek jobbak a Pszi képességei, ki tudja azokat ötletesebben, látványosabban felhasználni. A Telekinézissel rendelkezők minél nagyobb tárgyakat igyekeznek felemelni, vagy kis tárgyak elmozdításával nagyokat mozgásba hozni – eltávolítanak hát ékeket, tartórudakat, miegymást. Érdekes kísérletnek tekintik különböző tárgyak elemelését is emberek orra elől, nem is annyira a tárgyért, inkább a tolvajlás puszta élvezetéért. A képességekkel manipulálók általában saját képességeiket javítva ugranak át elképesztő szélességű árkokat, emelnek fel hatalmas súlyokat. Egyszóval a kineták ünnepelnek, szórakoznak, borsot törnek az emberek orra alá. A kineták falvaihoz viszonylag közel fekvő településeken már megszokták ezeket az őrült éjszakákat, az arra vetődő utazók azonban nem. Számukra pokol lehet egy-egy ilyen lény ártatlan – vagy ártatlannak vélt – játéka. A kineták pedig szándékosan a fel nem készült embereket bosszantják, hisz esetükben az elért hatás sokkal látványosabb, mint egy hosszú évek alatt sok mindenhez hozzászokott helybéliek esetében.

A kineták ritkán kénytelenek harcolni, de akkor meglepően ötletesek, hatékonyak rövid fegyvereik és rossz harci értékeik ellenére. Természetesen csak Pszi képességeknek köszönhetően vehetik fel a versenyt az ellenük szegülőkkel.

A Telekinézisben járatosak három jelentős metódust használnak életük védelmében. Mivel nagyjából 150 Pszi-pontnyi energiával rendelkeznek, meglehetősen sok tárgyat vagy személyt emelhetnek a levegőbe, míg tartalékaik végére érnek. Legtöbbször kisebb-nagyobb tárgyakat emelnek a célpont fölé, majd a kör végén – mikor a Telekinézis ideje is lejár – egyszerűen sorsára hagyják a levegőben lebegő tömeget. Ez a fizika törvényeinek engedelmeskedve lezuhan, kis szerencsével pont az áldozatra. Ennek a támadásnak nem 25, hanem a zárójelben szereplő 45 vagy 65 a támadó értéke, mert a kineták nagy gyakorlattal rendelkeznek ebben a típusú akcióban, sokkal nagyobbal, mint a közelharcban. Közelharcban egyébként rövid, kétélű, egyenes kardokat használnak, melynek sebzése k6+1 Sp, ezzel harci értékei megegyeznek a táblázatban leírtakkal. A telekinézissel alkalmazott tárgyak sebzése a tömegtől és a magasságtól függ, de célszerű úgy számolni, hogy nagyjából vagy 7-8 méter magasságból ejtik a tárgyat, és az kg-onként k6-ot sebez,



45-ös TÉ-vel; vagy 3-4 méterről zuhan a tárgy, melynek TÉ-je ekkor már 65, de a sebzés csak k3 kg-onként. A tárgyakat a kineta a környéken fellelhetők közül választja ki, lehet szék vagy asztal, kő vagy akár fegyver is. Másik alkalmazott technika, hogy a kineta nem tárgyat emel a levegőbe, hanem magát az ellenfelet. Ez rengeteg Pszi-pontot igényel, de állatok ellen például sokszor hatásosabb, mint a tárgyak. A felemelt áldozat persze röppályája csúcsán minden tartóerőt elveszít, és zuhanás után becsapódik a talajba. Mivel 1 kör alatt futó ember sebességével emelve az áldozatot még szigorú számítások szerint is legalább 50-60 méter magasságba lehet feljuttatni, a zuhanás után a halál szinte biztos. Érdemes úgy számolni, hogy az első három méter után minden további három méter k10 Sp sebzést okoz. Ha valaki túléli az 50 méteres zuhanást, hálát kell adnia kivételes szerencséjének. A harmadik felhasznált metódus nem más, mint mikor a telekinézist a kineta saját magára alkalmazza, és elmenekül. Mivel az átlagtömeg nagyjából 35-40 kg ezeknél a lényeknél, könnyen belátható, hogy 150 Pszi-pont hozzávetőlegesen két kör repülést tesz lehetővé, futó ember sebességével.

A Képességjavítás/rontásban járatos kineták legszívesebben megnövelik valamelyik tulajdonságukat, mint Gyorsaság vagy Erő, és így harcolnak. Ha végképp nem sikerül megmenekülniük támadójuk elől, a Képességrontáshoz folyamodnak. Ellenfelük Gyorsaságát vagy Erejét nulla közeléig csökkentve már könnyen győzhetnek. Amennyiben ez sem segít, kénytelenek lecsökkenteni az ellenfél Egészségét is, akár nulláig. Ezen utolsó metódust valóban csak kritikus helyzetben alkalmazzák, hiszen tisztelik az Életet, és igyekeznek nem megsérteni saját elveiket.



Kobold

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 5-50
Termet: K
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: 28
Sebzés: fegyvertől függ (kézzel 1k6, harapása 1k10)
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 9
Fájdalomtűrés pontok: 48
Asztrál ME: 25
Mentál ME: 30
Méregellenállás: immunis
Pszi: – (immunis)
Intelligencia: közepes
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pont: 45

A kobold egyike azon ősi fajoknak, melyek már a Másodkorban is Yneven éltek. Egy ideig aquirnak tartották őket, ám gonoszságukon és az ősidőkbe nyúló létükön kívül nem mutatnak különösebb hasonlóságot más aquir fajokkal.

A koboldok nem túlságosan bonyolult társadalmi rendet alkotnak – ahol az erősebb, a kegyetlenebb és ravaszabb uralkodik a társai felett. Állítólag minden törzsnek saját ura van, s minden törzsfőnök a királynak engedelmeskedik, ám ez inkább elmélet, a gyakorlat azt mutatja, hogy e népség legfőbb ura mindig a fizikai erő maradt.

A kobold szapora fajta: tanyáik megtalálhatóak majd minden hegymélyi barlangrendszerben, ahonnan nem üldözték még ki erősebb vetélytársaik, az orkok. A legendák szerint az Óidőkben hatalmas birodalmakban éltek, ezeknek azonban mára csak a nyomai maradtak meg. Mostanság néhány száz, legfeljebb néhány ezer főt számláló csoportokban élnek, lakhelyüket barlangokban vájják, s már semmi sem emlékeztet régmúlt nagyságukra. Egynémely kobold törzs megmaradhatott ősei városában, s ez esetleg megtéveszthetti az arra tévedőket, ám figyelmesebb szemlélődés azonnal eloszlatja a kételyeket: a legfiatalabb épület is több tízezer éves.

A kobold lusta, agresszív lény, mindenfajta munkát gyűlöl, ez alól talán csak a kovácsmesterség kivétel. Különös, hogy a fém megmunkálását milyen hozzáértéssel, odaadással végzik. Elsősorban fegyverek, és dísztárgyak kerülnek ki a kobold kovácsok kezei alól: e tárgyak a felszínen nagy értéket képviselnek, elsősorban kiváló minőségük és bizarr, torz szépségük miatt.

Mindenképpen említésre méltó beteges vonzódásuk az aranyhoz, noha semmit sem kezdenek vele, mégis egy életen keresztül gyűjtik, így egy kobold településen kisebb hercegséget érő aranypénzmennyiséget lelhet a vakmerő.

A koboldok ennek ellenére nem kereskednek senkivel. Amit maguk nem tudnak megtermelni – az efféle alantas munkát persze rabszolgáikkal végeztetik –, azt elrabolják. Olykor védtelen falvakra, eltévedt karavánokra támadnak, de előfordult már az is, hogy kisebb rablóhadjáratot folytattak. Az egyetlen faj, amellyel békében megférnek, a goblin.

Rabszolgáik leggyakrabban emberek – a goblinoktól vásárolják őket -, de olykor egy-egy ork vagy ogár is feltűnik a foglyok között. Arra mindig gondosan ügyelnek, hogy jóval kisebb legyen a rabok száma, mint a törzs harcosaié – a kockázatos kimenetelű harcot nem kedvelik. Igaz ez rablásaikra is: addig, míg nincsenek legalább tízszeres túlerőben, nem támadnak senkire. Ennek ellenére nem gyávák, és sosem hódolnak be; inkább meghalnak, semhogy fogságba essenek, és ha valaki sarokba szorít egy koboldot, igencsak meglepődhet, mert kemény ellenfélre akad. Ha a kellő mennyiségnél több foglyot ejtettek, kedvelt szórakozásuknak hódolnak – azaz ünnepi keretek között halálra kínozzák a fölösnek tartott rabokat. Ez egész elképesztő örömöt okoz nekik, olykor extatikus állapotig is eljuttatja őket.

A tipikus kobold másfél méter magas, és legkevesebb hetvenöt kilót nyom. Szőrtelen testét zöldesen irizáló pikkelyek fedik; pofájából két hatalmas, sárgás színű agyar mered elő. Apró, mélyen ülő szemeik vörösek: segítségükkel az infra és ultratartományokban is látnak, közel kétszáz méterig.

Ruházatuk ócska leplekből áll, de fegyverzetük igen kiváló, egykezes csatabárdokat, rövidkardokat, rövid kopjákat és rövid íjakat használnak. Páncélt sosem hordanak, de pikkelyes bőrük nagyobb védelmet nyújt némelyik emberkéz alkotta láncingnél is (SFÉ 3). Előfordul olykor, hogy pajzsokkal és sisakokkal is kiegészítik fegyvertárukat – ez azonban csak a vénebb és tapasztaltabb koboldokra jellemző. A mérgekre és a Pszire immunisak, ám a mágia éppúgy kárt tesz bennük, mint akárki másban, az asztrálmágia pedig különösen hatékony ellenükben.

Életkoruk gyakran eléri a két évszázadot, és feljegyeztek olyan idős példányt is, aki a kobold és a goblin nyelven kívül a Közös Nyelvet is ismerte, legalábbis szitkozódni tudott.



Kőevő

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 3-4
Termet: N
Sebesség: 40
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6+6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés-pontok: 90
Asztrál ME: 30
Mentál ME: 15
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 880

A Kőevők Ynev különös élőlényei. Életterük a sziklás hegységek lejtője, függetlenül az éghajlattól. Leggyakrabban a Sheral bércei közt találkozhatunk velük. Miként azt nevük is mutatja, igen különleges táplálékkal élnek – csak és kizárólag köveket esznek.

A Kőevők kisebb „családokban" vándorolnak, de meg kell jegyezni, hogy a család elnevezés társadalmi szerveződésükre igen önkényes, hiszen valójában azt sem tudjuk, van-e nemük, s az együtt élő egyedek vajon milyen kapcsolatban állnak egymással. Az ember azonban szeret ismerős elnevezésekkel élni, hiszen így otthon érezheti magát olyan területen is, amihez valójában vajmi kevés köze van; az egyszerűség kedvéért maradjunk tehát a család elnevezésnél. A Kőevő család három-négy tagból áll. Kívülálló számára a csoporton belül semmilyen alá- vagy fölérendeltségi viszony nem állapítható meg. Életük is meglehetősen egyhangúnak tűnhet számunkra. A leírások túlnyomó többsége arról számol be, hogy a család tagjai valamilyen sziklás területen tartózkodnak, ahol kényelmes tempóban morzsolgatják a köveket, majd a zúzalékot hangos ropogtatással elfogyasztják. Testi erejükről kellő felvilágosítást nyújthat a látvány, amint puszta kezükkel morzsolgatják sziklányi falatkáikat. A vártulajdonosok nagy megkönnyebülésére a Kőevők – ki tudja, miért – nem kedvelik a megmunkált követ, csak a „természetes" táplálékot.

Maguk a Kőevők két méter magasak. Leginkább úgy festenek, mint holmi kőből durván kifaragott, mozgó szobor. Bőrük (?) szürke, de miként a gránit, nem egységes árnyalatú.

Hatalmas kezükkel kényelmesen átfoghatnák egy felnőtt férfi fejét. Minden kezükön hat tömpe ujj van, markuk szorítása rendkívüli. A férfifej hasonlatnál maradva, ha már átfogják, játszva össze is roppanthatják. Karjuk igen hosszú, elér a térdükig, de mivel kissé görnyedten járnak, nem ritkán a földig lelóg. Ábrázatuk leginkább

egy óriás elnagyoltan kőbe vésett arcmására emlékeztet, bár kissé karikatúraszerűvé teszi a széles száj. Hajuk nincs, szemük rendkívül kicsi, szinte elvész hatalmas homlokereszük alatt. Rosszabbul látnak az embernél, hallásuk azonban jó.

Beszédük meglehetősen primitív: *én, te, éhes, gyere, ennivaló* – efféle szavak összefűzése, ennél bonyolultabb fogalmakat nem értenek meg. Mindehhez természetesen saját kezdetleges nyelvüket használják, amiről aligha feltételezhető, hogy rajtuk kívül bárki is beszélné.

Béketűrő népség; kerülik az összetűzést, de ha harcra kerül a sor, kemény ellenfelekké válnak.

Valójában kár is lenne túlságosan sok szót vesztegetni rájuk, ha nem lenne egy ránk nézve roppant kellemetlen szokásuk. E lények ugyanis úgy szeretik a drágaköveket, mint embergyerek a cukrot. A különbség pusztán annyi, hogy egy Kőevő nagyjából úgy tud ellenállni egy drágakőnek, mint a szomjhalál szélén álló utazó az oázis hűs vizének – s mindehhez ráadásul sokkalta erőteljesebb is egy cukorka után ácsingózó gyermeknél. Minél nagyobb egy ékkő, annál messzebbről vonzza a Kőevőket, ugyanakkor a drágakövek mennyisége is befolyásolja ezt a távolságot. Általában elmondható, hogy ha a tíz méteres körzetben fellelhető drágakövek karátjait összeadjuk, megtudhatjuk, hány méterről fogják a Kőevők megérezni őket. Igazdrágaköveknél a távolság kétszeres, mivel ezeket aztán igazán különleges csemegének tekintik. Érdekes, hogy egyedülálló érzékenységük ellenére nem érzékelik az ékköveket, ha azok egy méternél mélyebben fekszenek a föld alatt.

Bármennyire is odavannak a csemegéért, a Kőevők nem támadják meg minden további nélkül a drágakövek birtokosait. Szemtanúk elmondása szerint ilyenkor odaballagnak, ahonnan a drágakövek „illatát" érzik. Kiválasztják a drágakövek tulajdonosát, majd egyértelműen a drágakövek felé, azután a szájukba mutogatnak, közben jóindulatúan mosolyogva, kérőn nyújtják ki másik kezüket. Amennyiben a kövek nem látható helyen vannak, úgy azt a zsákot, ládát lökdösik, amelyik az áhított ínyencséget rejti. Ha a tulajdonos menekülni próbálna, akkor a lehető legfinomabban, de hathatósan megállítják. Pár percig kéregetnek csak, aztán fokozatosan bedühödnek, és a mosoly lehervad arcukról. Egyre dühösebben kérik, s ha akkor sem kapják meg, amit akarnak, hát elveszik.

A Kőevők gyomra az emésztéshez nagy hőt termel, így az ingerült Kőevőt szó szerint fűti a düh. Egyre erősebb hőaurát fejlesztenek maguk köré, s ahány kör óta dühösek, annyi E-s az aura erőssége. Természetesen ennek megfelelő a védelmük minden hideg alapú, illetve víz elemeket tartalmazó varázslattal szemben; a hőalapúak nem hatnak rájuk. Az aura két méter átmérőjű, és mivel a Kőevők közelharcba bocsátkoznak azokkal, akik megakadályozzák az imádott csemegéhez jutást, az ellenfelek számoljanak a hő okozta sebekkel is. Ha mindez nem lenne elég, a lények minden tizedik körben „kiköpik" a bensőjükben tomboló tüzet. Ennek hatása megegyezik a M.A.G.U.S-ban leírt *Tűzgolyó* varázslattal, Erősítése pedig fele az éppen aktuális aurájuknak.

Bőrük 5 Sp-t levéd minden fizikális sebzésből, legyen az fegyver vagy varázslat. Mindennemű asztrális varázslatnál figyelembe kell venni, hogy a drágakövek iránti vágyódásuk 50 E-s asztrális *Vágy* mozaiknak felel meg.

Közelharcban számolni kell továbbá azzal, hogy hihetetlen kemény kültakarójuk kellemetlen hatással lehet bizonyos fegyverekre. A vágófegyverek normál sebzésük felét érik csak el, s a közönséges kardok pengéje minden ütésnél 30 százalékban eltörik. A 63 Mp-os Rúnakard 20, míg a 93 Mp-os Rúnakard 10 százalékban törik el. Az ennél erősebb mágiával készült fegyverek nem sérülnek a Kőevőkkel folytatott harcban. Egy Kőevő, harcmodorából adódóan, képes mindenféle fegyvert eltörni (Fegyvertörés Képzettség pusztakézzel, Mf).

A Kőevők, mint már mondottuk, amúgy békés népek, csak akkor gurulnak be, ha valaki megtámadja családjuk egy tagját, vagy nem kapják meg kedvenc csemegéjüket.

Egy szó mint száz, kedves kalandozók, ha egy csapat Kőevő ácsorog este a tábor szélén, és jóindulatú mosollyal a drágaköveket kéri vacsorára, kétszer is gondoljátok meg, hogy visszautasítjátok-e őket. Könnyen lehet, hogy – ha másképp nem megy – füstölgő és péppé vert tetemeitek felett fognak csemegézni.

Krák

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 180 (V)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 90/160
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés:lásd lent
Támadás/kör: változó
Életerő pontok: lásd lent
Fájdalom pontok: lásd lent
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: imunnis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 20 000

A krák egyike a világtengerek legendás szörnyetegeinek, melyekről minden matrózkocsmában hallhat a kíváncsiskodó. Persze pontos információkat ki is remélhetne, hisz a matróznép meglehetősen elferdítve, kiszínezve adja elő meséit. Mert bizony a matrózok inkább csak mesélnek e hatalmas lényekről, mert ők is sokadkézből szerzett információkra és történetekre építenek.

Ám a tudósok többé kevésbé pontos értesülésekkel rendelkeznek a krákról is. A tengerek rettenetes polipja ez, mely hajókat ránt le a mélybe, és tengerészek tucatjaival csillapítja éhségét. Aki szembetalálja magát vele, készüljön fel a legrosszabbra, hiszen egy hajón nincs hová futni az iszonyat elől.

A krák tulajdonképpen egy hatalmas lábasfejű. Teste hossza – karjaival együtt – elérheti a negyven métert. Nyolc gigászi karja testhosszának közel felét teszi ki. Színe változó, legtöbbször zöld vagy szürke.

Életerő pontjait több részre kell bontani. Teste méretétől függően 75-150 Ép-vel rendelkezik. Nehézkes megsebezni, mert, mint azt a krákkal vívott csaták túlélői mesélték, nem érzékeny a fájdalomra, így érthető, hogy testén csak túlütés esetén lehet sebezni rajta – akkor viszont Ép-t.

Azért ilyen jó a Védő Értéke, mert csak akkor támadható a hajóról közelharcban, ha teste egy részét is felvonszolja a hajóra. Ez előbb-utóbb megtörténik, hiszen így igyekszik a hajót felborítani. A fedélzeten, testének közvetlen

közelében, nyálkát bocsát ki, ami a támadók dolgát nehezíti. Ha valaki például repülve bocsátkozik közelharcba a krákkal, és a testét támadja, számára a test VÉ-je hússzal csökken.

Az igazi veszélyt azonban a krák karjai jelentik. Kettő csapódik elsőnek fel a hajóra, amelyek az árbocokra, vagy más, szilárdan rögzített és megfelelő méretű tárgyra csavarodnak. E két kar segítségével vonszolja fel a fedélzetre kocsonyásan remegő testét az óriáspolip. A másik hat kar megragad mindent, ami mozdul, és összezúzza, vagy a tajtékzó vízbe rántja.

Egy kar TÉ-je 100, VÉ-je 160. A karral végrehajtott támadás alapvetően az áldozat körülcsavarására irányul. Mivel a kar támadása rendkvüli erővel történik, szinte reménytelen, hogy fegyverrel hárítsa valaki – ebből adódik, hogy a fegyver VÉ-je nem számít az ilyen küzdelemben. Ez vonatkozik a pajzsokra is: ahhoz, hogy valaki hathatósan tudjon védekezni, Mesterfokú pajzshasználat, és jókora pajzs szükségeltetik.

Egy karnak 110 Fp-je és 45 Ép-je van. Ezek az értékek nem számítanak bele a test értékeibe. A kar levágásához bizony úgymond „le kell verni" az Fp-ket és Ép-ket, mintha egy különálló lényről volna szó.

Ha egy kar csak megüt valakit, az 1k10+5 Sp-t sebződik, de ha a krák túlüti az áldozatot, akkor a sebzésen túl még át is karolja, olyan szorosan, hogy a szerencsétlen mozdulni sem fog tudni. Ez után a kar 1k10 kör alatt a lényhez vonszolja az immáron zsákmánnyá lett tengerészt, és a pofájába tömködi. Ezzel le is zárult a szerencsétlen áldozat földi pályafutása, hiszen a kemény, csőrszerű szájban biztos halál vár rá.

Egy kar huszasnak megfelelő erővel vonszolja áldozatát.

Az is tudvalévő, hogy e szörnyetegek akkor is hatásosan támadnak minden karjukkal, amikor testük még nincs a hajó fedélzetén, tehát szemüket nem használhatják a küzdelemben. A tengerészmesék úgy tartják, a kráknak még a karjain is vannak szemei. Persze ez így nem igaz, de az valószínű, hogy a polipszörny karjain valamiféle szerv érzékeli a mozgást, mi több, a mozdulatlan, nagy méretű tárgyakat is.

A karok hihetetlen sebességgel regenerálódnak: 1 Ép-t minden tizedik körben, és 1 Fp-t minden körben. Feltételezések szerint egy tőből levágott kar három-négy hónap alatt nő ki újra.

A krák a legnevezetesebb tengeri szörnyek közé tartozik: számtalan dal, ének és história meséli el nagyhírű és nevezetes kalandozók találkozásait, küzdelmeit a csaknem legyőzhetetlen rémmel.

Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 80

Kránban, ahol remekül kiképzett, jól felszerelt seregek várják az indulási parancsot, a lovasságot is ellátják minden fellelhető eszközzel a hatékonyság érdekében. E felszerelés, mondhatni fejlesztés alól a lovak sem jelentenek kivételt. Felhasználva a mágiában szerzett rendkívüli tapasztalatokat, a kráni hadurak lovassága olyan hátasokhoz juthatott, amely felvették a versenyt Yllinor és a pyarronita államok legjobb harci lovaival.

Mivel e lovak a mágia segítségével születtek, nem képesek a szaporodásra, így aki meg akar egyet is vásárolni, fel kell készülnie arra, hogy mélyen a zsebébe kell nyúlnia.

A lovak méretre megegyeznek a „hagyományos" nehéz harci lovakkal, teherbírásuk és kitartásuk hasonló természetes úton született társaikéhoz, de Krán nem lenne Krán, ha nem „módosította" volna e nemes állatokat, ha nem fertőzte volna meg őket a Káosz vérvonalával.

Mielőtt alaposabban megvizsgálnánk e lovak speciális tulajdonságait, leírom a külsejüket, mert megjelenésükben közel sincsen akkora változatosság, mint a világ többi lófajánál.

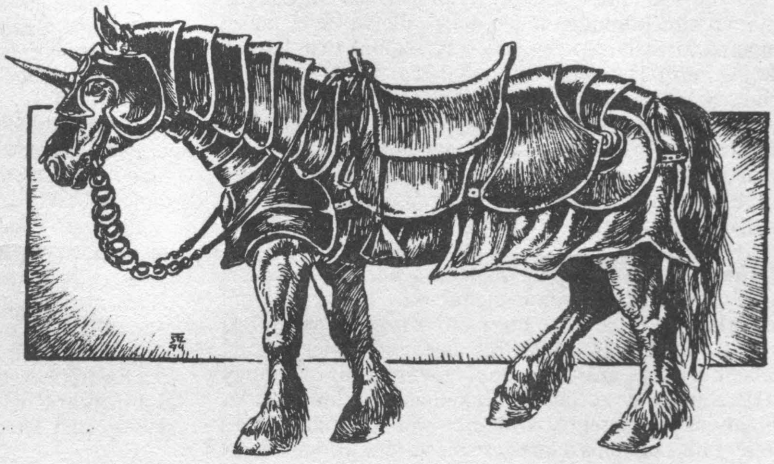
Színük fekete, olykor mélyvörös, sörényük, farkuk égővörös. Hosszúszálú tűzvörös szőr borítja a paták felett a lábszárukat is. Nyugtalan, ideges lovak, ami talán hátrányosnak tűnik, ám ez a fajta idegesség eltűnik, amint lovasa a hátára ül.

E lovakat mondhatni személyre szólóan kondicionálják, a következő képpen:

- amennyiben a gazda képes Pszit használni, lehetővé teszik, hogy parancsait, amelyek nem lehetnek bonyolultabbak a „hagyományos" lovaknak adható parancsoknál, szavak nélkül továbbítsa az állathoz
- asztrálisan az állatot „hozzákötik" gazdájához, így e lovak Asztrális befolyásolásához minimum 100 E-s asztrálvarázslat szükséges (Mentális védelmet is létre akartak hozni, de eleddig a kísérletek nem vezettek eredményre.)
- minden csataló harcol a csatában; a sebzések sorrendjében rúgás/rúgás/harapás
- szükség esetén jelzik a veszélyt
- parancsra csendben maradnak

Kráni csataló

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: N
Sebesség: 110
Támadó Érték 50:
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 9
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/1k10+1
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: 70
Asztrál ME: spec.
Mentál ME: -
Méregellenállás: immunis



Külön megemlítendő, hogy kívánságra ellátják a lovat egy speciális harci támadással, amelyet a gazda választhat ki, az alábbiak közül:

- tűzlehelet; sebzés 1k6, távolsága 3 méter,
- méreglehelet; sikeres Egészségpróba esetén nincs hatás, sikertelenség esetén az áldozat 3k6 Fp-t veszt,
- villámlehelet; sebzés 1k6, távolsága 3 méter

E támadási módozatokat a lovak 1k6+3 körönként tudják bevetni. Ez is egyike azoknak a dolgoknak, amelyeken a tenyésztők minden akaratuk ellenére sem tudtak változtatni. Hogy hány körönként képes lehelni a ló, azt a vásárláskor kell kidobni, és az érték sohase módosul.

Ezek mellett minden ló képes egy hárommétereS Elemi Sötétség gömböt létrehozni maga körül, amely 10 E-s. Mivel a ló lát az infratartományban, ez számára nem jelent akadályt. A gömböt 10k10 körig képes fenntartani, viszont csak ötóránként képes megidézni. A ló nem tudja a gömb erősségét befolyásolni, az csak 10 E-s lehet.

Mielőtt néhány kalandozó az őrületbe kergetné a KM-et, hogy az ő lovagjának bizony ilyen paripa kell, el kell mondanom, hogy természetesen csak Kránban lehet hozzájutni. Mivel alapjába véve a kráni haderőknek „készítik", a lovakat csak Ranagol felesküdött lovagjainak adják el.

A másik komoly probléma, hogy e csatalovakat semmilyen más ló nem tűri meg, olyan elemi módon rettegnek tőlük, mintha egy 40 E-s Félelem mozaik lenne rajtuk. Ennek hatására a harci lovak gondolkodás nélkül nekimennek a kráni mutáns fajtársnak, persze csak ha a gazda másképp nem rendelkezik. Egyéb, gyengébben kiképzett lovak pánikszerűen elmenekülnek előlük.

Kránban általában mattfekete vérteket tesznek rájuk, melynek a homlokrészére tüskét helyeznek. Ennek a segítségével a ló rohammal, ökleléssel képes támadni. E támadás 2k6 Sp-t sebez. Mindent összegezve e szörnyetegek – minthogy egyetlen jóérzésű lótenyésztő nem nevezné lónak őket – Ynev legveszélyesebb csatalovai.

Kráni harcikutya

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: E
Sebesség: 125
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+1/1k6+1/1k10+1
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés-pontok: 85
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 15
Pszi: speciális
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: Halál, Káosz
Tapasztalati-pont: 255

Kránban, mágia segítségével kitenyésztett harci eb, mely messze felülmúlja egy átlagos, harcra idomított kutya képességeit. Leginkább területek őrzésére alkalmazzák őket. E fekete, égő tekintetű, egy méter marmagasságú fenevadak megfontolt és ravasz gyilkosok. Hogy egy adott területen mennyi van egyszerre, az természetesen attól függ, mennyit vásárolt a terület gazdája. A velük való találkozás maradandó élmény – legalábbis annak, aki túléli. A behatolókat elsőnek észlelő egyed (szaglásuk, hallásuk és látásuk duplája egy átlagos vadászkutyáénak, azonkívül 20 méterig látnak infratartományban is) becserkészi és megfigyeli őket. Különleges mentális kapcsolat révén társait és gazdáját is értesíti a behatolókról.

A gazda azonban csak akkor képes efféle kapcsolatot kialakítani állataival, ha járatos a Pszi Kyr metódusában. E kapcsolat segítségével képes bármely kutya érzékszerveit használni és a kutyáknak utasításokat adni. Az adott utasítás csak olyan színvonalú lehet, mint amilyet szóban is adhatunk egy ebnek (támadj! kövesd! stb.). A kutyák kizárólag gazdájuktól fogadnak el utasítást, akár szóban, akár Pszi segítségével. Erre a vásárláskor kondicionálják őket. A gazdának nem tanácsos azonban állandóan „nyitva" tartania elméjét a kutyák előtt, mert igen kimerítő minduntalan érzékelni a falka mentális hullámait – ami leginkább vad érzetek állandó közvetítését jelenti.

A kutyák igen vadul támadnak, mellső mancsaikkal és fogaikkal ejtenek sebet áldozatukon. Nyáluk – talán mondanunk sem kell – mérgező (6. szintű, azonnali hatású kínméreg). Sikertelen mentődobás esetén további 1k10 Fp sebzést jelent. Sikeres mentődobás felezi a nyál okozta fájdalmat.

A mágikus tenyésztés eredményeképpen a harci kutyák nem érzik, illetve uralják saját fájdalmukat. Ennek köszönhetően nem esnek össze Fp-ik elvesztése esetén, hanem halálig harcolnak.

Ha a megrendelő négynél több kutyát vesz, akkor mindenképpen kerül egy vezér is a falkába, a következő harcérték módosítókkal: TÉ: +10; KÉ: +10; VÉ; +5.

Csak Kránban lehet ilyen állatokat beszerezni, áruk nyolc-tíz arany körül van. Persze, arra senki ne gondoljon, hogy két egyed beszerzése után majd maga tenyészti őket, mert (szerencsére) szaporodásra képtelenek.



Kalandozóknak semmiképpen nem ajánlott a tartásuk, mert Kránon kívül sehol nem látják szívesen e fenevadakat – bár van néhány nagyúr, aki az eredeti ár többszörösét is hajlandó lenne kifizetni egy falkáért.

Szólnunk kell e kutyák még egy különleges, jellegzetesen Kránra való képességéről. Amennyiben gazdájuk erőszakos halállal hal, lehetősége van távozása előtt kapcsolatot létesíteni a falkával. Ekkor már nem ő érzékel az ebeken keresztül, hanem fordítva – kutyái használják a gazda szemét, orrát, fülét. A kutyák, melyeket a gazda halála amúgy is sokként ér, kitörölhetetlenül rögzítik a végső képet, az utolsó ingereket. Márpedig ez a gyilkos halálos ítéletét jelenti, még abban az esetben is, ha „láthatatlanul" támadott, mivel a szaga még így is elárulhatja. Ha a gazda látja a gyilkosát, vagy csupán egyetlen idegen szag érzékelhető, akkor a kutyák csak erre az egy személyre összpontosítják gyűlöletüket, ellenkező esetben minden szóba jöhető lény veszélyben van. Addig üldözik a tettest, amíg el nem pusztítják vagy maguk el nem hullanak. Nem állhat elébük semmi, hihetetlen ideig képesek árkon-bokron át követni prédájukat. Beszélnek olyan falkáról, amely Kránból Erionig követte áldozatát. A város előtt hullottak el, a fogadásukra kivonult városőrség kezétől.

Bár egynémely arénatulajdonos is sokat adna egy-egy példányért, nehéz beszerezhetőségük miatt ritka attrakciói a viadaloknak.

Kurun

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: E
Sebesség: 120
Támadó érték: 55 vagy Speciális
Védő érték: 96 vagy Speciális
Kezdeményező érték: 25 vagy Speciális
Célzó érték: - vagy Speciális
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Támadás/kör: 1 vagy Speciális
Életerő pontok: 17
Fájdalomtűrés pontok: 75
Asztrál ME: 18 vagy Speciális
Mentál ME: 18 vagy Speciális
Méregellenállás: 7
Pszi: - vagy Speciális
Intelligencia: Alacsony vagy Speciális
Jellem: Rend vagy Speciális
Max Mp..: - vagy Speciális
Tapasztalati pontok: 185 vagy Speciális

A kurunok hátborzongató tulajdonságokkal felruházott fajának létrejötte a Hatodkor derekára tehető - a Pyarron előtti harmadik évezredben kezdődött időszakot nem véletlenül emlegetik a Káosz koraként. Az aquirok ekkortájt végképp a föld alá szorultak Észak-Yneven, ám nem távoztak egyedül a napvilágról: számos foglyot cipeltek magukkal. Ezek egy részét utóbb leölték a vérmágia szertartásaihoz, másokat kedvük szerint eltorzítottak, hogy birodalmuk gyepűit, az Ediomadba vezető járatokat vigyáztassák velük.

A kurunok, mint mondják, hajdan Szolgák voltak, az örök homályban töltött századok azonban kiöltek belőlük minden emberit és nem-emberit. Hús-vér bábokká váltak, melyek a beléjük plántált parancs szerint rótták szemleútjukat, s mert fokozatosan az értelem is elhalványult bennük, mind gyakrabban estek kalandozók kelepcéjébe, akik eleven trófea gyanánt a felvilágba cipelték őket. A kurunok olykor túléték e megpróbáltatást, s előbb-utóbb az erioni rabszolgapiacokra kerültek - innét hurcolták őket Északra és Délre azok a bányamesterek, akik nem adtak a szóbeszédre, s sokra becsülték a keveset kérdező, tagbaszakadt alakokat. A Hetedkor első évezredében sok bányásztelepülésen bukkantak fel a kurunok ősei, akikre (hallgatásukat beleegyezésnek vélve) rendszerint a legmocskosabb, legveszedelmesebb munkákat bízták. Legtöbbjük annak rendje-módja szerint alászállt, és vissza sem tért többé: a hímek és a nőstények a földmélyi homályban egymásra leltek, elvonultak, és a maguk egykedvű módján szaporodni kezdtek.

A kurunok (néhány rokon félaquir fajtól eltérően) elevenszülők, de nem ez teszi őket igazán veszedelmessé, hanem az a tulajdonság, hogy képesek befogadni és testükben megkötni a holtak lelkét - egyszerre akár többet is. A bányaszerencsétlenségben elpusztult emberek, a mélybe merészkedő és ott veszett kincsvadászok szellemének bekebelezésével megszerzik azok tudását is, így értelem nélküli barmokból bárhol, bármikor veszedelmes ellenségekké válhatnak, s jelentős károkat okozhatnak a felszínieknek, míg egy rátermett kalandozócsapat fel nem deríti és ki nem füstöli fészküket.

A Hetedkor végére sikerült ugyan megtisztítani tőlük a kontinens jelentősebb bányavidékeit, a kisebb tárnarendszerekben azonban változatlanul jelen vannak, és hol földmunkáikkal, hol rajtaütéseikkel keserítik a csákányozók amúgy sem irigylésre méltó életét. Feljegyeztek olyan esetet, hogy két és fél évszázados munkával egy egész városkát sikerült aláásniuk, s az egy holdas éjjelen mindenestül eltűnt a föld színéről, és közismert tény az is, hogy a déli kereskedő hercegek egyikének azért kellett elhagynia uradalmát, mert a kurunok felgyújtották a kastélya alatt húzódó szénmezőt. Pyarron bölcsei századok óta dédelgetik az ötletet, hogy ilflindek betelepítésével szabnak gátat romboló munkájuknak, ám mindezidáig nem sikerült megnyerniük tervükhöz a Bíbor Izzás Jámborait.

Mint a fentiekből kiviláglott, a kurunok ellen induló kalandozóknak a legkomiszabb meglepetésekre kell felkészülniük. A földmélyi kolóniák vezetői rendszerint sokat látott, nagytudású fajzatok lelkét bekebelezett egyedek - egy kurunban, akit yllinori kalandozók cipeltek Chei király színe elé, nem kevesebb mint egy tucat különböző lélek és személyiség lakozott, köztük egy syburri mérnöké és egy gorviki boszorkányé, akik a kolónián belül különkülön házasodtak, és majd' száz földmélyi fajzat élén sokáig dacoltak az emberek haragjával.

E lények, noha születésükkor alig különbek az állatoknál, ötesztendős koruk tájékán megkezdik a lelkek bekebelezését, és idejük kiteltéig (természetes körülmények közt jó másfélszáz évig élnek) szerteágazó tudásra tehetnek szert. Módjukban áll alkalmazni az általuk "megkötött" személyiségek minden tudását, legyen az harci fogás, mágikus iskolaforma vagy pszi-diszciplína; legyőzésük legbiztosabb módja, ha egy-két emberöltőn át elszigetelik őket a külvilágtól, de ismeretes egy kíméletlen, ezért ritkán alkalmazott *módszer is:* Ruh Mazan, Polomar "rézgrófja", akinek családi bevételei vészesen csökkenni kezdtek a kurunok miatt, eszelősöket küldött a tárnákba, s unokájára hagyta a feladatot, hogy egyszer s mindenkorra leszámoljon a földmélyi idiótáik seregével.

Kuvarc

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 50
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 104
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6 + különleges
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: 64
Méregellenállás: immunis
Pszi: nincs
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Rend
Max. Tp.: 265

A kuvarcok rejtelmes lények, egyes tudósok szerint nem is az istenek teremtményei. Megjelenésüket tekintve humanoidoknak mondhatók, bár arányaik miatt csak torz karikatúrái az embernek. Nyakuk egyáltalán nincs, testüket kisebb-nagyobb síklapok határolják, mintha a lény egyetlen hatalmas, csiszolt ékkő lenne. Mozgás közben ezek a síklapok kapcsolódásaiknál hajlanak el, ettől a kuvarcok mozgása különös, semmivel össze nem téveszthetően darabos benyomást kelt.

A kuvarcok alapvetően különböznek Ynev legtöbb teremtményétől, testüket ugyanis elsősorban az ősföld alapú kristályok alkotják. Ez azt jelenti, hogy teljesen közömbös számukra az őstűz és az ősvíz minden megjelenési formája. A tűz természetes formájában sincs semmiféle hatással rájuk. Nem úgy az őslég. Ez – mivelhogy ellentétes elem számukra – éppoly hatékony ellenük, akárcsak az emberek ellen a tűz.

A kuvarcok legszívesebben alapvető elemükben, a földben tartózkodnak. Mivel testük sima lapokkal és a lapok között kemény élekkel határolt, képesek földben haladni, nagyjából úgy, ahogy az ember úszik a vízben. Haladás közben szétválasztják a földet, s szinte maguk mögé lapátolják. Ezt a műveletet meglepően gyorsan végzik – ha igazán sietnek, egy gyalogló ember sebességét is elérhetik. Ritkán bár, de kimerészkednek a levegőre. Ezt nem szívesen teszik, mivel ez számukra ellenséges közeg, azonban a közönséges természeti levegővel szemben már ellenállóak, az semmilyen maradandó károsodást nem okoz nekik. Anyagi testük sajátságai miatt a mérgek egyáltalán nem hatnak rájuk.

Amennyire különbözik testük felépítése az emberétől, annyira más a lelkük is. Bár a mindenség körforgásában létező lelkek nagyon hasonlatosak, a kuvarcoké egészen más útját járta be a fejlődésnek, mint Ynev más értelmes lakóié. A kuvarcok lelkéből ugyanis teljességgel hiányzik az Asztrális elem: ezek a lények az Asztrálsíkon egyszerűen nem léteznek. Pusztán a mentáljuk irányítja őket, olyan hideg, tiszta logikával, amihez kevés halandó elme érhet fel. Érzelemre képtelenek, cselekedeteiket csakis a számító önérdek és a fennmaradás célja határozza meg. Jellemük – bár emberi kategóriákba nehezen sorolhatók – legközelebb talán a Rendhez áll. Egyetlen gyengéjük, hogy intelligenciájuk nem kiemelkedő, ezért ha valaki elég agyafúrt, logikai csapdába ejtheti őket. Ehhez az illetőnek hihetetlen mélységekben kell ismernie a formális logika szabályait és buktatóit, hiszen a kuvarcok csak eszerint gondolkodnak. Ha ez sikerül, szinte bármit parancsolhat a „befogott" kuvarcnak – már amennyiben hajlandó kimenekíteni a lényt a gondolati csapdából, ahol az valóságos, fizikai fájdalmat érez.

A kuvarcok mentálteste már több hasonlóságot mutat az emberével. Bár logikájuk, felfogásuk más, ha valaki ezt megérti, módját találhatja, hogy a kuvarc elméjébe férkőzzék. Ez mindenképpen nehéz feladat, még úgy is, hogy a lény elméjét semmiféle pajzs nem védi: mentális Mágiaellenállása eredendően magas.

A kuvarcok nem túl gyakoriak, Tarin hegyeinek mélyén azonban több törzsnyi akad belőlük. A törpék már régen felismerték a kuvarcokkal való kapcsolat előnyeit; ők úgy tartják, a kristálylények Kadalnak, a Kövek Atyjának gyermekei. Kadal papi rendjén belül külön szekta foglalkozik a kuvarcok vizsgálatával. E papok – vagy inkább szerzetesek – hosszú éveken át csak logikát, érzelemmentes gondolkodást tanulnak, hogy közelebb kerülhessenek a kuvarcok lelkivilágához. Ők azok, akik alkalmanként egy-egy ilyen lényt szolgálatra bírnak: a kuvarc őrizhet valamit, netán új tárna nyitásában segédkezhet. Egy dolgot azonban mindig szem előtt tartanak – megfelelő életteret hagynak a kuvarcoknak is, sohasem terjeszkednek a rovásukra.

Ha valaki harcra kényszerít egy kuvarcot, netán az jut arra a következtetésre, hogy az illetőt meg kell semmisítenie, akkor két kőkemény, pengeéles karjával harcol. Mivel teste kristályokból épül fel, kezdetleges módon képes mágikus energiákat magába szívni. Ez több szempontból sajátos helyzetet eredményez. Először is: a kuvarc teste mágikusnak minősül, ezért nem lehet alanya Természeti anyag mágiájának; másodszor: a kuvarc képes ezt a nyers mágikus energiát fókuszálni és kisugározni. A pusztító erő nagyságát az határozza meg, mennyi ideig gyűjtötte magába az energiákat a lény. Egységnyi mennyiséget két kör alatt képes felhalmozni – ez 1k6 Sp-t sebez, ha felszabadítja. Van felső korlátja is ennek az energiagyűjtésnek: a kuvarc legfeljebb hat egységnyit képes tárolni. Ez ellen a támadás ellen a leghatékonyabb védekezés, ha egy varázsló kisajtol a közelében, ugyanis ekkor minden egységnyi energia után a varázsló 10 Mp-ot képes begyűjteni (természetesen a maximálisnál több Mana-pontja így sem lehet). Amíg a kuvarcnak van energiája, addig a varázsló belőle sajtolja ki, nem pedig a környezetéből, éppen ezért mellette álló társaira nem lesz semmilyen hatással.

A kuvarcok – minthogy érzelmeik sincsenek – nem éreznek fájdalmat sem, ezért csak túlütéssel sebezhetők. Az sem mindegy, milyen fegyverrel támadják őket, mert a szúró/vágó-, szál- és célzófegyverekkel szemben 6 az SFÉ-jük, míg zúzófegyverek ellen 2.

Küldöttek

A Halál Hírnökei

Minden Halál szférájú pap képes istenétől segítséget kérni a Külső Síkok lényeinek megidézése nevű varázslatával. Ennek a 85 Mana-pontos változata istene által küldött segítőt az Elsődleges Anyagi Síkra.

Most a Dartontól segítségként kérhető lényekről fogunk szólni, a Halál Angyalairól. Hogy melyik érkezik, azt minden esetben az isten dönti el, de segítségképpen a

KM-eknek annyi elmondható, a pap Szintjétől függ a dolog. Persze ha Darton úgy ítéli meg, hogy a segítség nem indokolt, akkor nem érkezik egyik sem.

Még egy megjegyzés: mivel az alábbi lények nem e Síkon élnek, életükről semmit nem tudunk, így leírásuk itt a Bestiáriumban – szükségképpen – harci képességeikre korlátozódik. Játéktechnikai szempontból a Halál Angyalainak minden más képessége (Erő, Ügyesség stb.) 20-asnak tekintendő. A Pszi-t Mesterfokon használják.

Darton küldöttei nem immunisak az Asztrális és Mentális mágiára, de ha valaki mágikusan akarja befolyásolni őket, figyelembe kell vennie, hogy kétszeres erősítés kell hozzá, és hűségük istenük felé még mágikusan sem ingatható meg.

Sötét Angyal

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 120 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 111
Védő Érték: 154
Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6+6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 30
Fájdalom pontok: 160
Asztrál ME: 135
(din. pajzs 50/stat. pajzs 25/természetes ellenállása 50)
Mentál ME: 135
(din. pajzs 50/stat. pajzs 25/természetes ellenállása 50)
Méregellenállás: immunis
Pszi: 50 (pyarroni módszer)
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: 108
Jellem: Halál
Max. Tp.: 12000

Sötét Angyal egy 9. vagy annál magasabb TSZ-ű pap hívására érkezhet az Elsődleges Anyagi Síkra. Megjelenésében is félelmetes alak. Két és fél métert is meghaladó magassága, ezzel arányos izomzata van. Fekete, mágikus tulajdonságú páncélt visel, amelynek SFÉ-je 9. Sisakot nem hord, arcvonásaiból ítélve hímnemű, nem evilági szépség és bölcsesség sugárzik belőle.

Fegyverével, egy mágikus kétkezes csatabárddal körönként kétszer támadhat. Mindig e fegyvert használja, soha nem vesz kézbe mást. Természetesen tetemes mágikus energiáit is beveti egy-egy küzdelemben.

A Sötét Angyal képes az összes Halál szférájú papi varázslatot alkalmazni. Száz méteres aurában az I-III necrográfiai osztályba tartozó élőholtakat azonnal elpusztítja, pusztán a jelenlétével. Az átkokra teljesen immunis. Megjelenése erővel tölti Darton híveit, TÉ-jük és VÉ-jük tízzel, KÉ-jük öttel nő, amíg a Sötét Angyal mellettük harcol. Jelenléte a nem Darton-hívőkre ellentétes hatást gyakorol: szívüket félelem tölti el, mely hatásában megfelel egy 40E-s Félelem mozaiknak. E félelem addig uralkodik az áldozatokon, amíg el nem hagyják a Sötét Angyal száz méteres auráját. Ahányszor belépnek, Mágiaellenálásra jogosultak. Aki egyszer megdobta, annak többször nem kell próbálkoznia – rá a Sötét Angyal a továbbiakban nem gyakorol elrettentő hatást.



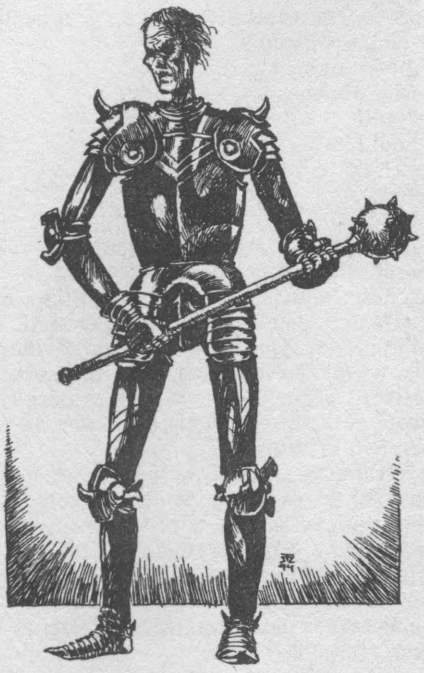
A Sötét Angyalok hátukon feszülő, hatalmas, fekete tollakkal borított szárnyak segítségével gyors repülésre képesek.

Bosszúálló

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 120 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 130
Védő Érték: 174
Kezdeményező Érték: 67
Célzó Érték: 55
Sebzés: 3k6+7
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 215
Asztrál ME: 190
(din. pajzs 70/stat. pajzs 35/természetes ellenállása 75)
Mentál ME: 190
(din. pajzs 70/stat. pajzs 35/természetes ellenállása 75)
Méregellenállás: immunis
Pszi: 70 (pyarroni módszer)
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: 153
Jellem: Halál
Max. Tp.: 25 000

A Bosszúálló egy 15 vagy annál magasabb TSZ-ű pap hívására érkezhet.

Csontsovány aszott, alak, magassága elérheti a három métert is. Ösztövérsége ellenére hihetetlen erővel bír. Ő is, akár a Sötét Angyal, fekete mágikus vértet visel amelynek SFÉ-je 10-es. Sisakot nem hord, összeaszott arca, akár egy múmiáé.



Fegyvere mágikus, kétkezes buzogány, mellyel körönként kétszer támadhat. Mindig e fegyvert használja, soha nem vesz kézbe mást. Ha nem lenne elegendő a hihetetlen harci tudása, akkor mágikus képességeit is beveti.

A Bosszúálló képes az összes Halál szférájú papi varázslatot alkalmazni. Ezen felül bevetheti ellenfelei ellen a boszorkánymesteri varázslatok Villámmágiáját. Száz méteres aurában az I-VI necrográfiai osztályba tartozó élőholtakat azonnal elpusztítja, az ide tartozó démonokat puszta megjelenése visszataszítja saját Síkjukra. Az átkokra a Bosszúálló teljesen immunis.

Megjelenése erővel tölti Darton híveit: TÉ-jük és VÉjük hússzal, KÉ-jük tízzel nő, míg a Bosszúálló mellettük harcol. Jelenléte a nem Darton-hívőkre ellentétes hatással van, szívüket félelem tölti el, amely játéktechnikailag 70E-s Félelem mozaikot jelent. E félelem addig uralkodik az áldozatokon, amíg el nem hagyják a küldött száz méteres auráját. Valahányszor belépnek, mágiaellenállásra jogosultak. Aki egyszer megdobta, annak többször nem kell próbálkoznia: a küldött látványa többé nem rettenti.

Bár a Bosszúállóknak nincs szárnya, képes repülni.

Halálhozó

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 120 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 145
Védő Érték: 190
Kezdeményező Érték: 85
Célzó Érték: 75
Sebzés: 3k6+10
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 270
Asztrál ME: 245
(din. pajzs 90/stat. pajzs 45/természetes ellenállása 100)
Mentál ME: 245
(din. pajzs 70/stat. pajzs 35/természetes ellenállása 100)
Méregellenállás: immunis
Pszi: 90 (pyarroni módszer)
Intelligencia: Kimagasló
Max. Mp.: 200
Jellem: Halál
Max. Tp.: 45 000

A Halálhozó egy 20. vagy annál magasabb TSZ-ű pap hívására érkezhet.

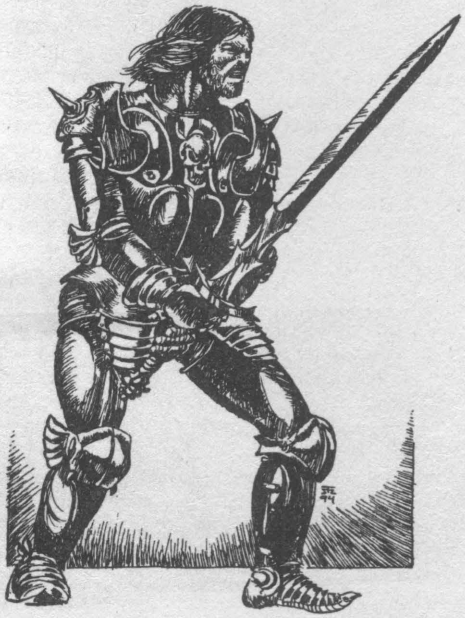
Erőtől duzzadó alak, magassága meghaladja a három métert is. Fekete mágikus vértet visel amelynek SFÉ-je 11-es. Sisakot nem hord, arca fensőbbséget sugároz. A legendák szerint e küldöttek kivétel nélkül Darton saját vonásait viselik.

Fegyverük egy mágikus kétkezes kard, mellyel körönként kétszer támadhatnak. Mindig e fegyvert használják, soha nem vesznek kézbe mást. Ha hihetetlen harci tudásuk a győzelemhez nem látszik elegendőnek, mágikus képességeikhez folyamodnak.

A Halálhozó képes az összes Halál szférájú papi varázslatot alkalmazni. Ezen felül bevetheti ellenfelei ellen a boszorkánymesteri varázslatok Villámmágiáját és a tűzvarázslók minden varázslatát. Száz méteres aurában az I-IX. necrográfiai osztályba tartozó élőholtakat azonnal elpusztítja, az ide tartozó démonokat puszta megjelenésével visszataszítja saját síkjukra. Az átkokra teljesen immunis.

Megjelenése erővel tölti Darton híveit: TÉ-jük és VÉjük hússzal, KÉ-jük tizenöttel nő, amíg a Halálhozó mellettük harcol. Jelenléte a nem Darton-hívőkre ellentétes hatással van, szívüket félelem tölti el, amely megfelel egy 100E-s Félelem mozaiknak. E félelem addig uralkodik az áldozatokon, amíg el nem hagyják a Halálhozó száz méteres auráját. Valahányszor belépnek, Mágiaellenállásra jogosultak. Aki egyszer sikeres dobást tett, az nem retteg többé a Halálhozó látványától.

Bár a Halálhozónak nincs szárnya, ugyanúgy repül, mint Darton fentebb említett két küldötte.



Domvik angyalai

Alább következnek a Domvik által – segítség gyanánt – az Elsődleges Anyagi Síkra küldhető lények. Csak a KM által megítélt helyzetben jelenhetnek meg Domvik papjainak megsegítésére, ha az ügy az egyház számára is rendkívüli fontossággal bír. Domvik papjai saját akaratukból nem képesek effajta segítséget kérni istenüktől – tehát Domvik angyalainak megjelenése minden esetben az isten személyes figyelmének bizonyítéka. Aki tehát ilyen angyali segítségben részesült, számíthat arra, hogy afféle „élő szent" lesz az egyházában, és különleges rangot ad neki Domvik személyes jóindulatának záloga.

Az angyalok minden tulajdonsága 20. A Pszi-t Mesterfokon használják.

Fehér Angyal

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 113
Védő Érték: 180
Kezdeményező Érték: 52
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+8
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 30
Fájdalom pontok: 160
Asztrál ME: 135
(din. pajzs 50/stat. pajzs 25/természetes ellenállása 50)
Mentál ME: 135
(din. pajzs 50/stat. pajzs 25/természetes ellenállása 50)
Méregellenállás: immunis
Pszi: 50 (pyarroni módszer)
Intelligencia: Kimagasló
Max. Mp.: 108
Jellem: Rend, Élet
Max. Tp.: 15 000

A Fehér Angyalok egy 9. vagy annál magasabb TSZ-ű pap megsegítésére érkezhetnek az Elsődleges Anyagi Síkra.

Megjelenése Domvik híveiben leírhatatlan, eufórikus érzést kelt. Magas, de nem emberfeletti termetű, szép férfi, feje fölött glóriát visel. Feltűnését vakító villanás kíséri, és egyes krónikák csodálatos földöntúli kórus dalát is említik. Mindig a fényből lép elő, megjelenése egy 25E-s Isteni Áldást aktivál, mely, amíg jelen van, 100 méteres körzetében fejti ki hatását.

Fehér félvértet visel, amely természetesen mágikus tulajdonságokkal bír, és 93 Mp-os rúnapáncélként viselkedik. Mivel az angyal vállára borított köpeny is védelmet nyújt (Védőköpeny, 93Mp), SFÉ-je 9-es. Bal karján címeres, közepes méretű pajzsot tart, a jobbjába fogott mágikus lovagi pallossal ritkítja Domvik ellenségeit – persze csak ha más eszköz nem áll a rendelkezésre. (A feltüntetett értékek – TÉ, VÉ, KÉ, sebzés – már tartalmazzák az összes szükséges adatot.) Mesterfokon ért a Fegyvertörés és Lefegyverzés képzettségekhez. Képes alkalmazni az összes Élet szférájú papvarázslatot. Száz méteres aurában az I-III necrográfiai osztályba tartozó élőholtakat azonnal elpusztítja, csupán a jelenlétével. Az átkokra teljesen immunis.

A Fehér Angyaloknak szárnyuk nincsen, de ettől függetlenül nagy sebességgel képesek repülni.



Kerub

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 133
Védő Érték: 205
Kezdeményező Érték: 73
Célzó Érték: 55
Sebzés: 2k6+9
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 215
Asztrál ME: 190
(din. pajzs 70/stat. pajzs 35/természetes ellenállása 75)
Mentál ME: 190
(din. pajzs 70/stat. pajzs 35/természetes ellenállása 75)
Méregellenállás: immunis
Pszi: 70 (pyarroni módszer)
Intelligencia: Kimagasló
Max. Mp.: 153
Jellem: Élet, Rend
Max. Tp.: 28 000
A kerub egy 15. vagy annál magasabb TSZ-ű pap megsegítésére érkezhet az Elsődleges Anyagi Síkra. Megjelenése alig különbözik a a Fehér Angyalétól, csupán vértezetének színe ezüst.

Szintén mágikus félvértet visel Védőköpennyel, így SFÉ-je 11-es.

Körülötte, akár a Fehér Angyalok körül, állandó Isteni Áldás működik 100 E-vel. Fegyvere a lovagi pallos, amely természetesen mágikus. A kerub képes az összes szférájába tartozó papi varázslatot alkalmazni, valamint Mana-pontok rááldozása nélkül körönként 2k10 Fp és 1k5 Ép-t gyógyítani, természetesen csak Domvik hívein.

Száz méteres aurában az I-VI necrográfiai osztályba tartozó élőholtakat azonnal elpusztítja, az ide tartozó démonokat azonnal visszalöki a saját Síkjukra, csupán a jelenlétével. Az átkokra teljesen immunis.

Arkangyal

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 153
Védő Érték: 230
Kezdeményező Érték: 85
Célzó Érték: 90
Sebzés: 2k6+10
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 270
Asztrál ME: 245
(din. pajzs 90/stat. pajzs 45/természetes ellenállása 100)
Mentál ME: 245
(din. pajzs 70/stat. pajzs 35/természetes ellenállása 100)
Méregellenállás: immunis
Pszi: 90 (pyarroni módszer)
Intelligencia: Kimagasló
Max. Mp.: 200
Jellem: Élet, Rend
Max. Tp.: 50 000
Az Arkangyalokat egy 20. vagy annál magasabb TSZ-ű pap megsegítésére küldi Domvik. Megjelenése hasonló a fenti két küldöttéhez, vértezete azonban aranyfényben tündöklik, glóriáját pedig aranyló villámok füzére koszorúzza.

Mithril félvértet viselnek, amely védelmét mágikusan is felerősítik. Ezen felül mágikus Védőköpeny és közepes pajzs is biztosítja testük épségét. A vért és a köpeny együtt 14-es SFÉ-t biztosít számukra. Mágikus lovagi kardjuk szörnyű sebeket ejt az Egyetlen ellenségein.

Természetesen urai a szférájuk biztosította papi varázslatoknak, testük körül 110E-s Isteni Áldás működik állandóan. Körönként képesek gyógyítani a híveken Mana-pont rááldozás nélkül 4k10 Fp-t és 1k10 Ép-t. Ezen kívül képesek alkalmazni a Bátorság Dalát. Az Arkangyal, ha harcba indul, énekelni kezd. A Dalmágia 50E-s erősítésű.

Száz méteres aurában az I-IX necrográfiai osztályba tartozó élőholtakat azonnal elpusztítja, az ide tartozó démonokat azonnal visszalöki a saját síkjukra, csupán a jelenlétével. Az átkokra teljesen immunis.

Megjegyzésre érdemes, hogy minden Domvik-küldött immunis a Fénymágiára, istenük iránti hűségük mágikusan szinte megingathatatlan, minimum háromszoros erősítést követel.

Ranagol démonlovagjai

Ranagol démonlovagjai külsőre semmiben nem különböznek egymástól, ám harci képességeik közel sem azonosak. Ranagol papjai hívhatják őket segítségül a Külső Síkok Lényeinek megidézése nevű varázslattal. Három fajtájuk van:

- Raquan
- Damquuis
- Arhquuis

Mindegyik fajta közel három méter magas, fejük leírhatatlan borzalom. Testüket páncél fedi, amely egyesek szerint nem egyéb saját elszarusodott bőrüknél. Tény, hogy helyenként mintha szőrös lenne, hogy semmiféle ismert páncéltípusra nem hasonlít – és vajon akad-e olyan páncél a nap alatt, mely ormótlanságа dacára ily híven követi gazdája minden mozdulatát?

Ranagol démonlovagjai minden esetben megjelennek a pap hívására, ha a varázslatot végrehajtja, de készüljön föl rá mindenki, hogy ha Ranagol (a KM) úgy ítéli meg, hogy a hívás nem volt indokolt, a megjelenő lény a pap fejével tér vissza otthonába.

Ranagol démonlovagjai nem tudnak varázsolni, de hihetetlen módon ellenállnak minden varázslatnak. Mindegyik fajtának van bizonyos esélye arra, hogy a körülötte 3 méter átmérőjű körben aktiválódó varázslatokat kioltja, a működő varázsjeleket, bélyegeket megszünteti.

Ez alól a varázstárgyak és varázsitalok sem jelentenek kivételt. Ezeket nem semmisíti meg a lények e speciális aurája, de amíg azok a területen belül vannak, nem képesek semmiféle hatást kifejteni. Ez az érték a Raquan esetén 60%, a Damquuis esetében 70% és az Arhquuis esetében 80%.

Fegyverként kétkezes csatabárdot forgatnak.

A másik borzalmas képességük a Félelem aura. Megjelenésük 60E-s Félelem mozaiknak felel meg. Ennek a hatása 100 m sugarú kör a lények körül.

E hatás csak a nem Ranagol-hívőkre érvényes. Ordításuk megfelel a bárdok Hangorkán varázslatának, amelyet 20E-vel képesek alkalmazni, akár minden körben.

Hatástalan rájuk az Asztrál- és Mentálmágián kívül a Fénymágia is.

Mindegyik képes repülni, bár szárnyaik nincsenek.

Most következzenek Ranagol démonlovagjainak statisztikái.

Raquan

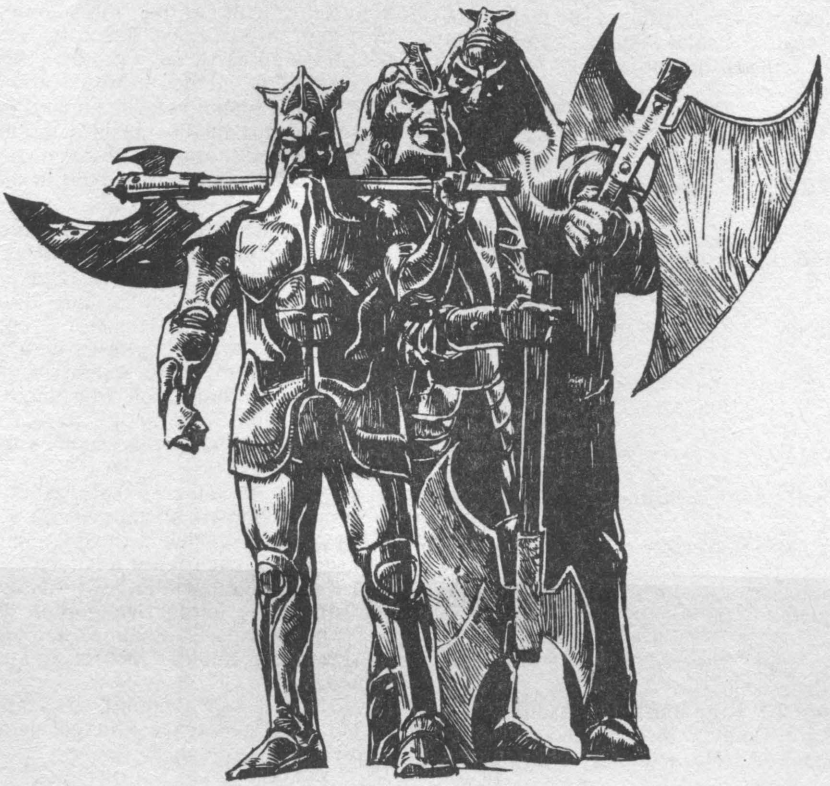
Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 150
Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6+6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 160
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 10 000

Damquuis

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 130
Védő Érték: 190
Kezdeményező Érték: 70
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6+7
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 215
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 20 000

Arhquuis

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 150
Védő Érték: 220
Kezdeményező Érték: 80
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6+8
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: 270
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 40 000



LÁNGFUTÓ • LEVIUUR • LÉLEKÖRVÉNY • LÉLEKORZÓ • LYENNARA

Lángfutó (Elvedrentiis Inferbentuis)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2 néha 1k6
Termet: K
Sebesség: 380 (L)
Támadó Érték: -
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: -
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 1
Fájdalomtűrés pontok: 3
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 100

Furcsa kis lény a lángfutó, az szentigaz; a legtöbb erdőben találkozhatunk vele. Apró, alig húsz centis lények ezek, melyek, mint mondottuk, emberi formát viselnek, szellemieket tekintve azonban az állatok közé sorolhatjuk őket.

Teljesen csupaszok, de testükön részleteket kivenni nem lehet, mert erőteljes fényt sugároznak. Hihetetlen sebességgel képesek cikázni a fák között: szemmel követve néha csak elmosódott fénycsíkokat lehet belőlük látni. Rovarokkal táplálkoznak, és látszólag semmiféle veszélyt nem jelentenek senkire.

Van azonban egy szokásuk, melynek célját nem ismerjük, ám hatása fölöttébb kellemetlen.

Ha valaki egy körön át a lény egyméteres körzetében tartózkodik, Mentális Mágiaellenállást kell tennie, a lángfutó ugyanis – valamiért – emlékeket „eszik". Ez azt jelenti, hogy ha sikerül áttörnie az ellenfél mentális védelmén, akkor elrabolja néhány emlékét.

Hatásában megegyezik a Részleges amnézia mozaikkal, erősítése mindig független a lénytől, véletlenszerű 10k10. Ha valaki több ilyen „támadásnak" esik áldozatul, annál a hatás összeadódik. Tehát két sikeres támadás egyazon áldozatnál akár az utolsó 200 nap emlékeinek elvesztését is jelentheti.

A lángfutó ellenállóképessége a varázslatokkal szemben szokatlanul nagy. Csak a hideg-, és a vízalapú varázslatok hatnak rájuk, de a rájuk irányuló mágikus támadások is vesztenek 4k10 pontot az Erősítésükből.

Halála esetén minden lángfutó egy 5k6 E-s Tűzkitöréssé változik, magyarul felrobban.

Hogy hol és mikor alakult ki e különös faj, nem tudni, de az biztos, hogy nem egy vándor hagyta már úgy el az erdőt, hogy nem emlékezett bizonyos eseményekre, melyek ott történtek vele. (A legkacifántosabb eset egy



shadoni nemesé, aki elrejtette a kincsét a várához közeli erdőben, de – „*hála*" egy lángfutónak – elfelejtette a helyet.)

Nagy szerencse, hogy e lények valóban ritkák. Elfeklakta erdőségekben vagy nardael-ligetben nem fordulnak elő.

Leviuur

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés-pontok: 28
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 4
Pszi: speciális
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 185



Ynev különös teremtményeinek ismertetésében ezúttal egy ragadozó gyíkról szólunk, mely meglehetősen egyedi módot fejlesztett ki a zsákmányszerzésre. Egyfajta mentális csapást mér áldozataira, melyek ettől elkábulnak, elájulnak, esetleg bele is pusztulnak a támadásba. A leviuur, lévén alig másfél méteres, többnyire csak kis emlősöket, madarakat támad meg, mivel nagyobb zsákmánnyal nem tudna mit kezdeni. Kaméleon módjára képes színét változtatni, így tökéletesen el tud rejtőzni, s addig nem is igen mozdul meg, míg a préda el nem pusztul csapásai alatt.

Bármilyen furcsa, e teremtmények komoly veszélyt jelenthetnek az értelmes lényekre is. Ennek oka szociális viselkedésükben keresendő.

Rendkívül agresszíven védik ugyanis egymás ellen a területüket. Egyetlen leviuur nagyjából egy négyzetkilométeres területet ural, és az esetleges behatoló fajtársakat kíméletlenül megtámadja. A küzdelem mindig életrehalálra szól, ez alól csak a párzási időszak jelent kivételt. Egymás speciális mentális kisugárzását nagyjából egy kilométerről megérzik, érzékelni képesek azonban a pszi energiát is. Egészen pontosan az alkalmazott pszi diszciplínákat fedezik fel, és ezeket is (a természet tréfája) rivális fajtárs behatolásaként értelmezik – tehát támadásba lendülnek.

A leviuur megközelíti a behatolókat, és a legerősebbnek tűnő ellenfélnek támad mentális fegyverével. Legerősebbként azt érzékeli, aki a legtöbb pszi-pontot „érő" pszi-pajzsokat tartja fenn. A támadáshoz 50-100 méterre kell megközelítenie az ellenfelét, de nem kell látnia őt.

A harc a következőképpen zajlik. A leviuur körönként egyszer 4d10 erősségű csapást mér az ellenfélre. Ez a dobott értéknek megfelelő pontot vesz le az áldozat pszi-pajzsaiból, a következő sorrendben: először a dinamikus pajzsokat bontja le; mivel a leviuur támadása nem sorolható a hagyományos értelemben vett mentális és asztrális támadások közé, így nem meglepő, hogy egy csapása egyaránt bontja mindkét pajzsot. Ha elfogy a dinamikus pajzsok védelme, akkor következnek a statikus pajzsok. Ezek elsöprése után a csapások Fp, majd Ép sebzést okoznak. A leviuur halálig folytatja támadásait. Érdekessége még, hogy az adott távolságon belül az élőlények jelenlétét is megérzi. Ha egy megtámadott társaságban több pszi-alkalmazó van, az első eleste után a gyík sorrendben a legerősebbet fogja megtámadni. Támadását mindaddig folytatja, amíg minden behatolóval nem végez.

Pszivel támadni a leviuur-t ugyancsak nehéz dolog. Minden állatnak 40+5d10 értékű pajzsa van. Ez is speciális védelem, nem azonos a pyarroni-módszer pajzsával – ám a Pszi-ostrom diszciplínával elvileg ez is megsemmisíthető, mintha statikus pajzsot akarnánk semlegesíteni. A védelmét vesztett leviuur azonnal beszünteti a támadást, és menekülni kezd. Ha ekkor újabb támadást kap, nyomban elpusztul. Azt azonban meg kell jegyeznünk, hogy a leviuurt egyszerűbb lelőni, mint saját eszközeivel legyőzni.

Azért ez sem nehézségektől mentes feladat. Mint azt már említettük, a leviuur kaméleonként változtatja a színét, remekül álcázza magát. Felfedezésére minden karakternek 20% esélye van – persze csak akkor, ha tudja, mit is kell keresnie. Alapfokú erdőjárás vagy vadászat +20%-ot jelent. E képességek Mesterfokú elsajátítása esetén +40% az esély a felfedezésére. Ismétlem, csak abban az esetben, ha tudják, mit keressenek.

A leviuur sosem támad olyanra, aki nem használ pszi energiát (tehát pajzsai sincsenek). S még egy szerencsés dolgot meg kell említenünk: ez a különleges gyíkfajta a trópusi erdők ritka lakója.

Lélekörvény

Előfordulás: nagyon ritka (Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: 1
Termet: N (12-15m)
Sebesség: 250 (L)
Támadó Érték: -
Védő Érték: -

Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: lásd a leírásban!
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: lásd a leírásban!
Mentál ME: -
Méregellenállás: -
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp: -
Jellem: -
Max. Tp.: változó

Egyike a legpusztítóbb, de szerencsére legritkább jelenségeknek az Elátkozott Vidéken. Minden értelemmel bíró élőlény rettegi, mert képtelenség védekezni ellene, csupán a villámgyors menekülés vagy a szerencse segíthet. A lélekörvény keletkezése rejtély, de több mágiaelméleti professzor szerint – akik még sohasem láttak ilyesmit, csupán történeteket ismernek róla, különben már nem is élnének – a Vidék egyes asztrálmágiát sűrítő helyeinek egyensúlya időnként, valamely külső hatásra felborulhat, mire az energiák szerencsétlen esetben elszabadulhatnak eddigi börtönükből, viharként söpörve végig a Vidéken. Miután ez a felszabadult energia hatalmas mennyiségű, óriási örvényt képezve száguld. Ez lenne a kisebbik gond, hiszen ilyen viharok tucatjával dúlnak még a Vidék peremhez közeli területein is. A lélekörvény kialakulásához egy különlegesen erős, gonosz áramlatra van szükség, mely a megszülető energiának célt, irányt ad. Ez nem a szabad mágikus energiákat fogja magába gyűjteni, hanem annál sokkal többet, magukat az asztrál- és mentállényeket, azaz az élőlények asztrál- és mentáltestét.

Az áldozatok csak annyit látnak, hogy különös förgeteg közeledik feléjük, mely kékesen derengő örvényből, és abból ki-kibukkanó arcokból, fejekből áll. A mágia összeszövődik a már kiszakított lelkekkel, Ynev egyik legszörnyűbb tornádóját hozva létre. A forgó örvény véletlenszerűen száguld mindaddig, míg el nem pusztítják, vagy olyan hatalmasra nem duzzad, hogy az összetartó erők már nem bírják a terhelést, és a pörgő-forgó vihar magát meg nem semmisíti.

A lélekörvény a kialakulásakor nem más, mint mágikus energia. Ez az első élőlény megjelenésével megváltozik, mivel a vihar kiszakítja a testből a lelket, és tovább hurcolja az örvényben. A lélek távoztával az áldozat teste azonnal összeesik, a lény meghal. Az örvény csak akkor képes kiszakítani a lelket, ha annak védettsége nem elegendő, hogy ellenálljon a pusztító mágiának. Az örvény születésekor ez 25E erősséget jelent, de minden beszippantott lélek növeli ezt a számot, hiszen saját energiája is a lélekcsapda része lesz. Minden állat vagy hasonló intelligenciával rendelkező lény 1E-vel, Pszi-vel nem rendelkező értelmes lények 3E-vel, a Pszi használatában képzettek pedig 6E-vel növelik az örvény erejét. Ebből is látható, hogy a lélekörvény rövid idő alatt akkora erősségre tehet szert, melynek csak kivételes lelkierővel rendelkezők képesek ellenállni. Ahhoz, hogy az örvény magával ragadja a lelket, mindkét Mágiaellenállásnak, tehát az Asztrálisnak és a Mentálisnak is sikertelennek kell lennie. Amennyiben csak az egyik sikeres, az áldozat szörnyű fájdalmat érez, mintha kettészakítanák. Ez 8k6 Fp azonnali elvesztését jelenti – a sebzés sohasem mehet át Ép vesztésbe. A fejbe hasító fájdalom az örvény távoztakor megszűnik, de ha az áldozat elájult, nem fog rögtön magához térni. Azok, akiknek mindkét ellenállása sikeres volt, csak tompa fájdalmat éreznek, de ennek semmiféle egyéb hatása sincs.

Az örvény nagyon gyors, így elrohanni semmiképp sem lehet előle. A menekülő egyetlen esélye, hogy az örvény irányt változtat, és elkerüli. A lélekörvény haladási iránya a következő módon határozható meg:

dobás (k6)	irány
1	visszafordul
2	helyben marad
3	balra fordul
4	jobbra fordul
5-6	tovább halad előre

Az örvény kétféleképp pusztulhat el: vagy az összetartó energiák már nem képesek egységben tartani a vad mágia és lelkek szövedékét, és a tornádó széthull, vagy egy varázsló beavatkozása szűnteti meg. Az első esetben 300E erősségnél lépi át a vihar azt a küszöböt, ahol az összetartó erők már nem elégségesek. Ekkor az örvény vakító villanás kíséretében semmivé foszlik. A felszabaduló energia legtöbbször 7-10 méter mély, 10-15 méter széles krátert robbant a talajba, 10k6 Sp sebzést okozva mindenkinek, aki az adott pillanatban a tornádó epicentrumától 30 méterre vagy azon belül tartózkodik.

Amennyiben egy varázsló kísérli meg elpusztítani az örvényt, erre egy lehetősége kínálkozik, a Destrukció. Az örvény minden egyes E-jének elpusztításához a varázslónak 2 Mp-t kell befektetnie. Nem kell egyszerre elpusztítani az egész örvényt, a varázsló lépésenként is haladhat, persze állandóan vállalva az örvény újabb támadásának kockázatát. A feladat másik nehézségét az adja, hogy állandóan 20 méteres sugáron belül kell tartózkodnia a varázslónak, azaz üldöznie kell a nálánál két-háromszor gyorsabb tornádót. Az örvény akkor pusztul el teljesen, ha E-inek száma 10-re vagy az alá csökken. Ekkor nyomtalanul tűnik el, hiszen az energia nem szabadul fel, hanem elpusztul.

Lélekorzó

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 200 (L)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: különleges
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: különleges
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 800

A lélekorzó nem Ynev világának szülötte, mi több, nem is honos az Elsődleges Anyagi Síkon. Alapvetően az

Asztrális Síkon él, és csak különleges alkalmakkor kerül át ebbe a világba.

Ilyen különleges alkalom lehet például, mikor egy pap megidézi a Belső Síkok lényeinek idézése varázslattal. Az idézés ellen Mágiaellenállása 12.

A lélekorzó nem rendelkezik anyagi testtel, ezért megidézésekor – a pap rituáléjának segítségével – légies testet ölt. Mentálteste, bár létezik, nem több csökevényes csíránál. Ehhez a világhoz kizárólag anyagi testével kötődik, ezért ha az elpusztul, a lélekorzó azonnal visszatér saját létsíkjára.

Megjelenését tekintve leginkább kísértetre emlékeztet, légies testét hasonlóképp csak a mágia és a mágikus fegyverek sebzik. Alakja nagyjából emberi, bár vonásai elmosódottak.

Fizikai sebzést ő maga nem képes okozni, lelkit annál inkább. Ha ugyanis valakit a lélekorzó harcban eltalál, annak elszívja valamilyen érzelmét. Leggyakrabban azt, ami éppen a legerősebben munkál benne. Nem feltétlenül a harc dühe ez, lehet szerelem, féltékenység, önbecsülés, bűntudat vagy bármi hasonló. Hatásában ez az érzelemorzás nagyon hasonlít a Boszorkány érzelemkioltó varázslataira, azonban a lélekorzónak ez táplálékot jelent. Az érzelmét elvesztett karakter tulajdonságai számokkal nem leírhatóak, de jó szerepjátékosok képesek úgy játszani, mintha az adott érzelem karakterük számára nem létezne. Természetesen a karakterek ellenállhatnak a hatásnak, ha sikeres Asztrális Mágiaellenállást dobnak 60 E ellen.

A lélekorzóra Mentális varázslatok nem hatnak. Az érzelemkeltő Asztrálvarázsok táplálják, míg a kioltók sebzik Asztráltestét.

A lélekorzót legyőzni – minthogy nem e világ szülötte – nagyon nehéz. Ha légies anyagi testét elpusztítják, csak visszakerül az Asztrális síkra. Sok esetben már ez is elég, teljes elpusztításához azonban ki kell oltani az Asztráltestét alkotó érzelmeket például varázslói semlegesség varázslattal. Minthogy az érzelmek létének alapelemei, nélkülük megszűnik létezni. Ez ellen Asztrális Mágiaellenállása tízszeres, azaz 120.

Néha, ha az idéző pap erre külö figyelmet fordít a rituálé során, a lélekorzó teste – bár légies – teljesen szilárdnak tűnik. Megjelenésében tökéletesen utánozza az embert, bár konkrét személy arcvonásait nem képes felvenni. Ilyenkor gyakran folyamodik ahhoz a taktikához, hogy ő maga erősít fel áldozatában egy bizonyos érzelmet és amikor az a legerősebb, akkor orozza el.



Lyennara

Előfordulás: lásd a leírásban!
Megjelenők száma: lásd a leírásban!
Termet: E
Sebesség: változó
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 135
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 35
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 98
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: 180
Méregellenállás: 19
Pszi: lásd a leírásban
Intelligencia: Kiemelkedő (19 illetve 20)
Max. Mp: 160
Jellem: Rend, Élet
Max. Tp.: 35 000

Vitatható, hogy az alább leírásra kerülő lények valóban a Bestiáriumba, s nem a Nagyok Panteonjába illenek-e; tulajdonságaikban, képességeikben, gondolkodásmódjukban azonban annyira eltávolodtak már egykori emberi voltuktól, hogy bemutatásuk helyénvalóbbnak látszik ehelyütt.

A Kyr Birodalom bukását követő zűrzavar nem csak a civilizáció, a tudomány mélypontját is jelentette. Ezen időszak alatt a mágia számos fontos formulája, metódusa veszett el hosszú időre Ynev lakói számára. A varázslók azonban ekkor sem hagytak fel kísérleteikkel, e korszak is büszkélkedhetett jeles elmékkel, kiemelkedő tehetségekkel – noha számuk jóval kevesebb volt, mint annakelőtte.

Az egykori Keilor tartomány területén, kisebb, eldugott erősségben dolgozott együtt hat varázsló, akik az anyag és mágikus energiák mélyebb összefüggéseit kutatták. A vár maga nem jelentett volna kihívást egy komolyabb ostromló seregnek, de elegendő védelmet nyújtott – különösen a benne lakók mágiájával – a portyázó bandák ellen. Így a kor viharos eseményeitől viszonylagos biztonságban, elszigetelve dolgozhatott együtt a maroknyi, tudást kereső kyr. Vezetőjük nő volt, a neve Lyennara. Igazi értéke a kísérletekben nem is annyira a pontos ismeretekben, mint inkább elméleteinek szellemességében, újszerűségében rejlett. Ő volt az, aki előállt az ötlettel: próbáljanak meg anyagot mágikus energiákká alakítani úgy, hogy annak formája megmaradjon, az-

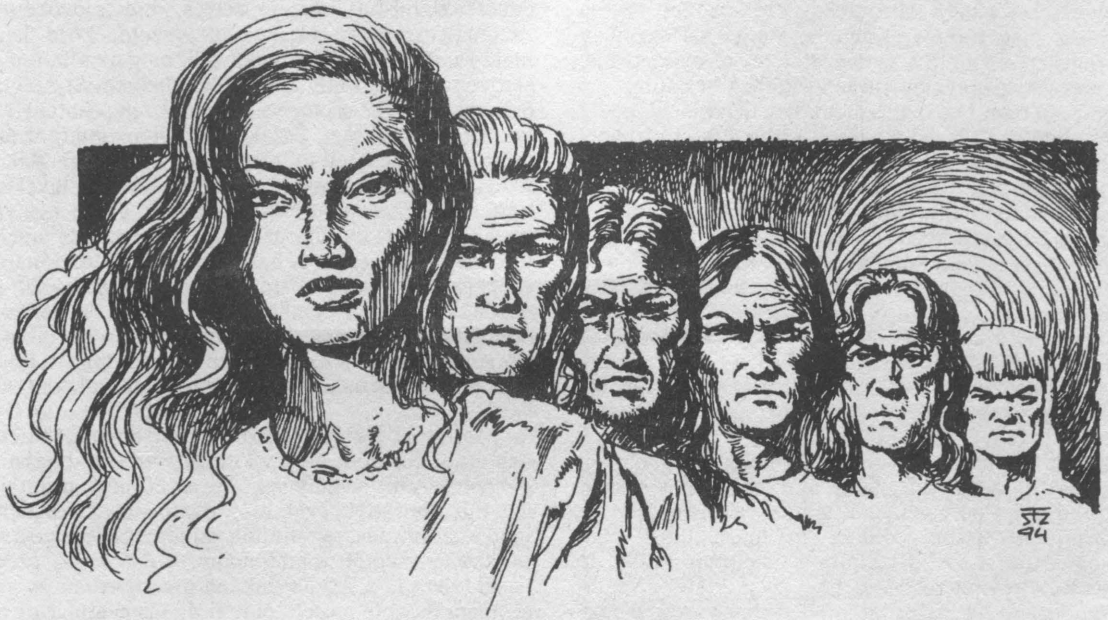
az az energiát szőjék anyaggá. Az így átalakított anyag ugyanis teljes egészében energia lenne, s sokkal több előnyös tulajdonsággal rendelkezne, mint annakelőtte. Nem árthatnának neki az elemek, a fizikai erő sem. Elképzelése hallatán az öt varázsló komolyan gondolkodóba esett. Szinte elhanyagolhatónak látták az esélyt, hogy sikerrel járjanak, de bíztak Lyennara újabb megérzésében. Több éves munka után belátták, a terv megvalósítása ebben a formában lehetetlen, az energia tiszta formájában szertefoszlik, nyers alakjában nem maradhat fenn az univerzumban. Hatuk egyike, Rymear, arra a következtetésre jutott, hogy anyagi váz szükséges az energia fennmaradásához, s ha ez irányban folytatják a kutatást, a megvalósítás lehetséges lesz. Rymear nem tévedett: a kísérletek sikerrel végződtek. Az így átalakított tárgyak nem koptak, nem fakultak, az idő szinte nyomtalanul szállt el felettük, az elemek és a fizikai erő alig tettek kárt bennük. Az eredmény elégségesnek bizonyult volna sok varázsló számára, de a kyrek ennél is tovább akartak lépni. Ha a mágia tárgyakra alkalmazható volt, az élőlényekre is használhatónak kellett lennie, ha a Személyes Aura védelme megszűnik a test felett. A következő állomás tehát a növények és állatok szöveteinek átalakítása volt. Sokkal több problémával találták szembe magukat, mint először hitték, de a kitartás meghozta gyümölcsét; a létrejött fajok teste más-más arányban állt energiából és anyagból, így tulajdonságaik is eltérőek voltak.

Egy idő után Lyennara felvetette, hogy emberi test is alanya lehetne az átalakításnak, s ez megnyitná az utat egy új, tökéletesebb faj megjelenéséhez. Az egyre bővülő tudás birtokában a terv nem látszott megvalósíthatatlannak, a varázslók lelkesedését pedig nem törhették le a kisebb-nagyobb nehézségek. Több hónap után elkészült a végrehajtás terve. Lelkiismeretes kutatókként arra az elhatározásra jutottak, hogy először ők vetik alá magukat az átalakító mágiának. Elért eredményeiket gondosan papírra vetették, a kötet a *Substraat et Magii* címet kapta. A műről nem készült másolat, az eredeti sorsa pedig bizonytalan – valószínűleg mindmáig alkotóinak birtokában van.

A fóliáns befejezése után került sor az átváltoztatásra. Mindannyian egy időben idézték meg a formulákat, melyek jelentős részét már papírtekercsekre írták, hogy ne teljesen kimerülve, Mana- és Pszi-pontok nélkül kerüljön sor a kísérletre. Tudták, ha valami balul üt ki, csak gyorsaságukon és pillanatnyi erejükön múlik, mit tehetnek a vég elkerülésére.

Elérkezett a várva várt nap, melyen hat ember sorsa, mely addig összefonódott, megváltoztathatta a világ lehetséges alakulását. Megszületésre várt egy új faj, mely uralma alá kényszeríthette volna az egész kontinenst, ha minden az elképzeléseknek megfelelően alakul. A teremtő és átformáló mágia magában hordozta egy tisztább, ugyanakkor kegyetlenebb jövő igéretét... s a kísérlet sikerült.

Hat emberfeletti ember állt a vár dísztermében, hat lény, ismeretlen képességekkel, hatalmas tudással, az anyag és mágia egyesülésének gyermekeként. Külsőleg semmit sem változtak, testük szinte minden szempontból olyan maradt, mint annakelőtte, ám szaporodásra nem volt képes. A változás azonban nem csak az anyagi testre hatott: átalakult a varázslók asztrál- és mentálteste is. Egyenként mállottak le róluk az emberi vágyak, érzelmek rétegei, az asztrális való szinte teljesen megsemmisült. Kristálytiszta logika és jéghideg értelem irányította a hat teremtményt, akik csak nyomokban ismertek rá eddigi mivoltukra. Emlékeik megmaradtak, de visszatekintve kívülállóként látták mindazt, ami eddigi életük lényege volt. Nevetséges, primitív vágyak és célok kusza fonatát látták csupán, melyeket, mint az állatok viselkedését, megértettek ugyan, de együttérzésnek, érzelmeknek nyomát sem lelték magukban. Lyennarát és társait nem sújtotta le lényük egy részének elvesztése, hisz nem érezték már annak hiányát. Ám hiába váltak csak mentálirányítású lénnyé, tudatuk nem ért el magasabb szintet, gondolataik, bár meggyőzőek, logikusak, állításaik pedig vitathatatlanok voltak, nélkülözték az igazi újdonságot. Eddig megszerzett tudásuk rejtett összefüggéseit egyre mélyebben értették, de képtelenek voltak elrugaszkodni attól, igazi értéket teremteni. Kivételt csak Lyennara jelentett, bár ő is sokat veszített az átalakulás előtti alko-



tó képességeiből. Felismerte, hiába váltak szinte örök életűvé, oly zsákutcába kerültek, melybe saját mágiájuk és hatalomvágyuk vezette őket. Új énjük nem lelt örömet a hatalomban, nem vágyott rá – így, hiába az eszközök a hódításra, a hat varázsló az erősségben maradt, együtt, mint azelőtt. Belátták, mohóságukban mindazt elvesztették, mely az életben megérte volna, hogy harcoljanak érte.

Lelkük mentes volt minden gonoszságtól, így tudták, ha saját magukon nem is, máson segíthetnek. A káosz tengerében fuldokló világ szinte sohasem érezte nagyobb szükségét józan értelemnek, alkotó energiának, mint akkor. Úgy döntöttek hát, hogy frissen szerzett képességeikkel és varázslói múltjukban gyökerező tapasztalataikkal és tudásukkal az emberség, Ynev lakóinak életét, sorsát szolgálják. Ekkor annyira távol érezték már magukat az emberektől, hogy Lyennara, a varázslónő nevét vették fel a faj megjelölésére az ember helyett.

Lyennara képzeletének hála, az egykori kyrek alkotási képességei nem vesztek el teljesen. Amennyiben előttük állt a feladat – legyen politikai vagy mágikus tudományokkal kapcsolatos – képesek voltak megoldani őket. Mágiájukat is tovább fejlesztették, kidolgoztak néhány olyan mozaikot, ami csak általuk vagy saját testükön működött. Megtartották emberi életükben megszerzett képzettségeiket és harci tudásukat, fizikai tulajdonságaikat is. Így a mai fogalmak szerint mindőjük 16. TSZ-ű varázsló. Az egyszerűség kedvéért Lyennara tulajdonságai alapján került kitöltésre az összefoglaló táblázat. Ez személyenként különbségeket mutathat, de nagy vonalakban mindenképp követi a fent leírtakat. Mivel a volt kyrek teste szinte csak mágikus energiából áll, sok támadási forma másképp hat rájuk, mint a közönséges élőlényekre. Ezen felül táplálékot és vizet alig vesznek magukhoz, legfeljebb egyszer-kétszer havonta, az anyagi váz fenntartásához. Az idő múlása érintetlenül hagyja testüket, azaz nem öregszenek. A metamorfózis idején harmincas éveik végén jártak, így koruk most sem tűnik ennél többnek. Az elemi mágia csak akkor sebezhet testükön, ha a normál sebzés meghaladná azonos elemtől, egy azonos körben az 50 Sp-t. A sebzés ekkor is csak az (összes Sp-50)/2 alapján számolható ki. Kizárólag mágikus fegyverek sebzik a varázslókat, ezek okozott Sp-i is feleződnek, még túlütés esetén is. Mérgekkel szemben szinte teljesen ellenálló a szervezetük, ez természetes is, hisz a mérgek más biológiájú lények ellen készültek. Az asztrálmágia nem hat rájuk, mentális ellenállásuk pedig oly erős, hogy szinte lehetetlen áttörni. Igazán komoly Fp- illetve Ép-veszteséget ezek szerint nehezen okozhatnak rajtuk egyszerű eszközök vagy mágia. Rendkívül sebezhetőek azonban, ha valaki a Kisajtolás diszciplínát alkalmazza környezetükben. Ez ugyanis energiát szakít ki testükből, mely sokkal könnyebben hozzáférhető, mint a kisebb energiaforrások a természetben. Ilyenkor tehát a kisajtoló csak az átalakult varázsló testéből csapolja le az energiát, a 20 méteres zóna egyéb területén senkinek nem lesz bántódása. Az energiaelvonás azonban háromszoros sebzést okoz a lyennara testén. Ezen gyengeségükről persze senki sem tudhat, mint ahogy a hat személy kiléte is rejtély.

Egyetlen képességük, amely komoly átalakuláson ment keresztül, a Pszi használat. Mai fogalmaink szerint Mesterfokú kyr Pszi használók voltak valamennyien az átváltozás előtt, utána azonban Pszi használatuk teljesen megváltozott. A diszciplínák megmaradtak, de mentáltestük úgy felerősödött, hogy gyakorlatilag végtelen mennyiségű Pszi-ponttal rendelkeznek. (Ez persze nincs így, de a játékban annyit jelent, hogy két pihenéssel töltött idoszak között semmiképp sem fogynak el, csak hatalmas mennyiségű, 1000 Pszi-pont körüli felhasználás esetén.) Ennek segítségével gyógyítani is képesek magukon, bár ez több lépést igényel. Mivel testük jelentős részét mágikus energiák alkotják, Manapontjaikkal Fp sérüléseiket és Ép sérüléseiknek nagyját is meggyógyíthatják. Utolsó három Ép-jük minden esetben az anyagi test része, ez Mana-pontok befektetésével nem gyógyítható, kizárólag hagyományos úton, vagy papi mágia segítségével. A Manát mindig aktuális Manapontjaikból használhatják fel, testük nem nyeli el a mások által rájuk alkalmazott varázslatok energiáját. 16. TSZ-ű varázslókként 160 Mana-pont áll rendelkezésükre, és további 98-at „tárol" szervezetük. Ezeket is felhasználhatják, de ebben az esetben természetesen Fp-ik csökkennek. Úgy kezelhetjük legkönnyebben a lyennerát, mintha Fp-i is Mana-pontok lennének. Amennyiben a Mana-pontok száma 98 alá csökken, ez a csökkenés már az Fp-kből vonódik le. Ezzel a számolással természetesen a Max. Mp-k száma 160+98, azaz 258. Ha a Manapontok mennyisége nulla alá esik, ezt már az Ép-kből kell levonni. Az utolsó három Ép az anyagi test, a mágikus energiák váza. Ez, mint már leírásra került, nem alakítható Manává, s nem is gyógyítható a többivel azonos módon. Mana-pontot a lyennara az erre szolgáló Pszi diszciplínával gyűjthet, illetve alakíthat át Pszi-pontjaiból.

Feltétlen szólnunk kell még a csak lyennerák által használható mozaikoktól is. Ezekből számos létezik, ám most csak kettő kerül ismertetésre. A leírt mozaikokkal a lyennarák megkötés nélkül változtathatják meg testük alakját, csak a térfogatnak kell egyeznie. Így kevés Mana-pont és rövid idő befektetésével alakot válthatnak, beleolvadhatnak környezetükbe.

Hosszú éveken át más és más alakban járták Ynevet, hogy segédkezzenek az új birodalmak, városok felépítésében. Valódi mivoltukra soha nem derült fény; ha esetleg gyanússá vált hatalmuk, látszólagos fiatalságuk, sebezhetetlenségük, sietve távoztak. Legtöbbször udvari tanácsadókként, seregek élén álló varázslókként szolgálták a sorra felbukkanó, majd eltűnő államokat, országokat. Döntéseik sokszor ellentmondásosak voltak, nem egyszer előfordult, hogy veszélyes, vagy a jövőbeni civilizációnak ártalmas birodalmak vezetői közé kerültek, majd saját eszközeikkel buktatták meg az államot. Kevesen voltak, de mindig a megfelelő helyen. Stratégiájukat összehangolták, személyesen vagy telepátiával folytattak megbeszéléseket. Északon és Délen egyaránt megfordultak, cselekedeteikről mégsem szólnak legendák – fontosnak tartották, hogy kerüljék a feltűnést, igyekeztek a háttérben maradni. Ritkán hajtottak végre kirívó, hősi cselekedeteket, tudták, az idő is fegyver, s ők azok közé tartoznak, akik ezt ki is használhatják. Nem hónapokkal, évekkel előre gondolkoztak, hanem évtizedekkel, évszázadokkal. Az egyes emberek rövid életében bekövetkező események hatásait nehéz volt pontosan kiszámítaniok, így sokszor tévedtek. Az viszont vitathatatlan, hogy szerepet játszottak a világ jelenlegi arculatának kialakulásában.

Ezer évvel ezelőtt egyikőjük Pyarron vezetőinek sorában munkálkodott, de egy kráni fejvadász álmában meggyilkolta. A hír megdöbbentette az öt megmaradt varázslót. Úgy döntöttek, ezek után óvatosabbak lesznek. Hárman közülük visszavonultak minden beavatkozással járó tevékenységtől, a tudomány szolgálatába szegődtek ismét. Nem is a mágia, inkább a történelem és a világegyetem összefüggései kötötték le őket, többször elutaz-

tak Ynev kontinenséről, hogy a planéta más szárazföldjeiről is híreket, információkat szerezzenek. Lyennara és Rymear azonban nem hagytak fel a maguk választotta küldetéssel. Mostanság azon munkálkodnak, hogy nyomára bukkanjanak egykori társaiknak, hátha rá tudják venni őket, hogy újra beavatkozzanak a történelembe. Későn értesültek Amhe-Ramun, az amund isten eljöveteléről, így már semmit sem tehettek a katasztrófa elhárítása érdekében; most azért keresik a három varázslót, hogy öten egyszerre, egyesült erővel vehessék fel a harcot a testet öltött gonosz isten ellen Dél-Ynev sivatagában.

Mágia mozaikok:

Testsúly csökkentés
E: 1
Sebzés: -
Mp: 1/10 kg
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 1 kör

A varázslat segítségével a kiszemelt tárgy tömege csökkenthető le a mágia időtartamára. Ezzel egyes tárgyak könnyebben szállíthatók, illetve mozgathatók lesznek. A mágia két szempontból különleges. Egyrészt hat a lyennarák saját testére is, mivel ennek anyaga különleges, s a varázslatot a készítői úgy alkották meg, hogy ezzel saját testömegük is befolyásolható legyen. Így a varázslók saját tömegüket is lecsökkenthetik, sokkal kevesebb energia ráfordításával, mintha a Pszi diszciplínához folyamodtak volna. Másik furcsasága, hogy a tömegcsökkentésnek nincs határa, azaz egy tárgy teljes egészében tömeg nélkülivé tehető. Természetesen ekkor felemelkedik és elszáll, mert a levegőnél sokkal könnyebb lesz, de ez az elméleti különlegességet cseppet sem csökkenti. A varázslat Mana-pont igénye 1 Mp minden megkezdett 10 kg csökkentés esetén. Ha a varázslat ideje lejárt, a tárgy teljes tömege egy kör leforgása alatt visszatér.

Átalakulás
E: 1
Sebzés: -
Mp: 1/1 kg
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 1 kör

Ezzel a mozaikkal a lyennarák csak saját testük átalakítására képesek. Segítségével bármilyen formát felvehetnek, aminek térfogata megegyezik a sajátjukkal. A létrejött forma anyaga bármi lehet, nem csak élőlény. A varázsló testének mágikus energiái ugyanis bármilyen „mintába" beleszőhetők, az anyagi váz átalakítása kívánja a Mana-pontok jelentős részét. Az így létrejövő tárgy minden esetben mágikus lesz, anyagának köszönhetően. Elképzelhető az élő és élettelen kombinációja is, a nyitott tenyér például hatalmas pajzzsá alakulhat – természetesen a térfogatnak meg kell egyeznie, így valahonnan anyagot kell elvonni a megvalósításhoz. A sűrűség itt nem játszik szerepet, ezt ugyanis az energia szövésének módja határozza meg, mint az anyag egyéb tulajdonságait is. A varázslat meglehetősen manaigényes – kg-ként 1 Mana-pontot emészt fel -, de az előbbi, a Testsúly csökkentése mozaikkal együtt alkalmazva már sokkal kevésbé. Amennyiben a két mozaikot együtt használja a lyennara, akár 9-12 Mana-pontért új testet ölthet egy rövid időre. A mozaikok idotartama Időmágiával a szokásos módon hosszabbítható meg.





MAASYM • MAHRAHADI • MAJOMHIÉNA • MALBOHAURY • MANASE • MÁGIKUS TEREMTMÉNYEK • MEDVEHÉJA • MOCSÁRFÉREG • MOCSÁRLÉGY • MOCSÁRKÖD • MORRONA • MUTÁNS ORK • MYSSER

Maasym (óriáshangya)

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2k10
Termet: K-E
Sebesség: 160
Támadó Érték: 48
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6/1k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 34
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: nincs
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 35

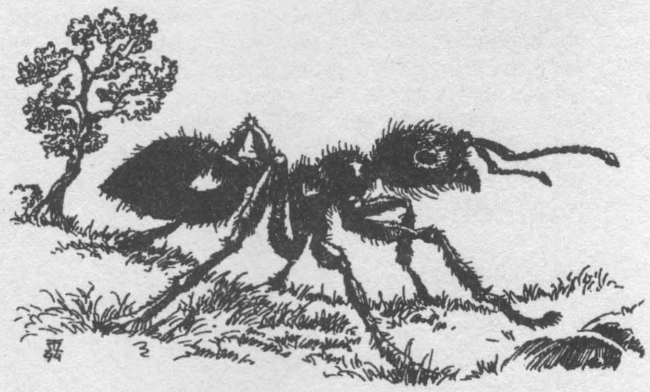
A maasymok a sivatag lakói. Megtalálhatóak a Taba el-Ibarában éppúgy, mint az Ekbir sivatagban, sőt egyes utazók A K'Harkad hegységben is látni véltek maasymokat.

Megjelenését tekintve a maasym - közös nyelvű elnevezése is erre utal – leginkább óriásira nőtt hangyára emlékeztet. Magassága egy méter körüli, hossza általában a négy métert is meghaladja. Hat ízelt lábán hihetetlen fürgeséggel képes haladni, még a homokon is. Áldozatait – kisebb sivatagi emlősöket – erős csáprágóival ragadja meg, majd felaprítva felfalja. Testét vastag kitinpáncél fedi, színe a fekete és a sötétbordó között változik. Lábait hosszú vastag sörték borítják. Szemei fekete összetett szemek, amelyek csak a mozgást érzékelik. A finomabb vizsgálódásra a maasym a feje tetején található csápjait használja. Ezekkel hosszú, nem ritkán másfél méteres tapogatókkal közvetlen környezetéről igen éles képet alkot. Harcban is aktívan használja gyenge szemei mellett: gyakorlatilag ez a fő érzékszerve. Ha netán valaki csonkolni akarná, a tapogatók igen fürgén mozognak, ezért VÉ-jük 90, ezt kell túlütni és sebezni 2 Ép-t a bénításhoz, illetve 3 Ép-t a csonkoláshoz. A maasym SFÉ-je természetesen a csápokon is érvényesül.

Harcban a maasym az ellenfelét kitapogatva erős csáprágójával támad. Ha nálánál magasabb ellenféllel – például emberrel – kerül szembe, gyakran fel-fel ágaskodik négy hátsó lábára. Ilyenkor mellső lábaival összevissza kalimpál, ezzel is nehezítve eltalálását. Mivel a védekezésre nem fordít nagy figyelmet, képes minden körben kétszer támadni csáprágóival. Ha egy támadása sikeres, 1k6 Sp sérülést okoz. Ha ezenfelül túlütés is történt, nem csak Ép-t veszít az áldozat, de a maasym meg is ragadjta, és nem engedi el. Az ilyen áldozatot szorosan fogva tartja, szorításával körönként további 1k3 Sp sebzést okozva. Természetesen így nem tud támadni, védekezése azonban hatékonyabb lesz. Egyrészt a fogva tartott áldozat csak a Harc helyhez kötve módosítóival támadhat, és csakis az őt fogva tartó maasymra, másrészt ha támadói biztosra akarnak menni, hogy a maasymot találják és ne a társukat, a maasym VÉ-je effektíve 90 lesz. Ha az áldozat társai nem óvatosak, minden támadásnál – függetlenül attól, hogy a maasymot eltalálta-e vagy sem – 20% esély van arra, hogy a fogva tartott áldozat is megsérül. Ilyenkor a sebzés fele a megszokottnak, azaz ha társa egy hosszúkarddal véletlenül eltalálja, csak 1k5 Sp-veszít, nem pedig 1k10-et.

Minthogy a maasym testét kemény kitinpáncél borítja, a rámért ütéseket ez jelentősen tompítja. A játék szempontjából ez 4-es SFÉ-t jelent a maasym számára.

A maasymok hatalmas termeszvárakat emelnek a sivatag homokjából vagy apró köveiből, amit különleges



váladékukkal tapasztanak össze. Ez a váladék, mint kötőanyag, megszilárdul a kavicsok és homokszemek között, hihetetlenül kemény falat hozva létre. A termeszvár gyakran tíz-tizenkét méter magas, de tetemes része így is a föld alatt húzódik.

Megkeményedő váladékaik segítségével a maasymok képesek tartós alagutat építeni a homokba. Ez a váladék igen értékes az alkimisták számára, egyrészt mert kiváló ragasztóanyag, másrészt pedig mert mindenféle, bonyolultabb anyag alapjául szolgálhat. Beszerzése azonban nagyon nehéz – egyfelől mert a maasymok általában nagy számban indulnak minden ellenség legyőzésére, másfelől a váladék, ha levegőre kerül, rövid idő alatt megszilárdul. E két tényező magyarázza igen magas árát – tégelyenként (1 adag, a felhasználható minimum) 10 aranyba kerül.

Ösztöneiktől vezérelve az óriáshangyák gyakran a maguk építette termeszvárakat és alagutakat már meglévő üregek, járatok közelébe építik, mintegy kibővítve azokat. Ez a magyarázata annak, hogy egyes dzsad mondák úgy tartják, hogy a maasymok a rég letűnt, homok alá temetett amund és jann települések védelmezői.

Mahrahadi

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: K
Sebesség: 100(L)
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 0
Kezdeményező Érték: 120
Célzó Érték: 100
Sebzés: -
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 10
Fájdalomtűrés pontok: 26
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: speciális
Jellem: Halál
Max. Tp.: 2750

A mahrahadik Taba el-Ibara lakói. Nevükhöz éppen annyi legenda fűződik, mint a dzsinnekhez vagy a majomhiénához. E lények... de álljunk meg itt egy szóra! Ez pontatlanság, hiszen jelenleg azt sem tudjuk, külön fajról van-e szó, vagy csak egy speciális népről, mely a sivatagot sújtó, a múltat beárnyékoló szörnyű háborúk, mágikus hatások eredményeképp jött létre. Mostanra azonban, akármi is az eredetük, a sivatag gonosz legendái közé tartoznak.

A mahrahadik a Taba el-Ibara legnagyobb rabszolgatartói. Hogy a társadalmuk milyen felépítésű, arról semmit nem tudni. Egy szökött rabszolgájuk, akinek viszontagságai külön kötetet töltenének meg, mesélt róluk egyet s mást. Harminc esztendőn keresztül volt egy mahrahadi rabszolgája, szökését csupán kivételes szerencséjének köszönheti.

Ő mesélte, hogy a mahrahadik általában magányosan, legfeljebb egy fajtársukkal élnek együtt, no meg számtalan rabszolgával. A rabok feladata a mahrahadikat mindenben kiszolgálni. Lakhelyük többnyire a mélysivatag sziklás területe, ahol pazarul berendezett barlangokban laknak. A rabszolgáik száma néha a százat is elérheti, barlangjaikban mérhetetlen mennyiségű kincset halmoznak fel, a sok kirabolt karaván minden portékáját megtartják.

Maguk a mahrahadik alig félméteres lények, sosem járnak a földön, hanem lebegve közlekednek. Nagy, gonosz szemük uralja arcukat, feneketlen sötétségű tekintetük – mint az a későbbiekben majd kiderül – szó szerint igéző.

Mindig drága ruhákat viselnek, fejükön turbánt, melyre gyakran drágaköves tolldíszt helyeznek. Hangjuk behízelgő, ám a mahrahadik sohasem közelednek barátságosan a karavánokhoz.

A hatalmuk nem is testi erejükben rejlik, hanem mágikus képességeikben. Minden mahrahadi az asztrál- és mentálmágia mestere, de a közelharchoz is tartogatnak meglepetéseket.

Mágiájuk rendkívül érdekesen működik. Minden körben két varázslatot tudnak elsütni, melyek felidézésére csupán egy szegmensnyit kell koncentrálniuk.

A mahrahadik a következő varázslatokat alkalmazhatják:

- Bárd: Fénymágia
- Pap: Csendteremtés, Asztrálpöröly
- Boszorkánymester: Homokvihar, Mentál- és Asztrálmágia
- Boszorkány: Asztrálmágia, Érzelemkeltő, és kioltó varázslatok, Mentálmágia, Lélekvarázs, Álomellenőrző varázslatok
- Varázsló: Elemi (Erő) mágia, Asztrál- és mentálmozaikok.

A különlegesség a következőkben rejlik: a mahrahadik nem Mana-pontokból gazdálkodnak, minden körben két varázslatot tudnak felidézni a felsoroltak közül, korlátlan mennyiségben.

A leírásoknál figyelmen kívül kell hagyni az Időtartam rovatot. A mahrahadik 50 varázslatot tudnak korlátlan ideig fenntartani. Ez alól kivételt képez az Asztrálpöröly, mely 3k6 körig marad fenn az ő esetükben.

Ugyanígy nem érvényesül a varázslatoknál leírt Erősítés sem. A varázslat E-je minden esetben 20+5k10. Ez alól is van kivétel, mégpedig az Elemi Erő, ezek esetében az E „csak" 4k6.

Ezeken felül képesek bármikor, bármeddig 2E-vel láthatatlanná válni.

A mahrahadik igyekeznek foglyokat gyűjteni, mágiájukat is erre használják, kiruccanásaik otthonukból pusztán ezt a célt szolgálják.

Még néhány érdekesség: hihetetlen sokáig képesek ellenni étel és ital nélkül (30-40 napig), szinte sohasem távolodnak el egyheti járóföldnél messzebb otthonuktól, a rabszolgákkal kegyetlenül bánnak, gyötrésükre természetesen mágiát használnak.

Majomhiéna

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 300 (SZ)
Támadó Érték: 125
Védő Érték: 165
Kezdeményező Érték: 45
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6/3k6/2k10 (ütés/ütés/harapás)
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 48
Fájdalomtűrés pontok: 140
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 10
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 12 500

A bölcsek szerint az első majomhiénák varázslók által alkotott lények voltak, valamikor az idők kezdetén. Ez a feltételezés onnan származik, hogy amikor az első ilyen lényt alaposabb vizsgálatnak vetették alá – nem volt könnyű feladat, mert a majomhiéna nem akart önszántából kísérlet alanya lenni – érdekes dolgok kerültek napvilágra.

Előfordulásukat tekintve a majomhiénák a sivatagokat kedvelik. Csekély számuk magyarázható azzal, hogy – mágikus lények lévén – nem nagyon tudnak szaporodni, bár erről még keveset tudunk. Termetük hatalmas: marmagasságuk elérheti a 2 métert, míg hosszuk a 7 métert is meghaladja. Színük homokszürke, az öregebb példányoké fehér. Testüket kicsi hátsó lábak és hosszú karok jellemzik – a mellső végtagok inkább kézre hasonlítanak, mint mancsra, viszont azok borotvaéles karmokban végződnek - pont, mint egy hiéna esetében, fejük a páviánéra hasonlít leginkább. Látásuk éles, hallásuk és szaglásuk kitűnő. Szemük általában narancssárga, pofájukban több tucat hatalmas, 10-15 centis fog sorakozik, amiből világosan látszik, hogy gazdájuk nem növényevő. A legmeglepőbbek azonban különleges tulajdonságaik. Gyorsaságuk vetekszik a gepárdéval, viszont hosszú távon is sokáig bírják a futást. Gyors mozgásuk a harcban is segíti őket, emellett még intelligensnek is mondhatók, ezért veszélyesebbek egy átlagos vadállatnál. Vékony, de mágikus bőrük nagyon kemény (SFÉ: 5), emellett pedig megvan az a „rossz" tulajdonsága, hogy a mágikus tárgyakat taszítja magától (1 centiméternél közelebb egy sem juthat), ami annyit tesz, hogy varázsfegyverrel megütni nem lehet őket. Ebből az is következik, hogy akit tetőtől-talpig mágikus vértezet fed, azon a szörny sem tud sebet ejteni. Itt fontos kiemelni, hogy teljesen fedett legyen.

Életerejük kifogyhatatlannak tetszik, míg a fájdalmat szinte nem is ismerik. A legrosszabb pedig az, hogy az elemi mágia sem hat rájuk, ahogyan a mentális- vagy asztrális támadások sem. Mágikus szervezete hihetetlen regenerálódást biztosít a szörnynek, percenként 10 Fp-t, óránként pedig 5 Ép-t gyógyul. Mindezek után elmondhatjuk, hogy bárki is vadásszon ezekre a lényekre, nem lehet elég óvatos és felkészült, sőt talán még meggondolatlannak is mondható.

Malbohaury

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10 rohamból 3k10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 48
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 350

A malbohaury csak a Sheral égbenyúló szikláin él. Nagy termetű, büszke tartású vadkecske fajta, marmagassága elérheti a két métert is. Csodálatos szarva egyes példányoknál akár méteres hosszúságú is lehet.

Szőrük aranyszínű, a paták felett és a mellükön ezüstösen csillogó. Növényevő állatok, a sziklák igazi urai.



Mondják, nincs olyan csúcs, ahová fel ne tudna jutni. Elképesztő biztonsággal mozog a sziklákon, és stabilan képes akár kéttenyérnyi helyen is megállni. Mágikus képességekkel is rendelkezik, ha kell száz, kétszáz méteres távolságokat képes átugrani.

Hogy miért került bele e kétségkívül szép állat a Bestiárumba? Nos, ennek oka a szarv tövén található dudor, mely gyógyszerként alkalmazható, s kikúrálja a létező összes természetes és mágikus betegséget.

A gyógyuláshoz – amely 1k6 nap alatt következik be – elegendő egyetlen adag, a malbohaury szarvporából készített italt felhörpinteni. Ennek köszönhetően a por ára csillagászati, egy adagért akár száz aranyat is elkérnek.

Egyetlen állat szarvaiból négy adag port lehet nyerni, amely ugyanennyi ital elkészítéséhez elegendő.

A csodálatos gyógyszerért sokan vállalják a kockázatos utat, de a legtöbbjük eredménytelenül távozik az örök hó és jég honából. A malbohauryk óvatos lények, követni őket többnyire egyenlő a lehetetlennel.

Manase

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 110
Védő Érték: 140
Kezdeményező Érték: 38
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+2/1k6+2/1k6+2 – 1k6/1k6
Támadás/kör: 3+2
Életerő pontok: 36
Fájdalomtűrés pontok: 64
Asztrál ME: -
Mentál ME: -



Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 6000

A manase Themes papjainak szent állata, háromfejű sivatagi oroszlán. Az elsőt a legenda szerint maga Themes teremtette a Bakht-vádi vörös agyagából, ezért rőtes árnyalatú a fenevad szőre. Noha fogságban is hosszú ideig élnek, meglehetősen ritkák – minden Themes-templom mélyén egy-egy rejtőzik csak belőlük. Rendszeres emberáldozatot – szűz leányokat – kívánnak.

Középső fejének pillantásával a manase kővé dermesztheti ellenfeleit – ennek hatása megegyezik az Átalakítás varázslatmozaikkal, ám ez a hatás maradandó. Hogy ez sikerüljön, a lénynek előzőleg el kell altatnia áldozata lelkét. Két szélső fejének hipnotikus tekintete végzi ezt. A varázslat erőssége 60 E, időtartama azonban csak egy szegmens – de ez éppen elegendő.

A manase lélekaltatása egy kör alatt jön létre, azaz két szélső fejével körönként egy-egy lélekaltatást kísérelhet meg, s kővé változtatni is csak egy áldozatot tud egy körben. Fontos, hogy a tekintettel elérendő hatást a manasénak óhajtania kell – tehát akit nem akar szoborrá tenni, nem is lesz azzá még akkor sem, ha percekig szemez vele.

A manase harapásával és karmaival harcol. A mellső mancsok karmaival körönként kettőt támad egyéb korlátozás nélkül., mindhárom fejével egyet-egyet körönként, de egy ellenfél ellen csak kétszer támadhat. Tekintetét és harapását egyszerre is használhatja, de értelemszerűen arra tekint, akit éppen támad. A három támadási mód együttes alkalmazása Játékos Karakter ellen nem etikus, de értelemszerű.

Ha elaltatta ellenfele lelkét egy pillanatra, de valami okból nem változtatta kővé, az áldozat mindössze enyhe zavarodottságot tapasztal, hiszen a lelke egy pillanatra elaludt. Ezért a következő körben KÉ -10 levonással harcol.

Mágikus teremtmények

Különös, de a saját célra mágiával létrehozott állatok, lények gondolata nemcsak a sötétlelkű kráni gondolkodók fejében fordult meg; a természettel harmóniában élő elfek egyik varázslója, Claennar leu Selinor is folytatott ilyen kísérleteket. Claennar olyan lényeket kívánt létrehozni, melyeknek a természetben nem akadt megszelídíthető fajtája, mégis szüksége lett volna rájuk az elfeknek. A varázsló - aki a nekromanta mágia és az élettan tudományának beavatottja volt - elsőként egy őrző megalkotásába fogott. Ezeknek a kísérleteknek eredményeképp született meg az egyik első mesterségesen megalkotott, életképes faj, a Panthen.

Később a gyorsan híressé vált varázsló újabb állatok megalkotásába kezdett. Fajtársai azonban egyre kevésbé nézték jó szemmel a vadabbnál vadabb kísérleteket, és a második faj befejezése előtt megtiltották a kísérletek folytatását. Claennar értetlenül ugyan, de egy időre valóban felhagyott a mágkus kísérletekkel. Nem értette, mi kivetni valót találnak az elfek vezetői a hasznos lények kitenyésztésében, mégha az beavatkozás is az élet legalapvetőbb törvényeibe. Elvégre mindig a békés erdőlakók hasznát tartotta szem előtt, módszerei pedig nem

voltak kíméletlennek nevezhetők. A gondolat oly mélyen fészkelte be magát elméjébe, hogy egyre kevésbé értette meg a kutatások ellenzőit. Így teljesen titokban ugyan, de újra kezdte a kutatást. Három hónapig sikerült elkerülnie a lelepleződést, de ekkor egy teremtmény kiszabadult a kísérletek színhelyéül szolgáló udvarházból, és a varázslót száműzték Sirenar Szövetségből.

Az elkeseredett Claennar ezután több évi vándorlás után Abasziszban telepedett le, és itt folytatta munkáját. Ekkor már gyűlölte fajtársait, munkájának természete is megváltozott. Nem kímélte az általa felhasznált állatokat, és egyre nagyobb tempót diktált saját maga számára is. Anyagi forrásai gyorsan kimerültek, a kísérletek pedig nem hozták meg a várt eredményeket. Egyre több időt kellett a megélhetéshez szükséges pénz megszerzésére fordítania, már teljesen alantas munkákat is elvállalt, ha megfelelően megfizették. A kutatást még így is folytatta, két új fajjal gazdagítva Ynev élővilágát. Ezeket már borsos áron adta el, a lények képességei pedig egy előrelátó toroni nemes figyelmét is felkeltették. A nemes ígéretek és fenyegetések hatékony együttesével rávette az elfet, hogy munkáját az ő szolgálatában folytassa tovább. Claennar ebben először csak a biztos megélhetés forrását látta, de később a nemes szava egyre nagyobb súllyal befolyásolta a kísérleteket. Az elf egyre jobban magába roskadt, hiszen a toroni nemesi udvarban készített szörnyszülöttek már egyáltalán nem emlékeztettek azokra az elképzelésekre, melyekkel munkáját annakidején elkezdte. Utolsó munkáját - mikor felmérte a hatalmat, melyet a lény birtoklása jelenthet - nem fejezte be, hanem az öngyilkosságba menekült a kísérlet befejezése elől. Azonban a nemest ez sem állíthatta meg - boszorkánymesterek béklyóztak új, életen túli szolga-életet a varázsló testébe, kényszerítve a legnagyobb hatalmú lény, a Galrex megalkotására. Az élőholt elf, mely ekkor már valóban csak akaratirányított rabszolga volt, befejezte utolsó kísérletét - noha toroni urának ezt már leszármazottai sem élhették meg. Az elf feljegyzései talán még mindig a toroni vár kazamatáinak mélyén porladhatnak, talán tolvajok már ráleltek, és értő kezekbe juttatták őket. Hogy kik és hogyan folytatták - ha folytatták - a meghasonlott elf kísérleteit, arról szinte semmit sem tudunk. Tény azonban, hogy a mester által alkotott fajok egyedeiből számos él Yneven, bár mindegyikük igazi ritkaságnak számít, melyért alkalmasint vagyonokat is fizethetnek a képességeiket valóban ismerők.

Panthen

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: K (3 arasznyi)
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó érték: 15
Védő érték: 110
Kezdeményező érték: 35
Célzó érték: 30
Sebzés: 1k3
Támadás/kör: 5+k10
Életerő-pontok: 3
Fájdalomtűrés pontok: 18
Asztrál ME: 4
Mentál ME: 4
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: -
Tapasztalati pontok: 20

A Panthen volt a varázsló első teremtménye. Claennar társnak szánta ezeket az apró, ám annál veszedelmesebb lényeket az elfek erdejének őrei számára. A Panthenek intelligensebbek a közönséges állatoknál, több száz parancsot megértenek, de élő szóval válaszolni nem tudnak gazdáiknak, legfeljebb egyszerű jelzésekkel. E lények leginkább a sünre emlékeztetnek, igaz, jóval nagyobb testűek és sokkalta fürgébbek. Amellett, hogy villámgyorsan közlekednek az erdő aljnövényzetében, nagyszerűen rejtőznek is. Erdőben 70%-uk van rejtőzésre és lopakodásra is, erdőn kívül ez a százalék a felére csökken.

A Panthen hűséges társ. A legkisebb, veszélyt jelző neszek is felkeltik figyelmét. Közelharcban nem karmainak vagy fogainak erejé el tűnik ki, inkább menekül - fürgesége ekkor is előnyére válik. A lény mégsem védtelen, sőt, valójában veszélyes ellenféllé válhat. A testének hátsó és oldalsó részét borító tüskék ugyanis nem csak elriasztásra szolgálnak, támadni is képes velük. A Panthen, ha megtámadják, begörbíti hátát, és ellenfele felé fordítja, majd egy szemvillanás töredéke alatt horgas tüskék tucatját lövi ki a támadójára. A tüskék eredményességét úgy kell meghatározni, hogy az összes, egy körben kilőtt tüskére egy közös Támadó dobást kell tenni. Ha ez sikeres, meg kell határozni a célba talált tüskék számát, mely 5+k10. Ezután csak a sebzést kell kiszámolni, mely tüskénként 1k2 Sp.

Lathran

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K (6 arasznyi)
Sebesség: 100 (SZ), 140 (L)
Támadó érték: 25
Védő érték: 80
Kezdeményező érték: 30
Célzó érték: -
Sebzés: 1k2
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 2
Fájdalomtűrés pontok: 6
Asztrál ME: 25
Mentál ME: 25
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: -
Tapasztalati pontok: 2

A lathran már teljesen feladatára specializált lény, semmit sem tud, melyre küldetésének elvégzéséhez ne lenne szükség - viszont ahhoz minden képesség rendelkezésre áll. A különös madár *a legjobb és* leggyorsabb üzenetvívő, mely akár egész kötetek anyagát képes elrakározni. Bár a lény nem rendelkezik Pszi képzettséggel, bárki, akinek legalább *Af* Pszi használat képzettsége van, képes szavakat, mondatokat, képeket vagy bármi más információt raktározni a lény elméjében - minden különösebb erőfeszítés nélkül. A Lathran csak akkor kel útra a címzetthez, ha erre utasítást kap - élelem és víz nélkül fél évet is képes egy helyben tölteni, anélkül, hogy bármi ba-

ja esne. Táplálkoznia és innia csak akkor kell, ha mozog - egyébként szoborként vár gazdája parancsára. A lény képes gyorsan repülni, akár egy postagalamb - bár ekkor sebezhetőbb. Az üzenetet mindenképp igyekszik eljuttatni a címzetthez, akinek jelenlétét állandóan érzékeli, ezért bárhol képes megtalálni. Az adatok raktározója egy szókódot vagy képet is elrejt az üzenettel együtt, és a lény csak akkor juttatja az információkat Pszi segítségével a címzett elméjébe, ha az a kóddal vagy képpel azonosítja magát. Az információ védelmében szerepet játszik még a Lathran magas mentális és asztrális ellenállása, mely lehetővé teszi, hogy illetéktelenek csak nagy nehézségekkel férhessenek az elraktározott adatokoz. A harci értékekből kiderülhet, hogy ez az állat nem tudja megvédeni magát, így ha veszély fenyegeti, azonnal menekülni fog.

Varthon

Előfordulás: Nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N (90 láb)
Sebesség: 50 (SZ), 120 (L)
Támadó érték: 60
Védő érték: 80
Kezdeményező érték: 10
Célzó érték: -
Sebzés: 1k10
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 80
Asztrál ME: 10
Mentál ME: 10
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: -
Tapasztalati pontok: 80

A Varthon már a varázsló kései alkotásainak egyike, mely a toroni nemes parancsára született. Félig madár, félig emlős kreatúra, melynek két legfontosabb tulajdonsága a teherbírása, és hogy képes repülni. Akár 6-8 ember is kényelmesen elhelyezkedhet a hátán, a végtelenül szelíd állat pedig békésen tűri az utasokat. A toroni nemes ezeknek a hatalmas, akár légi erőddé is alakítható állatoknak a segítségével vett be egy szomszédságában álló várat, méghozzá hihetetlenül kevés veszteséggel - a repülő szörnyek nem csak új támadási formát jelentettek, a meglepetés és az általuk kiváltott félelem is minden bizonnyal az ostromlók segítségére volt.

Noha e gigantikus lények nem jeleskednek a harcban, mégsem állítható, hogy teljesen védtelenek lennének. Két első lábukkal hatalmas ütéseket mérhetnek ellenfeleikre, repülve pedig könnyen elmenekülhetnek a földön állók elől. A lény vastag bundája jó védelmet biztosít a fegyverek és a tűz ellen is, 6-os SFÉ-t jelent a támadások ellen.

Galrex

Előfordulás: Nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N (150 láb)
Sebesség: 160 (L)
Támadó érték: -
Védő érték: 60
Kezdeményező érték: -
Célzó érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 80
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: 100
Mentál ME: 100
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 3000

A toroni nemes eme agyszüleménye jelentette az elf varázsló számára azt a pontot, ahol már nem látott kiutat, a feladatot csak élőholtként, akarattalan szolgaként fejezte be. A Galrex a legkülönösebb lények egyike, mert nem kötődik egy világhoz sem. A Létsíkok közötti tér vándora, hatalmas szárnyain méltóságteljesen lebeg a végtelen térben, hol egyik, hol másik világban kikötve. Az elemek alig árthatnak neki, de a légüres tér vagy a jeges hideg sem tehet kárt benne. Az elf hatszáz éven keresztül dolgozott ezen a fajon, a toroni nemes rég meghalt már, de az életében kimondott parancsot nem oldhatta fel semmi sem, az élőholt pedig addig dolgozott, míg ez a lény meg nem született. Miután az életképesnek bizonyult Galrex első két példánya megszületett, a világtól elzártan dolgozó élőholt lelke végre nyugodalmat lelhetett, visszatérve az örök körforgásba.

A Galrex több ezer évig is élhet, élete nem más, mint szüntelen vándorlás. A síkok közötti térből nyeri az energiát létezéséhez, a világokból áramló nyers energiafolyamokból építi újjá testét. A toroni nemesúr eredetileg afféle hátasállatnak szánta ezeket a lényeket a létsíkok közötti utazáshoz. Sajnos azonban a különös teremtmények lelkivilága maradéktalanul tükrözi alkotójukét, az élőhalott nekromantáét - más szóval tökéletesen őrültek. Nemcsak arra alkalmatlanok, hogy halandó lényeket szolgáljanak; már a velük való puszta érintkezés is életveszélyes.

A galrexek rengeteg mindent láttak és tapasztaltak évszázados vándorútjaikon, melyeknek során ember által soha meg nem ismerhető, tiltott síkokra is elvetődtek. A megszerzett tudás feldolgozására azonban képtelenek; az emlékek, látványok és benyomások kaotikus összevisszaságban tolonganak a tudatukban, minden harmónia és összefüggés nélkül. Ha nagyníha visszakerülnek Ynevre, előfordul olykor, hogy megpróbálnak kommunikálni valakivel. Ez az illető számára többnyire végzetes, a galrexek ugyanis telepatikus úton rázúdítják az elméjükben kavargó szörnyű zűrzavar egész dagályát. Ez 50-es erősítésű mentális támadással egyenértékű; ha az áldozat nem dobja meg a Mentális Ellenállását, ott helyben megőrül. Az ily módon kiváltott őrület élethossziglan tart, bár megfelelő papi mágiával meg lehet szüntetni.

A galrexeknek nincs más támadási módjuk; tulajdonképpen ezzel sem akarnak bántani senkit, a szerencsétlenek egyszerűen beszélni szeretnének valakivel, mert iszonyúan magányosak. Ugyanakkor meglehetősen konokok is, az ismételt kudarc sem tudja letörni lelkesedésüket. Mivel logikájukat és érzelmeiket az őrület és a káosz uralja, mentálisan és asztrálisan igen nehezen befolyásolhatóak.

Ha a galrexek manifesztálódnak az anyagi síkon, áttetsző, légies alakban jelennek meg; leginkább valami óriási, tépett szárnyú keselyűfélére emlékeztetnek. Ilyenkor csak mágikus fegyverekkel sebezhetők, és mivel anyagi testük valójában nincs, és fájdalmat nem éreznek, értelemszerűen túlütésre van szükség ahhoz, hogy sérüljenek.

Medvehéja

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: Ó
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 145
Védő Érték: 170
Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k10+5/2k10+5
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 55
Fájdalomtűrés pontok: 135
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: Immunis
Pszi: -
Intelligencia: Alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 850

A medvehéják leginkább a tengerparthoz közeli, sivatagos területek lakói, a dzsadok meséinek gyakori szereplői. A mesék szerint a medvehéja fészkét arannyal béleli ki, s a nagy halom drágaságra helyezi tojásait. E tévhit mind a mai napig makacsul tartja magát a sivatag lakóinak körében. A medvehéja nem csak a Taba el-Ibarában található meg, hanem a Namen és az Ekbir sivatagban is.

Hatalmas madarak, szárnyuk fesztávolsága általában tíz méter körül van. Testüket barna tollak fedik. Tollazatuk a vastagsága és tömörsége miatt védelmet nyújt nekik a támadások ellen (SFÉ:1)

Hatalmas, horgas csőrükkel támadnak, képesek akár egy megtermett felnőttet is kettészelni. Másik kedvelt támadási módjuk: köveket visznek a cél fölé, és ráejtik. E kövek sebzése 1k10 és 3k10 között mozoghat. A medvehéja akár egymázsás terhet is a levegőbe emel. A karavánokat általában a tevék miatt támadják, mivel szerfelett kedvelik a tevehúst.

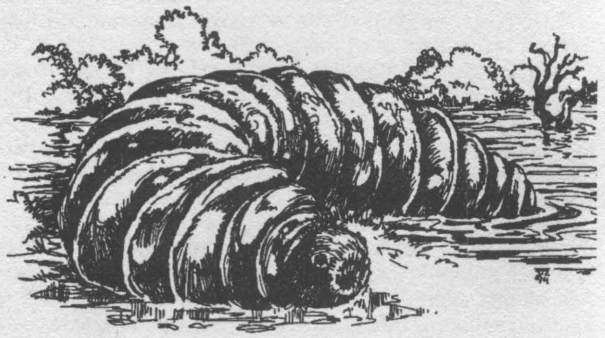
Érdekessége a madárnak, hogy kiváló halász, és a felszín közelében úszó nagyobb halakat is kikapja a vízből. A tenger sivatagi partokhoz közeli területein időnként lehet látni halászómadarakat. Megfigyelték, hogy egyes esetekben a parthoz közeli kopár sziklákon is költenek. Jellegzetes, fülsértő, rikácsoló hangjuk van.



Mocsárféreg

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k10
Termet: K-E
Sebesség: 30 (SZ), 60 (V)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: 26
Sebzés: 1k3 (fogak)/1k10 (sav)
Támadás/kör: 1 (1/6)
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 44
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 45

A mocsárféreg veszélyes bestia; főleg a Shadoni-öböl északi partján elterülő lápvidéken honos, de több nagyobb ingoványban is megtalálhatjuk. Gyakorlatilag azonos a mocsárléggyel: nem egyéb, mint annak lárvája. Vaskos, hengeres teste eléri a kétméteres hosszúságot és a félméteres vastagságot. A mocsártól és a váladékoktól állandóan nyálkás bőre sötétbarna, teste szelvényezett. Végtagjai nincsenek. Fején ezernyi tűhegyes foggal teli száj sötétlik, készen arra, hogy felzabáljon bármit, ami az útjába kerül. Szemei apró *pontszemek*, ezekkel minden irányba egyszerre nézhet, látása azonban meglehetősen gyenge. Nem képes színeket megkülönböztetni, csak a mozgást érzékeli. Ezt a gyengeséget hihetetlenül fejlett szaglóérzéke ellensúlyozza, amivel háromszáz méteres körzetben azonosítani tud mindent *és mindenkit* – elég pontosan ahhoz, hogy a közelébe érve már gyenge szemével is megtalálja áldozatát. Különösen messziről megérzi, ha az áldozat szaga elüt a mocsárban megszokottól.



A nem túl finnyás mocsári emberek ezért gyakran meghemperednek a nehéz gőzöktől terhes iszapban, ezzel álcázva magukat.

A mocsárféreg mindenevő. Mikor kikel az ökölnyi méretű petéből, már féreg alakú, és ösztönösen elkezd zabálni. Szüksége is van a rengeteg tápanyagra, hiszen mindössze fél év leforgása alatt, az esős évszak végére el kell érnie teljes, kétméteres hosszát, azaz hozzávetőleg a nyolcvanszorosára nő. Természetesen minél nagyobb, annál több energia kell a mozgásához, így még többet zabál. (A testesebb mocsárférgek nagyobb áldozatokat is képesek elejteni.) Az ösztönök hajtják: megtámad bármit, ami mozog, vagy aminek táplálékszaga van.

Az esős évszak végére eléri kifejlett nagyságát, és bebábozódik. Ilyenkor valamely szilárd felülethez tapad, nyálkával vonja be testét, ami megkeményedve páncélt von köréje. Az átalakulás három hétig tart. Ekkorra vége az esőzésnek, aszály köszönt a mocsárra. A bábok burka a harmadik hét végén megrepedezik, és kikelnek a mocsárlegyek, melyek a következő fél évben a mocsár urai lesznek.

A mocsárféreg szaporodásához, fennmaradásához nélkülözhetetlen a nedvesség – enélkül egyetlen nap leforgása alatt kiszárad és elpusztul. Nem is szívesen jön ki a vízből, csak ha ott zsákmányra tehet szert, és akkor is előszeretettel vonszolja áldozatát a víz alá. Mivel szájszerve igencsak kezdetleges, a táplálék elfogyasztásában emésztőmirigyei segítik, amelyek erősen maró, savas váladékot termelnek. Ezt a váladékot a féreg a táplálékra öklendezi, amitől az oldódni kezd, felpuhul, s így már a féreg szétrághatja. Ha kiszemelt áldozata a vártnál erősebbnek bizonyul, a féreg képes a mirigyei által termelt savat kétméteres távolságba előre köpni, ami legtöbbször végez az áldozattal. Ha nem, a féreg kissé fölemeli testének elülső felét, és harapásaival igyekszik gyengíteni kiszemelt prédáját. Ez természetesen nem olyan hatékony fegyver, mint a sav, de köpését csak egy perc (6 kör) leteltével alkalmazhatja újra, addig mirigyeinek meg kell termelniük a szükséges váladékot. A sav nem csak a kalandozókban, de felszerelésükben is kárt tehet (lásd tárgyak ellenállása – sav). Ezen kívül aki ilyen savtól szenved sebesülést, és a seb látható helyen van, az Szépségéből is elveszít 1k6 pontot. Ez a veszteség az Fp-k illetve Ép-k visszagyógyulása után is megmarad mindaddig, míg a sebhely látható.

A táblázatban megadott értékek a kifejlett féregre vonatkoznak.

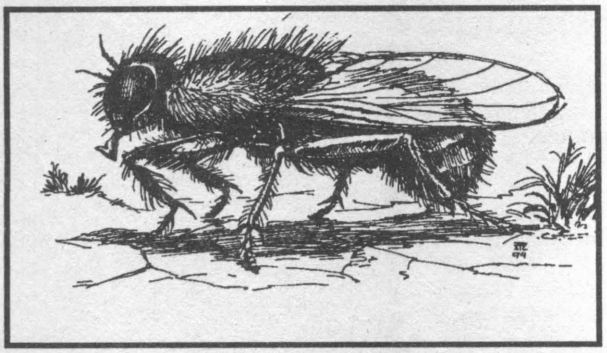
Mocsárlégy

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k10
Termet: E
Sebesség: 60 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: -
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 38
Célzó Érték: 40
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 1/2
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 46
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 55

A mocsárlégy hatalmas testű ízeltlábú, amely főleg a Shadoni-öböl északi partján elterülő ingoványban honos. Gyakorlatilag azonos a mocsárféreggel, annak kifejlett, végső formáját félhetjük benne (lásd: mocsárféreg). A petéből kikelve élete első fél évét minden mocsárlégy mocsárféregként tölti. Az esős évszak végén bebábozódik, és három hét múltán már mint mocsárlégy kel ki a bábból. A mocsárlegyek fél évig élnek; az esős évszak beköszöntével lerakják petéiket, s csakhamar elpusztulnak.

Nehéz testük ellenére is igen jól repülnek, a terhelést azonban csak rengeteg táplálék felzabálásával bírják. Kizárólag állatok és humanoidok testnedveivel táplálkoznak. A fejükön található hosszúkás, tölcséres nyúlvány a szájszervük, amit áldozatukra tapasztva annak testnedveit a bőrén keresztül is kiszívhatják. Mivel az áldozat bőre gyakran vastag, a legyek szívószerve pedig nem elég merev, a szörnyetegeket a mocsárférgekéhez hasonló emésztőmirigy segíti a táplálkozásban. Ennek maró váladékát először az áldozatra fecskendezik, majd miután annak bőrét elkezdte szétmarni a sav, a mocsárlégy rátapasztja szájszervét, és kiszívja testnedveit, összeaszott hullát hagyva maga után. Ha áldozata ellenállóbb, a légy akkor sem adja fel. Más fegyvere nem lévén, savas emésztőváladékát köpi rá. Ezt minden második körben teheti meg. A sav csak akkor okozhat Ép vesztést, ha az áldozat már elérte a 0 Fp-t, ezzel a támadással túlütni nem lehet. Ami viszont különösen veszélyessé teszi a kalandozók számára, hogy a sav nem csak testüket, de felszerelésüket is megtámadja (lásd tárgyak ellenállása – sav). Ezen kívül aki olyan helyen szenved sebet a mocsárlégy váladékától, ahol nem tudja eltakarni, az elveszít 1k10 pontot a Szépségéből. Ezek a pontok a seb begyógyulásával nem térnek vissza, mivel a sebhely ottmarad.

A mocsárlégy támadásai elleni védekezésben a fegyver VÉ-je nem érvényesül, a pajzsé mint fedezéké is csak addig, amíg a sav szét nem marja. Ha a légy támadása nem talál célt, de a pajzs VÉ-je nélkül már talált volna, akkor a támadás a pajzsot érte. A légy legszívesebben a levegőből támad áldozataira, kihasználva gyors szárnymozgását és fürgeségét. Ilyenkor magasabbról támad, a megfelelő előnyökkel, míg ellenfele alacsonyabbról harcol.



A száraz évszak vége felé lerakja petéit az addigra némiképp leapadt lápban. Mindig nedves helyet szemel ki utódainak, általában az iszapot vagy nagyobb pocsolyákat választva fészkül. Ott azután a peték három hét alatt kikelnek, és mocsárféregként gyarapítják a faj hosszadalmas bűnlajstromát.

Mocsárköd

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 10 (L)
Támadó Érték: 80*
Védő Érték: 20
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k10 (Életerő rablás)
Támadás/kör: legfeljebb 10
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: 80
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: nincs
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 550
* lásd a leírásban!

A mocsárköd különleges lény, a maga módján egyedülálló egész Yneven. Neve valamelyest megtévesztő, mivel nem csak mocsárban fordul elő, hanem számtalan egyéb helyen is. Tény, hogy a mocsarakban a leggyakoribb, és talán a legfélelmetesebb.

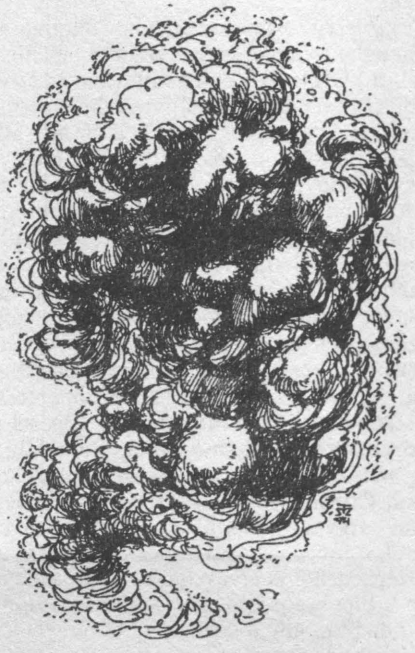
A mocsárköd legalapvetőbb jellemzője, hogy – ellentétben Ynev teremtményeinek többségével – alapvető eleme a levegő, nem pedig a víz. Emiatt légies teste (nem mágikus értelemben!) leginkább gomolygó ködre vagy füstre hasonlít. Anyaga jóval sűrűbb, mint a levegő, olyannyira, hogy a belevágott fegyver sebez rajta. A mocsárköd, légies testének köszönhetően bármilyen alakot fölvehet, de testének minden esetben egészben kell maradnia. Nem képes szilárd vagy szilárdnak tetsző formát ölteni, például ember vagy állat alakját. A mocsárköd minden esetben felismerhető jellegzetes szürkés, homályos gomolygásáról. Térfogata egy-másfél köbméter, amin csak igen kevéssé tud változtatni.

Nem lehet pontosan tudni, hogyan is közlekedik a mocsárköd. Leginkább úgy jellemezhetjük, hogy előre gördül, mint a talajmenti ködpamacs. Ezzel természetesen nem képes túl gyorsan haladni, ha azonban fúj a szél, lényegesen gyorsabb lesz, hiszen a mocsárköd úgy úszik a levegőben, mint hal a vízben.

Minthogy teste alapvetően őslégből épül fel, az őstűz semmiféle hatással nincs rá – annál inkább a föld. Ez, mint ellentétes elem, éppen úgy sebez rajta, mint a tűz a közönséges teremtményeken. A különböző földdel manipuláló varázslatok a leghatékonyabb eszközök a mocsárköd ellen.

A mocsárköd – bár semmi köze a szellemekhez – életerővel táplálkozik, más élőlények életerejével. Valójában csak a testükben jelen lévő őslevegőt választja ki, ennek hatása azonban igen nagy hasonlatosságot mutat a kísértetek életerő rablásához. A mocsárköd eme képessége mindenben megegyezik a boszorkánymesteri varázslatoknál leírt Életerő rablással, bár nem mágikus jellegű. Fontos megjegyezni, hogy a mocsárköd gyakran „belemászik" áldozatába, betüremkedik légző járataiba, és onnan szívja el az életenergiát. Ez esetben az Életerő rablás körönkénti sebzése nem 2k10, hanem 3k10 Sp. Természetesen ez ellen a karakterek úgy védekezhetnek, hogy nem vesznek levegőt, visszatartják a lélegzetüket. Ekkor érvényesek rájuk a lélegzet visszatartására vonatkozó szabályok (M.A.G.U.S., 249. oldal).

A mocsárköd egyszerre több áldozatot is körülfoghat, de legfeljebb tízet. A megszokott értelemben vett Támadó Értéke nincs, hiszen egy ember könnyűszerrel elfuthat előle; harcértékei csak arra az esetre vonatkoznak, ha áldozata nem tud vagy nem akar menekülni. Lomha mozgása és hatalmas kiterjedése miatt védekezni gyakorlatilag képtelen. Csak úgy képes fennmaradni, ha több Életerőt rabol áldozatától, mint amennyit elveszít. Emberi mértékkel mérhető intellektusa, Mentál- vagy Asztráltestе nincs. Hasonlóképpen immunis minden méregre, hiszen azok vízalapú lények ellen készültek.

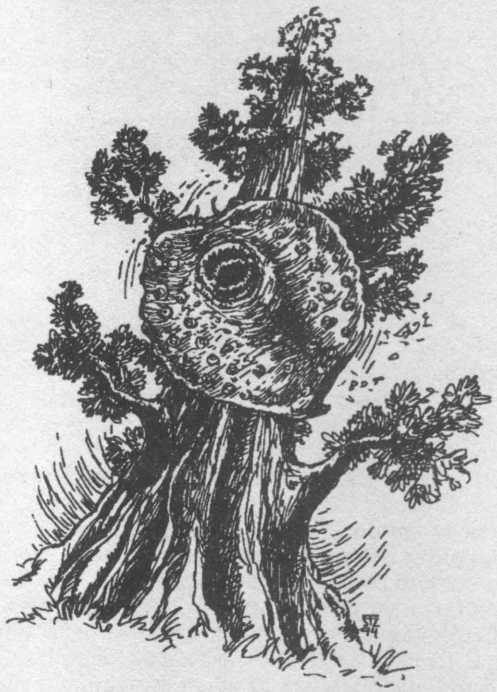


Bár a mocsárköd testét gáznemű anyagok alkotják, mágikus értelemben nem légies, azaz a közönséges, nem mágikus fegyverek is sebeznek rajta. Bár nem túl gyors

ellenfél, veszélyessége abban rejlik, hogy távolról lehetetlen megkülönböztetni a közönséges ködgomolytól vagy füsttől.

Morrona

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: k6+2
Termet: K (arasznyi)
Sebesség: 10 (SZ)
Támadó Érték: 45 ill. 75
Védő Érték: 65 ill. 95
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: k6+1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 35
Asztrál ME: 3
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: -
Max. Tp.: 220



A morrona különleges lény, melynek oly veszett a híre, hogy sokan miattuk félnek magas hegységek árnyékos erdeiben vagy barlangokban kóborolni. Valóban igazi veszélyforrások lehetnek, hisz meglepetésszerűen támadnak, kiszemelt áldozatukról pedig szinte senki kedvéért nem mondanak le. Ilyen téren mutatott makacsságuk legendás Yneven, nemhiába szól a mondás: „Megragadta, mint morrona a molnár fiát."

Arasznyi átmérőjű, fekete lepényhalra emlékeztető lények, apró szemekkel, tapadókorongokkal. Az istenek több szempontból kegyesek voltak hozzájuk, meglehet, utolsó kétségbeesett kísérletként, hogy ezen teremtményüket megmentsék az életmódjukból következő kihalástól. A morrona életmódja leginkább a fákon prédára leső élősködőkéhez hasonlítható, de a párhuzamok ezzel megszűnnek e két lénycsoport között. Ezek a ragadozók nem állhatják a napfényt, szemük felépítése nem a hagyományos fényhez, hanem a hőképek észleléséhez alkalmazkodott. Kedvelik a hűvös, lehetőleg párás levegőt, így magasabb hegyvonulatok erdeiben és a föld mélyében leltek igazi otthonra. Zsákmányszerzésük módja meglehetősen egyszerű: várnak. Idejük jelentős részét magasba törő faágakon, barlangok boltozatán töltik. Ha melegvérű, macskánál nagyobb élőlény kerül pontosan alájuk, lecsapnak, pontosabban rázuhannak eddigi posztjukról. Ez sikeres támadást igényel, nagyban függ azonban attól, észrevette-e az áldozat a ragadozót. Ha a támadás meglepetésszerű volt, a morrona TÉ-je 75, amennyiben a meglepetés előnye elmaradt, csak 45.

Repülés közben kinyitják hasi oldalon elhelyezkedő szájukat, mely éles, tűhegyes fogakat tár a szemlélő elé. Megharapják áldozatukat, majd szívókoronghoz hasonló szerveikkel szorosan rájuk tapadnak. Ezek után már csak a hosszú, jóllakásig folyó lakoma marad hátra. A morrona megtelepszik áldozatán, aki teljesen reménytelen helyzetben lévén, tehetetlenül szemléli a ragadozó ténykedését. A pontosan zsákmányára simuló morronát nem lehet eltávolítani a sebről, míg jól nem lakott. Erős szívókorongjai és befelé horgas fogai gondoskodnak arról, hogy csak jelentős mennyiségű hús kiszakításával legyen eltávolítható. (Az erőszakos letépés minden esetben nagy, nyílt sebet hagy maga után, mely 1k6 Ép elvesztésével jár.) Áldozatának inkább vérét, mint húsát fogyasztja, s 6+k6 kör alatt elegendő táplálékot vesz fel, majd leválik a sebről – ám minden 10 elvesztett Fp egy Ép elvesztését is maga után vonja.

A ragadozó életmódjához fontos a meglepetés kihasználása, a gyors mozgás azonban nem. Így mozgási szervei meglehetősen egyszerűek. Csak csigákéhoz hasonló kúszásra képes, melynek segítségével lassan visszakapaszkodhat a falra. Ez komoly hátrány, mivel így nem menekülhet el, ha támadása sikertelen volt. Ennek ellensúlyozására – továbbá a meglepetés esélyének növelésére – szolgál kiváló rejtőzködő rendszere. Félhomályban 75%, árnyékban 95 százalékban beleolvad környezetébe. Hosszú órákon át várakozhat mozdulatlanul; szervezete nem igényli a mozgást, teljességgel alkalmazkodott a zsákmányra leső életmódhoz.

Ritkán „vadásznak" egyedül. Többen, általában négyen-öten találhatók egymás közelében, s ha tehetik, egyszerre támadnak. Így egyikük szinte biztosan eltalálja célpontját, a lehetséges élelem tehát nem megy veszendőbe. Ha egy ellenfélre többen támadnak, nagyobb lesz a sikeres találat esélye. Ilyenkor gyakran előfordul, hogy a sikeresen célba érkezett morrona ellen harcoló áldozatra a földre zuhantak is rákúsznak.

Eltávolításuk biztos módja lenne elpusztításuk, de a szoros tapadás miatt ez nehezen végrehajtható. Csupa rágóizom szervezetük ellenáll a fájdalomnak, de nem dicsekedhetnek magas életerővel. Egyszerű ellenük harcolni, ha padlón vagy mennyezeten vannak, ám ha áldozatukon, akkor nem. Hiszen bármilyen fegyverrel támadnak is rájuk, az az áldozaton is sebezni fog. Amennyiben a támadó megpróbál óvatosan harcolni – a morrona áldozatának megkímélésével – TÉ-je 25-tel, sebzése pedig egyharmadára csökken. Ezen felül talajon a morrona VÉje 65, áldozatán viszont 95 lesz, ugyanís azzal együtt mozog. Maga az áldozat is megpróbálhatja megölni kín-

zóját, de TÉ-je minden esetben 50-nel, sebzése pedig felére csökken, ha nem törődik saját biztonságával. Ha erre is ügyel, sebzése csak negyede lesz a megszokottnak. Legcélravezetőbb tehát, ha mágia segítségével teszik ártalmatlanná a kreatúrát.

Természetesen az emberi „találékonyság" nem sokkal a faj felfedezése után felismerte, hogyan használhatná ki az állatvilág eme különös teremtményét saját céljaira. Miután Tynea Halin – kalandozó varázsló és természettudós – azonosította a fajt, új nevet adott az addigi misztikus, bányászok által használt Sziklatestű Démonfattya helyett. A név eredete a lények tökéletes rejtőzési képességeivel magyarázható, a bányász áldozatok ugyanis sohasem emlékeztek arra, hogy látták volna támadójukat – persze ha megérték, hogy később mesélhessenek róla. A Morrona – illetve Tynea nevezéktana szerint Morrona Seu Terror Spelunci – híre a bányászlegendák révén Ynev-szerte ismertté vált. Először egy gorviki nemes keresett jelentkezőket, hoznának neki néhány eleven példányt. A nemes birtokain, a hegyek közt gyorsan szaporodtak az apró, veszedelmes ragadozók. Ezek után a nemes – aki csak származása, s nem életmódja szerint tartozott a fenti csoportba – csapdaként használta fel az állatokat. Ő nem gondolt utána komolyan a lények használhatóságának, egyszerűen tiltott folyosókba, termekbe telepítette őket. Az alkalmazásában álló fejvadász, helyesebben családi orgyikos azonban tovább tanulmányozta a morronát. Rájött, hogy a lény valójában a legideálisabb életérzékelő „berendezés". Hiszen csak melegvérű, viszonylag nagy célpontra támad, azaz csak annak kedvéért szakad el a mennyezettől. Zuhanásakor azonban nem szükségszerűen kell kizárólagosan neki lennie a csapda végrehajtó egységének. A fejvadász egy csapdát működésbe hozó kötelet erősített a morrona testére. Így kialakult egy bonyolult érzékelő mechanizmussal ellátott csapda, melyet az eddigi, csak mechanikus szerkezetekhez értő csapdakeresők szinte sosem vettek észre – vagy legalábbis nem kellő időben.

Mutáns orkok

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 6k6
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ) 50 (L)
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: 15
Sebzés: fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 27
Asztrál ME: 25
Mentál ME: 15
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: Alacsony-Magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 45

A mutáns orkok is Orwella teremtményei, persze nem közvetlenül, csak közvetve. Miután Orwella székhelye, Rualan tartomány a háborúknak és az öldökléseknek köszönhetően Elátkozott Vidék lett, az orkok néhány törzse még a területen maradt. Az idők folyamán kissé átalakultak, a terület gonosz kipárolgásai és mágikus viharai alapvetően átformálták a még itt maradt néhány törzset, akik aztán minden nemzedékben a legerősebb vérvonalat követve azokká nem váltak, akiknek ma ismerjük őket.

Mára a torz orkok – normális társaiktól eltérően – a következőképpen festenek: Méretük 180-220 cm-ig terjed általában, testük robosztus. Bőrük zöld, a normálisnál sokkal vastagabb, szőrös. Szemük vörös vagy narancssznben pompázik. Infralátásuk van, ami teljes sötétségben is lehetővé teszi számukra, hogy 30 méterre ellássanak. Szaglásuk az embernél 10-szer jobb. Fejük brutális kinézetű, leginkább egy buldog pofájára emlékeztet, hatalmas agyarakkal a szemfogak helyén. A legfurcsább bennük mégis az, hogy repülnek. Hátukhoz simuló bőrszárnyaik a leginkább a denevér szárnyaira hasonlítanak, sokáig nem képesek roppant testsúlyukat a levegőben tartani, de arra megfelelnek, hogy a szörnyek mocsaras területeken, terepakadályokon át-átlibbenve közlekedjenek. A törzsek a nagy szabad területeken állítanak táborokat, és innen indulnak nap mint nap a harcosok a vadászatra. Mivel az Elátkozott Vidéken élő fajok mindegyike úgymond fertőzött, és a mutáns orkok étrendjén mindenfajta lény megtalálható, ők maguk szép lassan immunissá váltak a mérgekre. Fontos megjegyeznünk, hogy társadalmi felépítésük alapvetően megegyezik a normális orkoknál leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy náluk a sámánok (azaz boszorkánymesterek) képességei akár a 10. Tapasztalati Szintig is fejlődhetnek.

A harcosok szellemi képességei általában nem haladják meg egy emberét, ám előfordulnak köztük intelligensebb egyedek. Lelkük a normális élőlényekéhez képest eltorzult, felfogásuk, érzéseik teljesen megváltoztak az idők folyamán, ezért nehezebben befolyásolhatók, mint normális társaik. Páncélzatot nem hordanak, mivel bőrük annyira megkeményedett hogy eleven páncélként használhatják – SFÉ-je 3. Szárnyaikat igyekeznek a harcban mindentől megóvni, mert az viszont könnyen sérül. Ezek az orkok nem hagyják el az Elátkozott Vidéket, mert azt már teljesen megszokták: a külvilág számukra szinte nem is létezik. Persze, mint minden szabály alól, ez alól is akadnak kivételek...

Myssera

Előfordulás: nagyon ritka (Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100
Támadó Érték: 55
Védo Érték: 105
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 15
Sebzés: k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 9
Fájdalomtűrés pontok: 35
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Méregellenállás: 6
Pszi: Kyr metódus
Max. Pszi-pont: 50
Intelligencia: kiemelkedő

Max. Mp: 60
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 360

Az Elátkozott Vidéken sem ritkák a mágiahasználók, közéjük tartoznak a mysserák is. Sokak szerint hasonlítanak Ynev más tájainak varázslóihoz, de tulajdonképpen csak egy dolog, a Kyr metódus használata képez közöttük összekötő kapcsot.

A mysserák eredete – mint annyi lény, teremtmény eredete az Elátkozott Vidéken – a Kyr Birodalom bukását eredményező háborúkig nyúlik vissza. A Vidék átalakulásakor ittrekedt mágiahasználók egy része – akik természetesen még kyr mágiát használtak – arra a következtetésre jutottak, hogy túlélési esélyeiket jelentősen megnövelheti, ha kihasználják a hely mágikus energiáit is, mert egyéb körülmények között a Kyr metódus energianyerő formuláival képességeiknek csak töredékét használhatják ki. A Vidék ugyanis sok tekintetben halott volt, a mindenütt jelenlévő, kinyerhető energia is drasztikusan lecsökkent. A Vidék viszont mágikus volt, nyers formában létezett és nyilvánult meg a mágia. A varázslók – azok, akik nem menekültek el, hanem érdekes kísérletnek tekintették az itt maradást – megtanulták felhasználni ezeket a forrásokat. Közülük kerültek ki a későbbi mysserák.

A mysserák sokat felejtettek. Nagyon sokat. Az Elemi mágia és a Természetes Anyagok mágiája teljes egészében kiveszett módszereik közül, mint ahogy a Nekromancia is. A Tér és Idomágia a Vidéken nagyon megbízhatatlan, így erre sem fektettek túl nagy hangsúlyt. Rájöttek viszont, hogy a Vidék legtökéletesebb fegyvereit maga a természet és mágia alkotta – az átalakult, megváltozott állatokat és lényeket. Így minden erőfeszítésüket arra irányították, hogy ezeket uralmuk, akaratuk alá kényszeríthessék. Az évszázadok alatt egyre kiforrottabb metódusok láttak napvilágot, melyek nagy része kivitelezhetetlen lenne bárhol a Vidéken kívül, olyannyira eltávolodott már a klasszikus mágiaelméleti alapoktól. A helyi viszonyokhoz természetesen tökéletesen megfeleltek ezek a módszerek, ezért a varázslók későbbi generációi már nem is fontolgatták a visszatérést a Vidék földjéről embertársaik közé. A varázslók egyre távolabb kerültek egymástól is, kisebb emberközösségekre szakadt szét az azelőtt majdnem városnyi itt maradott. A 30-40 főt számláló nagycsaládok a vidék különböző részein telepedtek le, egyezségben szögezve le, hogy sohasem fogják háborgatni a másikhoz tartozó földeket. Évenként egyszer a klánok vezetői találkoznak, de ennél komolyabb érintkezésbe ritkán kerülnek az elszigetelt, alig falunyi települések. Ezek a családok általában kényelmesen berendezett barlangokban élnek, mivel a házak sokkal kevésbé maradandó és megbízható létesítménynek bizonyultak, bár a letelepedéskor többször is megpróbálkoztak építkezésekkel. A családok férfitagjainak jelentős része harcos, a tehetségesebbek mysserák. Az emberek nem változtak meg oly mértékben, mint az árnyjárók, de képességeik még a leggyengébbeknek is kiemelkedőek. A gyermekek már ötévesen több fegyver használatában képzettek, például a tőrében és a kézi nyílpuskáéban. A mysserák települései biztonságosabbak a legtöbb humanoid falunál, mert e lény együttműködik a környék élővilágával, parancsol annak.

A mysserák Mana-pontjaikból Asztrál- és Mentálmágiát alkalmaznak állatokra és egyéb alacsony ellenállású lényekre. Mivel a mágia más területeit nem ismerik és nem tanulmányozták behatóan, minden idejüket ezen a területen kötötték le a kutatások, sok új módszert fedeztek fel. Az általuk használt, csak a Vidéken működő mágia nem egy lényre hat, hanem egyszerre annyira, amennyi a varázsló szintje. Ez a legtöbb myssera esetén 6-ot jelent, de ez a KM kívánsága szerint lehet alacsonyabb vagy magasabb is. Az irányított lények nem 6 körig maradnak a varázsló befolyása alatt, hanem egy teljes napon keresztül. Kikötés viszont, hogy a myssera nem irányíthat egyszerre több lényt, mint Tapasztalati Szintjének háromszorosa. Megváltozott a varázslatok távolsága is, igaz, hogy 20 méter lesz a varázslat végrehajtása közben, de a mágia megidézése után a lény és a myssera közötti távolság akár 3 mérföld is lehet.

Az irányítás tulajdonképp az Asztrál- és Mentálmozaikok használatát jelenti, ezzel a mysserák vezette települések védettek a legtöbb állat tevékenysége ellen, ugyanakkor a Vidék vadjai akár az ellenséget is elriaszthatják, megtámadhatják. A mysserák legkedveltebb állatai a querdák és rothrixok, továbbá sok egyéb, a Vidék gonosz mágiájának hatására elfajzott vadállat. Az irányított állatok érzékszerveinek képeit természetesen a megfelelő varázslatok segítségével le is olvashatják, tökéletes kémekre téve szert ezáltal. Az sem ritkaság, hogy az egyes állatokra Asztrál- és Mentálszimbólumokat rajzolnak, így azok állandóan a hatásuk alatt állhatnak. Ezekre a Tapasztalati Szint háromszorosát jelentő maximum szám sem érvényes. A myssera ezekkel az állatokkal támad és védekezik. Ha közelharcba keveredik, kénytelen tőrrel küzdeni, de erre ritkán kerül sor, mert ahhoz, hogy valaki eljusson a varázslóhoz, először a harcosokat kell legyőznie. A harcosok legalább 3. TSz-űek, de az átlag 4-6 Tapasztalati Szint körül mozog. Képességeik messze az átlag felett vannak; hosszú évszázadok tapasztalatait sajátítja el minden fiatal, mely tudás elengedhetetlen az Elátkozott Vidéken való túléléshez.





NALRETH • NARDAEL • NÖVÉNYEK • NYSTAN

Nalreth

Előfordulás: gyakori (Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: k10+5
Termet: N (7-11m)
Sebesség: lásd a leírásban!
Támadó Érték: -
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 55
Célzó Érték: 35
Sebzés: k6
Támadás/kör: lásd a leírásban
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp: -
Jellem: -
Max. Tp.: 300

A nalreth egyike azon állatoknak, melyeket az őket megpillantók első ránézésre növénynek néznek. Ezen nem kell csodálkoznunk, tekintve, hogy a lény leginkább vaskos ágakkal rendelkező fához, vagy óriási kaktuszhoz hasonlatos. Az embermagasság 4-5-szörösére is megnő, és teljesen mozdulatlan. Színe ugyan nem zöld vagy barna, inkább fémesen csillogó kék, de ez az Elátkozott Vidéken nem feltétlen jelenti azt, hogy az adott lény nem növény.

Különös állat, különös alakkal és életmóddal. Leírásakor egyszerűbb a növényeknél használt kifejezésekkel jellemezni, hiszen valóban inkább törzzsel és ágakkal, mintsem testtel és végtagokkal rendelkezik. A nalreth törzse ölnyi átmérőjű, felfelé alig vékonyodik. 5-6 méter magasságban a magasba törő törzs két vastag ágra válik szét melyekről karvastagságú kisebb gallyak csüngenek alá.

A törzsön és az ágakon arasznyi tövisek meredeznek. Ezeket egy megvastagodás kehelyként foglalja magába. A megvastagodások kemény, meszes pikkelyek közt találhatók, melyek tenyérnyi területűek, és páncélként borítják az egész élőlényt. Ezek a páncéllemezhez hasonlatos pikkelyek komoly védelmet jelentenek a fizikai károsodásokkal szemben, és 3 SFÉ-t adva a nalreth egész testének. A pikkelyek között – akár páncélok esetén – vékony rések vannak, ezeken beszúrva súlyos sebet okozhatunk a nalrethnek. A pikkelyek közti rések arra szolgálnak, hogy a lény mozgását a merev páncél ne akadályozza.

A nalreth mozgása meglehetősen egyedi, helyesebben a szárazföldön újszerű. Egyszerű állatok mozognak hasonlóan, de kizárólag víz alatt. A nalreth ugyanis képes arra, hogy egyik irányban teste elhajoljon. Ez olyan mértékig fokozódik, hogy a két vastag ág eléri a földet. Ekkor az állat a két ág végén található tapadószerv segítségével megkapaszkodik a talajon, és itt is rögzíti magát. Ezt követően az eredetileg rögzített tapadószerv, mely a törzs végén található, ellazul, így itt a rögzítés megszűnik. A nalreth felegyenesedik, és két vastag ágán áll. Akár hosszabb időt is tölthet ebben az állapotban, mivel ez pont olyan biztos és szilárd állás, mintha a törzsön támaszkodna. Ezen a módon 5-6 méter helyváltoztatásra is képes. Ha nagyobb a leküzdendő távolság, akkor a nalreth ismét meghajol törzsével letapadva, majd felegyenesedve. A felbillenés-visszaegyenesedés természetesen addig folytatható, míg a nalreth el nem éri a kívánt célt. Egy ilyen ciklus 3-4 órát vesz igénybe, tehát nem mondható el, hogy a lény sebesen száguld a Vidék tájain. A sebesség viszont kielégíti a vadászó nalreth céjait, tekintve, hogy az állat csak zsákmányainak teteméhez halad segítségével, nem üldözi áldozatait.

A nalreth ragadozó életmódot folytat, de vadászati metódusát nem nevezhetjük ravasznak. A lény fejletlen idegrendszerrel rendelkezik, melynek egyetlen funkciója a zsákmány érzékelése és helyének felismerése. A nalreth passzívan vadászik, azaz bevárja áldozatait. Ha 15 méteres körzetében hőt érzékel, fejlett hallórendszere aktiválódik. A nalreth figyeli a zajokat, és ha azok abból az

irányból jönnek, mint a hőforrás helye, töviseinek egy részét kilövi a célpontra. A hőképérzékelés meglehetősen pontatlan, de a hangforrásokat bámulatos pontossággal képes eltalálni az állat. Egy irányba 5-6 tövist lő ki egyszerre, de akár három ellenfél ellen is támadhat egy körben, ebből adódik a támadások száma 15-nek. A tövisek légzést bénító mérget tartalmaznak, melynek hatására a légutak összehúzódnak, lehetetlenné téve a légzést. Erős, jól alkalmazkodó szervezetben a méreganyag viszonylag gyorsan felszívódik, így ha a légszomjat leküzdötte a szerencsés áldozat, elmenekülhet. Ha a méreg ellen az ellenállás sikertelen volt, az áldozat egyre nehezebben vesz levegőt, majd a légzés leáll. A hatás ekkor 5+k10 körön keresztül marad fenn, majd a szervezet legyőzi a mérget, és sor kerülhet az első apró légvételekre. Az áldozat a légszomj alatt minden cselekvőképességét elveszti, csak levegőhöz akar jutni, fuldoklik. Amennyiben az áldozat több körön át nem vehet levegőt, mint amennyi az Állóképessége, megfullad. Abban az esetben, ha a Méregellenállás sikeres volt, az áldozat csak nehezen jut lélegzethez k10 körön át, mialatt az Émelygés módosítóival cselekedhet.

Ha a zajforrás megszűnik, a nalreth úgy érzékeli, a célpont elpusztult – ezt könnyen kihasználhatják, akik ismerik a fajt, és az állat környékére tévednek. A nalreth figyeli a hőképet is, és ha a zajok alábbhagynak, a hőkép pedig lassan elhalványodik – tehát nem azonnal tűnik el -, biztos lehet benne, az áldozat kilehelte lelkét. Ekkor és csakis ekkor indul el a zsákmány felé, lassú átbillenésekkel. A tetem elérésekor karnyi ágaival elkezdi lassan emészteni a zsákmányt.

A nalreth nem egyedül él: ahol egy áll, nagy valószínűséggel több is található. Fontos viszont, hogy az egyes állatok között legalább 30-50 méter a távolság. Így nem vadásznak ketten ugyanarra a zsákmányra, nem versenyeznek egymással. Szaporodásuk meglehetősen bonyolult, ennek folyamata máig tisztázatlan, sokan ezzel hozzák összefüggésbe, hogy egy-egy helyen oly sok képviselőjük fordul elő.

Nardael

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 50-100
Védő Érték: 90-200
Kezdeményező Érték: 25-60
Célzó Érték: 10-75
Sebzés: Fegyvertől függő
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 10-50
Fájdalomtűrés-pontok: 40-175
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: spec.
Pszi: -
Intelligencia: Kimagasló
Max Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 20 000

A Nardael ősi elf szó, jelentése A Fák Lelke. Ez persze elég pongyola fordítás, hiszen az elf nyelv árnyaltságát meg sem közelíti a közösként használt pyarroni. Azonban úgy vélem, a név e fordítása is kellően visszaadja a nardaelek lényegét. E valóban ősi faj rejtőzve éli életét, a legsűrűbb erdők mélyén. Származásukról csak néhány elf regéből szerezhetünk tudomást. E történetekből a nardaelekkel foglakozó kutatók azt a következtetést vonták le, hogy a fákkal valamiféle szimbiózisban élő humanoid fajról lehet szó. Az elfek persze megmosolyogják az ilyen magyarázatokat; ők azt mondják, a nardaelek egyek a fákkal. Az tény, hogy az első elmélet semmiféle magyarázatot nem ad a nardaelek különleges képességeire. Ha egy elfet kérdezünk, ő valószínűleg olyasmit fog válaszolni: Értsd meg az erdőt, s megérted a Nardaelt. Persze, egy elfnek ez mindent elmond, de egy kívülálló számára csak egyike az elfek közmondásosan ködös szólásainak.



Amit tudni kell egy nardaelről, az a következő:

A legtöbb erdő mélyén található egy ligetszerű terület, ahol az erdőre legjellemzőbb fáknak néhány tökéletes példánya áll. Az ilyen ligetekben mindig akad legalább egy forrás. Ha valaki egy tökéletes békét árasztó, csodálatos fákkal szegélyezett forráshoz ér, szinte biztos lehet benne, hogy egy nardael birtokán jár. Ilyen helyen tilos fát vágni vagy bármely növényt szántszándékkal elpusztítani. Ha mindenáron tüzet akar gyújtani, csak elhalt, a földön heverő gallyakból tegye az utazó. A forrás vizét ne szennyezze, a tisztásra betévedő állatokat ne bántsa. Mert bizony sok állat szeret e vízből inni, hiszen itt tökéletes biztonságban van. A ragadozók sem támadják meg a területre betévedt vagy bemenekült prédát. Előfordulhat, hogy a pihenő utazók mellett egy szarvascsorda vonul inni a forráshoz, ügyet sem vetve a kalandozókra. Aki nem tud ellenállni a csábításnak, az bizton számíthat

a nardael haragjára. A nardael egyébként a liget körüli erdőterületet is a birtokának tekinti, itt sem enged semmiféle erdőirtást vagy vadászatokat.

A nardael ritkán mutatkozik. Humanoid, leginkább egy elfre hasonlít. Hogy nő vagy férfi, az esetenként változik, de mindig fiatalos külsejű.

Ha valakit netán meg kell leckéztetnie, rendkívüli képességekről tesz tanúbizonyságot. Egy nardael hatalma egyenes arányban áll a ligetén álló fák számával. A legkisebb ligetek tíz-tizenkét, míg a legnagyobbak százszázötven fából állnak. Egy „tízfás" nardael a minimális, míg a százötven fát birtokló nardael a maximális harci értékekkel rendelkezik.

Fegyvereik speciálisak; kívánságra bármelyik a kezükben terem, így egy nardael akár körönként tud fegyvert váltani, minden nehézség nélkül. Karddal illetve íjjal harcolnak, szükség szerint. Kardjuk anyaga fa, ám minőségben a legjobb acélokkal vetekszik; ha azonban valaki mégis eltöri, a következő körben már egy újabb lesz a nardael kezében. A karddal, melynek sebzése 2k6, körönként kétszer támad. Az íjjal szintén kétszer lő – itt meg kell jegyeznünk, hogy a CÉ-jéhez hozzá kell adni a Mf fegyverhasználat adta bónuszokat és az elf íjnál feltüntetett értékeket. Sebzése ennek is 2k6. A nyílvesszők kívánságára jelennek meg az íj idegén. Tán mondanunk sem kell, hogy egy nardael az Erdőjárás képzettségben messze felülmúl egy mesterfokon képzett kalandozót.

Remek harci tudásán kívül mágikus képességekkel is bír.

Hatalmától (fái számától) függően naponta 20-120 Mana-ponttal rendelkezik. Ezeket úgy szerezheti vissza, ha egy órát a fái közt pihen.

A következő mágiákat alkalmazhatja:

- Bárd fénymágia
- Pap Élet szféra
- Boszorkány rovarfelhő, düh kioltása, láthatatlanság, álomvarázs
- Boszorkánymester Villámtagadás
- Varázslói elemi mágia, kivétel az elemi tűz mozaikok

E képességeivel harcol a nardael, ha nincs a saját ligetében. Amennyiben a ligetben tartózkodik, akkor a következő előnyöket élvezi:

Körönként 2-15 Fp-t és 1-3 Ép-t gyógyul, hatalmától függően.

A liget fáit mint egymáshoz kapcsolt térkapukat használhatja.

A ligeten belül 100 %-os rejtőzködéssel, lopózással, mászással rendelkezik. E képességei a ligeten kívül „csupán" 95%-osak.

Csak a ligeten kívül lehet végérvényesen elpusztítani, a fái közt halálából is regenerálódik. Persze, ligetének elpusztításával ő maga is megölhető. Ha a ligeten kívül pusztul el, és maradványait visszaviszik fái közé, a regenerálódás nyomban megindul.

A nardael szívesen segít a rászorulóknak, ha azok megfelelően viselkednek a területén. Ha fennhangon hívják, esetleg előjön, bár mint azt említettem, ritkán mutatkozik. Elf hívására azonban azonnal előjön. Segítsége csak és kizárólag gyógyításra korlátozódik, bár esetleg az erdőről is kaphatunk tőle némi felvilágosítást. Az mindenesetre tény, hogy egy elf és egy nardael remekül megérti egymást, és órákig képesek beszélgetni. A nardael egyébként csak az elfek nyelvét beszéli.

Talán kevés mindaz, amit itt elmondtunk a nardaelekről, hiszen egy elf órákat lenne képes mesélni róluk – ha véletlenül úgy hozná a kedve -, de ismertetőnek talán ennyi is elég.

A legtöbb nardael Elfendelben él, de Ynev minden nagyobb rengetegében összeakadhat vele a vándor, kivéve az Elátkozott Vidéket, Kránt és a többi közismerten „sötét" helyet. Ha egy erdőben nardael lakik, arról a környék lakói is tudnak, sőt, az esetek nagy részében mélyen tisztelik. A nardael sosem hagyja el lakhelyét. Talán ez adott táptalajt azoknak a mendemondáknak, hogy a nardaelek mesés kincseket őriznek. Persze csak azok a botorok hisznek ebben, akik nem ismerik e teremtményeket.

Igen ritka viszont a száz fánál többet számláló liget, bár, Elfendel mélyén állítólag több száz fás nardael is él.

Még egy megjegyzés. Mielőtt a parti-gyilkos KM-ek örömmel kapnának a remek lehetőségen, felhívom a figyelmet a nardael szigorúan Élet jellemére. Az ellenséges behatolókat megpróbálja elkergetni, és csak a végső esetben pusztítja el őket. De még akkor is, ha a végzetes lépésre szánja el magát, mindig meghagyja a menekülés lehetőségét.

Veszélyes növények

Az alábbiakban különböző, az emberi vagy állati életre veszélyes növényfajokat ismertetünk. Ezek a növények több csoportba sorolhatóak.

Különbséget kell tennünk aktív és passzív növények között. Veszélyesnek tekinthetőek azon fajok is, melyekből mérgek készíthetők, vagy elfogyasztásuk káros kimenetelű lehet (pl. gombák). Vizsgálódásunk tárgyai továbbá az ynevi flóra azon képviselői, melyek mérgező vagy egyéb módon veszélyes anyagokat bocsátanak ki.

Derogar

Előfordulás: Nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N (4-16 méter)
Sebesség: -
Támadó Érték: –
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: -
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 25
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp: -
Jellem: -
Max. Tp.: 20

Ez a növény is eredetileg az Elátkozott Vidék gonosz flórájának egyik képviselője volt, de mostanság már Ynev több zugában fellelhető. Az utazók és erdőjárók szerencséjére a páratartalom és a hőmérséklet ritka kombinációja szükséges fennmaradásához – ellenkező esetben bizonyára sokkal több áldozatot szedne a kontinens lakói közül.

A fa a veszélyes növények aktív kategóriájába tartozik, bár nem rendelkezik gyors támadási móddal. Minden talajtípuson megél, hisz tápanyagait maga ejti csapdába. A felhasználás folyamata meglehetősen lassú, a fa azonban ráér várni: egy-egy áldozat két-három hónapra elegendő utánpótlással láthatja el. Két alfaja ismeretes, az első csak mérsékelten nagy veszedelmet, a második azonban szinte biztos halált jelent a melegvérű lények számára. A fák nem válogatnak, az erdő állatai ugyanúgy áldozatukul eshetnek, mint azok a szerencsétlen utazók, akik letértek az erdei útról vagy kitaposott ösvényről.

Gyengébb méreganyagot termelő alfaja mérsékelt övi erdők dús csapadékú régióiban talál megfelelő élőhelyet. Áldozatainak csapdába ejtésére illó olajat termel, mely állatokat, embereket egyaránt elbódít. Belélegzett párája 4. Szintű méregként támadja az idegrendszert. Gyorsan „dolgozik", hatása 1k6 körön belül érvényesül, időtartamát tekintve pedig 1k6+4 órára ringatja mély, természetellenes álomba áldozatát. Az olaj nagyobb mennyiségben akkor kezd szivárogni a növény pórusain, mikor a földközeli gyökerekre nyomás nehezedik – vagyis amikor gyanútlan áldozat közelít. Az illető, ha Méregellenállása sikertelen volt, összeesik, s tudattalan álomba hull. A növény a nagyobb területre ható nyomást is érzékeli, s akcióba lép: új hajtásokat ereszt, szívós indák, gyorsan elfásuló gyökérszerű nyúlványok tömegével hálózza be az alvót, földhöz béklyózza annak testét, végtagjait. Igazi veszélyt ilyenkor az jelenthet, hogy egy mohóbb inda megfojtja az áldozatot – ennek esélye 15%; így a behálózott szinte kómában veszti életét. Ha a méreg hatásának elmúltával az áldozat felébred, akkor sincs irigylésre méltó helyzetben, a növény ugyanis nem ereszti, az erős indák pedig minden mozgást meggátolnak. A béklyóban vergődő lassan elgyengül, s előbb-utóbb a víz vagy az élelem hiánya végez vele. Ezek után a természet elvégzi a szükséges lebontó folyamatokat, a növény tehát tápanyagban gazdag talajon növekedhet tovább. Ez az alfaj ritkán jelent veszélyt, csak a magányos utazóknak kell vigyázniuk vele. Csoportban közeledő egyének – például kalandozók – is elbódulhatnak az illó olajtól, ám ritkán kerülnek mindannyian a fához oly közel, hogy az indák valamennyiük testét befonhassák. A fa burjánzási zónáján kívül maradottak ébredés után könnyen kiszabadíthatják a rabul ejtetteket. Számtalanszor megtörtént az is, hogy egy-két napja szenvedő embereket erdőjárók szabadítottak ki a növény fogságából.

A veszélyesebb alfaj annyiban különbözik a fentebb említettől, hogy indáinak végén apró, halálos mérget rejtő tövisek találhatók. Az elaltatott áldozat testébe ilyenkor az indák befecskendezik mérgüket, megszüntetve ezzel a menekülés minden esélyét. Ez a második, erősebb méreg szintén az idegrendszerre hat, 3. Szintű. Szúrt sebbel kerül a szervezetbe, s k6 kör után fejti ki áldatlan hatását: az idegrendszert roncsolva halált okoz. Ezek után az indák komótosan az áldozat köré fonódnak, majd kezdetét veszi a lassú bomlási folyamat.

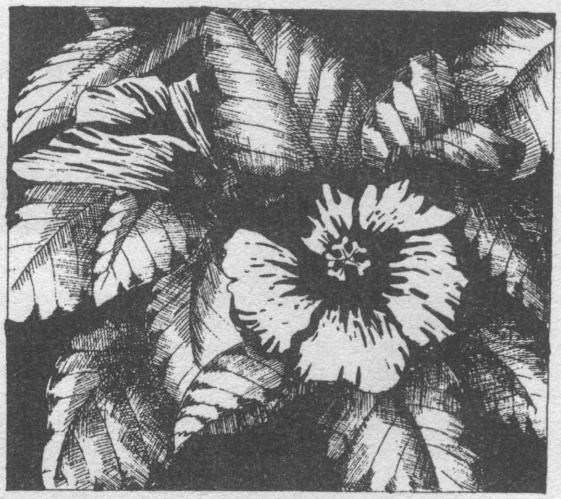
A növényt könnyű felismerni, ha még nem bomlott le egészen korábbi zsákmánya. Ilyenkor még az állatok is messze elkerülik, keveseket vonz az elmúlás átható bűze. Az emberek ilyenkor azonosítják, s valami módon (fejszével vagy mágiával) elpusztítják a pokoli fát – noha kiirtásuk helyett egyesek inkább a bódító mérget (a veszélyesebb alfajból a halált okozó váladékot) igyekeznek kinyerni belőlük: jó áron eladható, megbízható, Ynevszerte keresett anyag mindkettő.

Ebendin Sineas

Az Ebendin Sineas nevet viselő virág mérsékelt klímát és közepes csapadékot kedvelő növény. Kora tavasztól nyárutóig virágzik, ebben a periódusban jelent veszélyt az utazókra.

Tisztásokon, utakat szegélyező fűben fordul elő, de szerencsére viszonylag ritka, mivel egészen különleges talajt igényel. Kisebb bokor, melynek levelei mélyzöldek, s általában nem magasabb egy kisgyermeknél. A virágok kékes színűek, nagy szirmokkal. A növény által termelt illóolaj illata nagyon kellemes, s kissé bódító is, de más hatása nincs. Ha viszont valaki beleszagol egy virágkehelybe, virágport is belélegzik. Ez már komolyabb következményeket von maga után. Az áldozatnak meg kell dobnia Méregellenállását, ellenkező esetben a virágpor hatni kezd az agy dühközpontjára. Az ellenállást elhibázó karakter arca eltorzul a dühtől, s 6-15 (1k10+5) körig a lehető legbrutálisabb és legvéresebb tetteket hajtja végre a körülötte állók kárára. A támadás ekkor gyűlölettel történik, annak minden módosítójával, azaz KÉ: +3, TÉ: +10, VÉ: -20, CÉ: -20. A dühroham után az áldozat nem emlékszik semmire abból, amit a virágpor hatása alatt tett – a többiek azonban nem felejtenek ilyen könnyen.

P.sz. 3400 táján Kradnak, a tudás pyarroni istenének szerzetesei Dorianba tartottak, hogy ott újabb ismeretekkel gyarapítsák tudásukat, mikor az egyik ilanori erdőben egy Ebendin Sineas bokorra leltek. A zarándokok vezetője, Seren atya közelebbről is szemügyre vette a csodás illatú és szépségű virágokat, s a virágpor hatása alá került. Úrrá lett az egyre elhatalmasodni akaró dühön, szinte emberfeletti összpontosítással kitartott, s meg tudta őrizni hidegvérét. Az esemény után a szerzetesek több virágot gondosan eltettek, későbbi vizsgálatok céljára. Seren atya otthonában tovább kísérletezett a növénnyel, s legnagyobb meglepetésére az elmeölő virágporból igen hatékony, nyugtató és meditációs transzot elősegítő teát készített. A módszer elég bonyolult és költséges, viszont a tea kincset ér minden harmóniát kutató lélek számára, ezen kívül idegi mérgezéseket és euphoriát is gyógyíthatnak vele. Krad papjai azóta mindig tartanak az „Elmélyülés italából" templomaikban. Komoly probléma a növény leszedése utáni tartósítás. Seren atya rendkívül szerencsésnek mondhatta magát, amiért a leszedett virágok frissek maradtak. Megfelelő körülmények közt tárolva a hatóanyag 12-16 napig is fel-



használható, egyébként leszedés után 2-3 nap alatt tönkremehet. (A tároláshoz Mesterfokú Herbalizmus Képzettség szükséges, a teához az elkészítés pontos leírása is.)

El Haradzsa

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: E
Sebesség: -
Támadó Érték: –
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: -
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 80+2k6
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi -
Intelligencia: -
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: -



Ynev világán a növények is komoly meglepetést tartogatnak mindenki számára. Különösképp igaz ez a kalandozókra, akik kiszakadva saját, ismert környezetükből, könnyen egy végzetes tévedésnek eshetnek áldozatul. Erre példa a sivatagos, félsivatagos klíma egyik őshonos növénye, az El Haradzsa. A szó dzsad eredetű, a sivatag vándorai találkoztak először a növénnyel, s ők adták nevét is. Később Ynev többi kultúrájának tudósai is megismerték, legalábbis hírből, hála egy, a sivatag magányát a megtisztulás eszközéül választó Domvik-hívő remetének. A szent életű Folcred tanúja volt a növény átalakító hatásának, csak az utolsó nap tudta mágiájával megállítani a szörnyű folyamatot, mely majdnem egy eltévedt utazó életébe került. Feljegyzése, mely része azóta a legkomolyabb növénytani munkák szerves részét képezi, így számol be erről:

"...Az ördögi gyümölcs pedig elragadá az ifjúi testet, s kezdetét vevé a lassú, ám démoni transformatio. A meggyötörtetett lélek utolsó sikolyainak metsző éle hozta el vala az világosságot, mely megmutatván a helyes utat, győzelemre vezetett a gonosz ezen támadása ellenében, s istenem erejét diadalra emelve elpusztította az romlottság csíráját..."

Az egyik ezzel foglalkozó természettudós az első mondattól ihletve a Testnek bitorló gyümölcse, a Fructus Usurpator Corporis nevet adta a növénynek, s így került bele a különböző növényekkel foglalkozó nevesebb munkákba is.

Az El Haradzsa valóban a test bitorlója. A fa termése, a leginkább zöldalmára emlékeztető gyümölcs ugyanis a növény szaporodását egészen sajátos módon szolgálja. Az alma elkezdi átalakítani az ember – vagy egyéb őt elfogyasztó lény – testét, s három nap lefolyása alatt teljesen fává változtatja. A folyamat egyre gyorsul, s csak a harmadik napon válik fájdalmassá. Az első nap az alma sejtjeinek beépülési ideje, a szervezet forrásainak az átalakulás céljaira való átállítása. A második napon a vér zöld színűvé válik, s az izmok egyre nehezebben teljesítik feladatukat. A vér zöldes színe egyelőre csak a szem hajszálereiben vagy sebzéskor figyelhető meg. Az izommőködés lassulása miatt a nap kezdetén -10, utána óránként -2 (összeadódó, tehát pl. 6 óra múlva -10+(2x6), azaz -22) módosító érték lesz minden mozgással összefüggő dobásra. A harmadik napon a szövetek pokoli fájdalom kíséretében elfásulnak, az egész bőr zöldes, majd barnás színt ölt, az erek háncs- és faréssze, a végtagok ágakká alakulnak, s a nap végére az átalakulás teljessé válik, a szerencsétlen áldozat gyökeret ereszt, s faként folytatja életét. Az első 1-2 héten alakja még emlékeztet az emberére, de ez is megváltozik, s 2-3 hónap múlva már megkülönböztethetetlen egy igazi fától. Természetesen az új fa szintén gyümölcsöt hoz majd...

A gyümölcs hatásának kivédésére több módszer is alkalmas. Az első: nem kell elfogyasztani. Ez nehéz feltétel, ugyanis az alma rendkívül jóízű és étvágygerjesztő. (Sivatagban, 1-2 napi éhezés után még inkább.) A méregfelderítő mágia és amulettek sem érzékelik, hiszen nem méregről van szó. Észlelhető viszont az Élet érzékelése nevű papi varázslattal: semmilyen növény termésének már nem lenne szabad életet sugároznia, ez mégis azt teszi. Ha a gyümölcsöt már elfogyasztottuk, csak a mágia segíthet a gyógyításban. A papok Élet, Természet szférájában, a Kis Arkánum litániái közt szereplő Gyógyítás varázslattal az alma hatása a következő módon gyógyítható:

- Első nap: mint „kevéssé súlyos" betegség,
- Második nap: mint „nagyon súlyos" betegség,
- Harmadik nap: mint bármely mérgezés.

A növény összes tulajdonságának megvizsgálása után a ravaszabb dzsadok felismerték, ez az ideális gyilkosság egyik legalkalmasabb eszköze, hiszen egy lakomán a gyümölcsöstálba helyezve a méregellenőrzést is kijátssza – s utána elszabadul a pokol. Egyes helyeken különösen jó és hatékony gyümölcsöt termesztenek. Az elvetemült „gazdák" kertjeik félreeső zugaiban nevelik a fákat, s a termő gyümölcsöt rabszolgákkal etetik meg. Ezek után a rabszolgát kikötik a kívánt ponton, így az ültetés a megfelelő helyre történhet. A gyümölcsöket eladásra is termelik, áruk Yneven más és más – minél távolabb kerülünk a dzsad államoktól, annál magasabb.

Feledés Lehelete

A Feledés Lehelete egy mohafaj, mely fenyvesekben, s más pára- és csapadékdús, hűvös helyeken lelhető fel. Ránézésre alig különbözik a közönséges moháktól, de egész különleges hatást gyakorol az emberi tudatra.



A moha felszíne száraz, s maga a növény vastag, puha, kellemes nyugvóhelyet kínál mindenkinek, aki a fák közt szeretné tölteni az éjszakát. A ránehezedő súly hatására sárgás folyadék préselődik ki a mohából, ami a bőrre kerülve a véráramba jut. Hatására az alvás nyugodtabb és békésebb, ennek következtében hosszabb és pihentetőbb lesz. Hátrányos viszont, hogy az ébredés után emlékezetkiesés tapasztalható. A szerencsétlenül járt karakter, ha Méregellenállását nem sikerült megdobnia, 1-10 nap emlékeit elveszíti, méghozzá a legutolsók közül. Nem fogja tudni, hol van, miért indult útnak, kik a társai – már amennyiben a felejtés időtartamán belül tudta meg ezeket az információkat. Egész küldetéseket sodorhat veszélybe egy ilyen kényelmes mohaszőnyeg, ha a kalandozók mindegyike ezen tölti az éjszakát...

Barlangi folyondár

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E-N
Sebesség: 0
Támadó Érték: 40 (-)
Védő Érték: 80 (95)
Kezdeményező Érték: 10 (10)
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 (0)
Támadás/kör: 1/csáp
Életerő pontok: 2 (26)
Fájdalomtűrés pontok: 10 (58)
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: nincs
Intelligencia: nincs
Max Mp.: -
Jellem: nincs
Max. Tp.: 25

A barlangi folyondár nagyobb hegyek üregeiben, hasadékaiban él. Testfelépítését tekintve meglehetősen primitív, még az egyes szervek sem különülnek el benne élesen. Leginkább talán a gombákra hasonlít, hiszen ez sem egy magasan szervezett létforma, csak egy sejtcsoportosulás.

A folyondár formátlan massza képében a barlang mennyezetére tapad, kitöltve a réseket, repedéseket. Ezekben megkapaszkodik, mintha gyökeret eresztett volna. Miután így rögzítette magát, vár. Amint valamilyen élőlény a közelébe kerül, ezt azonnal megérzi, ugyanis nagyon érzékeny a kisugárzott hőre, gyakorlatilag infraérzékeléssel rendelkezik. Ha a lény a folyondár alá kerül, a folyondár csápokat bocsát ki magából, ezeket leereszti és megpróbálja áldozatára tekerni. Ha ez sikerül, a csáp megszorul, a folyondár felhúzza áldozatát, megfojtja és megemészti. Külső emésztésű, ezért amíg mindent el nem emésztett – a csontokon kívül -, addig a csápok szorosan fogva tartják az áldozatot. Természetesen a folyondár nem gondolkodik, amint hőt érez nyomban támad, és folytatja ezt mindaddig, amíg sikerrel nem járt vagy harcképtelenné nem lesz.

A folyondár ellen többféleképpen is lehet harcolni. Fent az adatok között az egyes csápok adatai szerepelnek, zárójelben a folyondár testének adatai. Mivel a lény egyszerre több csápot bocsát le, áldozatának ezek ellen egyszerre kell harcolnia. A játék szempontjából ez annyit jelent, mintha több ellenféllel küzdene egyszerre. A folyondár 2k10 csáppal támad. Persze ez a támadás nem összehangolt és átgondolt – hiszen a folyondár képtelen gondolkodni -, azonban így is elég veszélyes, hiszen a jobbra-balra kiszámíthatatlanul csapkodó csápok ellen egyszerre védekezni nehéz feladat. Ezenfelül a karakterek védekezése is romlik a sok ellenfél miatt. A fegyver, a kis pajzs és az alkarvédők VÉ-je egy, a közepes pajzs VÉ-je kettő, míg a nagy pajzs VÉ-je három csáp ellen érvényesül. Hasonlóképpen az ugrás képzettség is csak két csáppal szemben használható, hiszen nem lehet egyszerre mind elől elugrani. A többi csáp a karakter fegyvertelen VÉ-je ellen támad, részben hátulról, részben félhátulról. Mivel a karakterek védekeznek, a csápoknak nincs könnyű dolguk. Ha sikeres támadást hajtottak végre, az csak annyit jelent, hogy eltalálták áldozatukat, rátekeredni azonban nem biztos, hogy tudnak. Ekkor sebeznek az ütés miatt, de nem fogják meg a karaktert. Ha a támadás túlütés, akkor a folyondár nem Ép-t sebez, hanem sikeresen rátekeredik áldozatára. Ekkor az, akit így foglyul ejtett csak a harc helyhez kötve módosítóival hacolhat, VÉ-jére pedig ezen felül -30 módosítót kap, mivel a csáp szorításában ki van téve a támadásoknak.

Ha egy csáp elveszíti a fent megadott Fp-t az visszahúzódik, de a többi értelemszerűen tovább támad. Ha egy csápról a megfelelő Ép-t sikerül lesebezni, akkor az a csáp le van vágva, többet nem támadhat. Ha a folyondár testén okoznak megfelelő mértékű Fp, illetve Ép veszteséget (zárójeles értékek), akkor az egész lény visszavonul, illetve elpusztul, az összes csápját visszahúzva. Ha a folyondár megérzi, hogy közvetlenül a testét érik sérülések, megpróbálja ennek forrását megszüntetni, ami a csápok



kiszámíthatatlan csapkodásából áll. Ettől olyan magas az egyébként mozdulatlan test Védő Értéke.

Mivel a folyondár nem rendelkezik központi idegrendszerrel, nem is gondolkodik, primitív testében hihetetlenül primitív lélek lakik. Ez a lélek még nem érte el a fejlődés azon fokát, hogy bármilyen Mentális vagy Asztrális támadás hasson rá. Mivel keringése, szervei sincsenek, a mérgek hasonlóképpen nem hatnak rá.

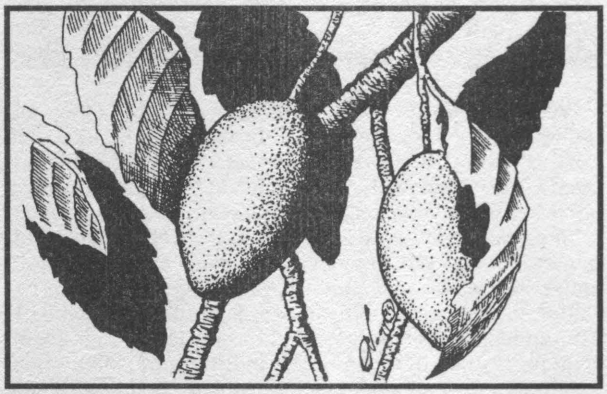
A folyondárok leginkább barlangok, üregek bejáratánál telepszenek meg, ahová az erdő állatai vagy gyanútlan utazók behúzódnak a vihar elől. Minél több áldozatott emésztett el, annál inkább osztódnak sejtjei, míg végül kettéválik, így létrehozva egy új egyedet. A kivált sejttelep jóval kisebb és gyengébb, ezért ez egyszerűen ráesik a következő áldozatra. Mivel ez általában valamilyen vadállat, az riadtan menekülni kezd. A folyondár rátelepszik, és vár mindaddig, míg megfelelő helyre nem érnek. Ott azután rohamosan elkezdi emészteni áldozatát, majd felkapaszkodik a barlang menyezetére, és az egész kezdődik elölről.

Ember esetében valószínűleg egészen más a helyzet, hiszen az igyekezni fog leszedni a nyálkás masszát. Bárhogy is próbálkozik, azt tapasztalja, hogy a dögöt csak a tűz és a sav sebzi. Egy átlagos kis folyondár 1k10 Sp-t szenved el, mielőtt kiszáradna, és elpusztulva leperegne áldozatáról.

Hrendal gyümölcse

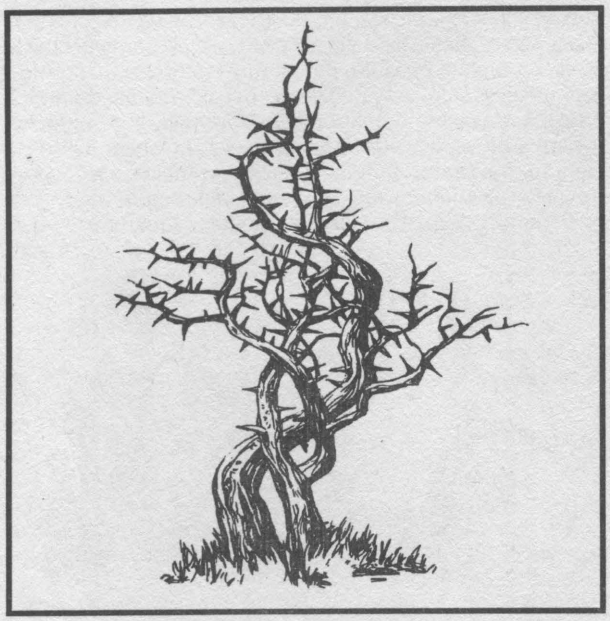
Ez a sárgabarack nagyságú termést hozó gyümölcsfa szimbiózisban él az Ostromverő bozót bokraival, s ez különösen ütőképessé teszi a várvédelemben. A kis magasságú, *inkább széles* koronájú fa gyümölcsei kék, rendkívül ízletes termések, melyek érdekes bódító anyagot tartalmaznak. Ez, ha a Méregellenállás nem sikerül, hamis harci kedvet ébreszt, s kiöli az emberből a természetes félelmet. A gyümölcsöt elfogyasztó ellenállhatatlan harci kedvet érez, s legyőzhetetlennek véli magát. Nem tud a fegyverek kezelésére koncentrálni, állandóan saját dicsősége és sebezhetetlensége jár a fejében. Sokszor fegyvertelenül is kivonul ellenfelei elé, s értelmetlen halálának utolsó pillanatában világítja csak be elméjét, hogy: ez volt az utolsó gondolata életében. A hatás alá került harcosok nem engedelmeskednek feletteseik parancsainak, s egyéni hőstettek véghezvitelének reményében akár egyedül is a várfalnak rontanak. Az anyag hatása nagyon hosszú ideig, 24+5k10 órán át érvényesül. A megmérgezett harcos birkaként vonul a vágóhídra, harci módosítója a következőképpen alakul: KÉ -20, TÉ -20, VÉ -100, CÉ: -50.

A gyümölcs nevét a híres hadvezérről kapta, aki a termés ezen tulajdonságát felismerte, s először alkalmazta sikeresen hadászati célra. Csapatai egy hegy tetején táboroztak, sokszoros túlerő vette körül őket. Hrendal több tucat gyümölcsfát talált a hegyen, s mert hatásukat nem egy boldogtalan alárendeltjén megtapasztalta már, merész tervet eszelt ki. A termést leszedette, majd zsákokba rakatta, szekérre tétette. Legleleményesebb katonáit kereskedőnek álcázta, akik az éj leple alatt átcsúsztak az ellenséges csapatok gyűrűjén, másnap reggel pedig – immár a járt úton – visszafelé indultak. A szekérderéknyi halált ellenállás nélkül adták át a támadó sereg portyázóinak, bár a látszat kedvéért átkozódtak és pöröltek is egy keveset. A várt hatás nem maradt el. Mikor a mákonytól elvakult százak rohamra indultak, Hrendal is megfúvatta a kürtöket, s átkaroló manőverbe kezdett. A csatát jelentősebb veszteségek nélkül nyerte meg, kijutott az egérfogóból, s haláláig még számos diadalt aratott.



Ördögkóró

Krán szinte bármely vidékén megtalálható ez a veszedelmes növényfajta. Igrain Reval Geoframiája szerint hajdanán a Démoni Síkok egyikéről kerülhetett Ynevre. Kátrányszínű, jellegzetesen szerteágazó száráról és gyötrelmes halált rejtő töviseiről könnyen felismerhető. Bokrai a legkietlenebb helyeken is képesek megtelepedni, gyakran sűrű bozótosokat alkotva. Ujjnyi hosszú tövisei a rajta átcsörtető lények irháját vagy óvatlan utazók ruházatát átdöfve azok húsába fúródnak, és eltörnek. A tövisek annyira vékonyak, hogy az áldozat eleinte némi gyorsan múló, viszkető fájdalomnál egyebet nem érez. Ha nincs tudatában annak, hogy miféle veszedelembe keveredett, sorsa biztosan megpecsételődött. A kezdetben alig észrevehető sebek (3k6 db) perceken belül (1k6 perc) meggyűlnek, és bűzös váladékot eregetve kifakadnak (2 Fp sebenként), miközben az ördögkóró apró szilánkjai a test moz-



gását és az izmok munkáját kihasználva egyre mélyebbre fészkelik magukat, hogy odabent új életre kelhessenek. Minél többet mozog az áldozat, annál drámaibb lesz a folyamat gyorsasága, húsából akár percek alatt alatt ördögkóró sarjadhat (1k3 Fp-t veszít percenként). Minél kevesebbet mozog, annál hosszabbra nyúlik szenvedése (1 Fp percenként). Az Fp-k fogytával a sebzés Ép-be csap át, az áldozat halálával pedig az ördögkóró rákszerűen elburjánzik a holttesten, felemésztve annak nedveit és sóit.

Ha a töviseket még a kezdeti stádiumban, kivétel nélkül eltávolítják (ez jobbára a sérült testrész csonkolását jelenti), az áldozat megmenekül. Mágiával vagy mesterfokú Sebgyógyítással a sérülések egy hét alatt kikúrálhatóak, nyomuk azonban – apró hegek formájában – mindörökre megmarad.

Ostromverő bozót

Az ostromverő bozót a rafinált várvédelem egyik eszköze lehet, bár nem minden éghajlat alatt és talajon életképes. Viszonylag sok esőt és sok napsütést igényel, s a tavaszi éjjelek fagyának is nehezen áll ellen. A bozót tulajdonképpen az embernél többször magasabb bokor, mely sokféleképpen szolgálhat a várvédők segítségére. A bokrok ágain hosszú, könnyen a sebbe törő végű tövisek nőnek, melyek, ha valaki megpróbál áttörni a bozóton, fél méterenként 1-5 Sp sebzést okoznak. A tört tövisek horgas végűek, eltávolításuk igen fájdalmas és nagy figyelmet követelő munka. Ha az, aki az eltávolításukkal próbálkozik, rendelkezik Sebgyógyítás Képzettséggel, további sebzés nélkül szabadulhat meg a tövisektől – ha nem, az összes tövis eltávolítása az eredeti sebzés felével növeli meg az elvesztett pontok számát, azaz például 4 Fp sebzés után a tövisek kiszedése még 2 Fp elvesztését okozza. A bokor azonban másképp is védi magát. Leveleinek színén és fonákján rosszullétet, súlyos esetben elmebetegséget okozó illóolaj választódik ki. Ennek belégzése, ha a Méregellenállás sikertelen, szédülést, gyomorés főfájást, továbbá végtagremegést okoz. Ha az áldozat Méregellenállás dobásának eredménye 10 volt, az olaj sokkal súlyosabban hat az idegrendszerre, s teljes intelligenciavesztést von maga után. (Az Intelligencia ilyenkor 3-ra esik, az áldozat nem tud cselekedeteiről, és össze-vissza beszél. Dührohamai lehetnek, s az öncsonkítás sem ritka jelenség ilyen állapotban.) A bokor további tulajdonsága, hogy szimbiózisban él az alább leírt Hrendal gyümölccsel. E két növény, ha igazán hozzáértő kezek gondozzák őket, s az ellenfél nem ismeri a két fajt, két-három nappal is visszavetheti az ostromot, s a támadó katonák harci kedvét komolyan veszélyeztetheti.



Pöfetegek

Pöfetegekből sokfélét találhatunk Yneven, ezek gomba voltuknak megfelelően sötét helyen is megélnek, csak vízre és korhadékra van szükségük. Méretben is igen változatosak lehetnek, s csak legritkábban jelentenek veszélyt az arra járókra. Közös bennük, hogy spóráik a gomba belsejében helyezkednek el, s nagyobb ütésre, szúrásra, esetleg a nagy belső nyomás hatására kiszóródnak. Ez kisebb robbanáshoz hasonlítható: jókora dörrenés kíséretében spórák milliói repülnek szerteszét a levegőbe.

A pöfetegek fajai:



Lycoperdon Ingens (Óriás pöfeteg)

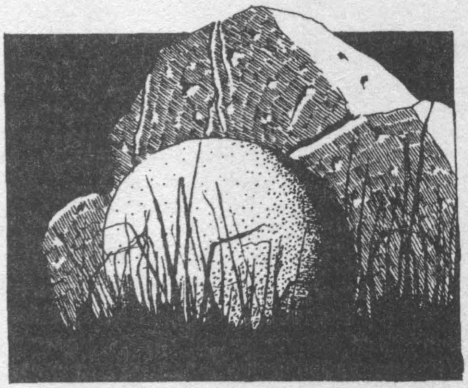
Ez a legnagyobb létező pöfeteg. Nagyon ritka; hegyekben, sziklák környékén fordul elő. Méretei miatt ezekkel könnyen össze is téveszthető, a gomba ugyanis 2-3 méter átmérőjű, több mázsa súlyú. A spórák is nagyobbak a szokásosnál, nagyjából ökölnyi méretűek s igen kemények. Ezért, ha egy ilyen pöfeteg robban, hatása heveny megkövezéssel ér fel. A gombától 3 méterre vagy azon be-

lül álló karakterek 20+2k10 Sp-t, a 6 méteren belül állók 10+k10, a 12 méteren belül tartózkodók pedig k10+2 Sp-t veszítenek el.

Lycoperdon Insaniae (Őrület pöfetege)

Az Őrület pöfetege, nevének megfelelően, a tudatra bír káros hatással. Legtöbbször erdőkben fordulnak elő, de föld alatt és elhagyott épületekben is megélnek. A spórák a bőrre vagy a nyálkahártyára kerülve mérget juttatnak a véráramba. Ez elég erős idegméreg, s a pöfeteg alfajai szerint különböző hatással rendelkezhet. Ha a Méregellenállás sikertelen, az eredmény a táblázatból olvasható ki, az alfaj függvényében:

k10	Alfaj	Hatás
1-3	Idegenség hozója	Személyek neve, kiléte teljesen törlődik, csak a legközelebbi ismerősök maradnak meg, a többi emléke elszáll.

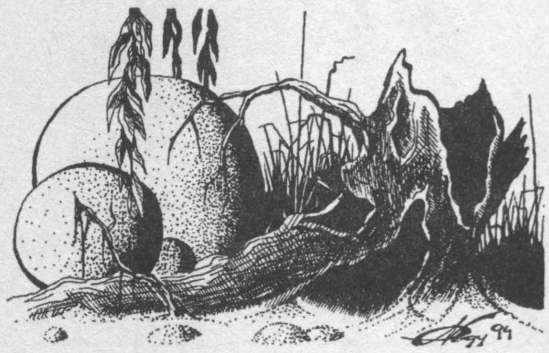


4-5	Tudatlanság gyümölcse	Ha valaki tudott írni és olvasni, most nem képes egyikre sem, újra meg kell tanulnia
6-8	Szellemrabló	Az Intelligencia 1-3 ponttal (k6/2) esik
9-10	Az akarat gyilkosa	Az Akaraterőt csökkenti 1-3 ponttal. A karakter emellett határozatlanná válik, minden cselekedetét hosszú megfontolás után teszi csak meg, s a KÉ-je 20-szal csökken.

Az elváltozások gyógyíthatók papi mágia segítségével is, az első kettő pedig tanulással és a régebbi anyag átismétlésével.

Lycoperdon Urens (Égető pöfeteg)

A legutolsó pöfetegcsoportba olyan gombák tartoznak, melyek spórái a légutakba kerülve égető érzést, esetleg valódi marást okozhatnak. A szelídebb forma, a Lycoperdon Urens Imaginarium csak képzelt égést eredményez belélegzése esetén, méghozzá 3k10 Fp értékben, ha a Méregellenállás nem sikerült. Az elszenvedett sebzésérzet ájulást okozhat, de halált és maradandó sérülést semmiképp sem. Az áldozatok 1-5 órával az eszméletvesztés után magukhoz térnek. Ezért ezek a gombák keresett zsákmányai azoknak, akik a szétrobbant pöfeteg spóráit használni tudják. A leggyakrabban porbombát, fúvócsőből kilőhető töltetet készítenek belőle, mely eszméletlenséget okozhat, de halált nem. Ideális orgyilkos



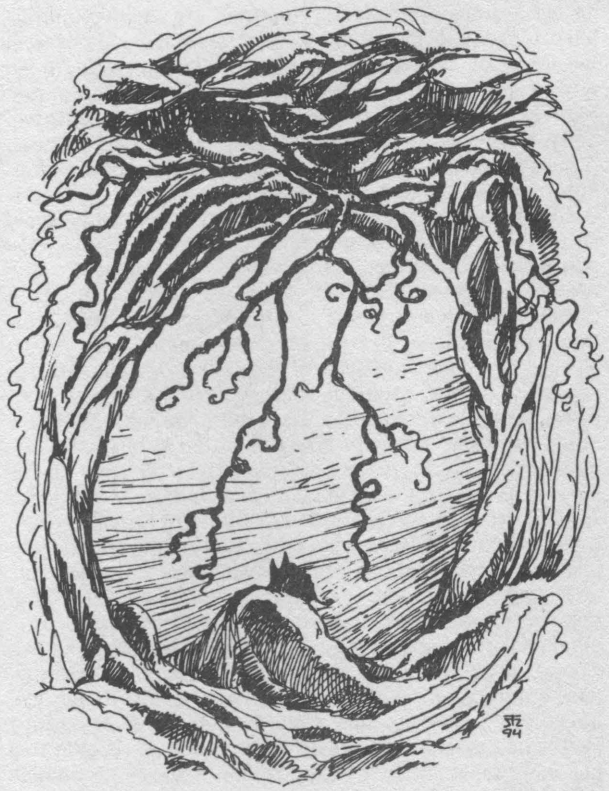
eszköz lehet őrzött helyekre való behatoláskor, az őrök vagy őrző állatok ártalmatlanná tételekor. A másik forma, a Lycoperdon Urens Verum valódi sebzést eredményez, sok utazó halálát okozta már. A sebzés értéke 2k10 Sp belélegzett adagonként, ha a Méregellenállás sikertelen, s 1k10 Sp, ha sikeres – a szervezetbe került maró anyagok ellen ugyanis nincs tökéletes védelem.

Az Égető pöfeteg viszonylag ritka gomba, rengeteg vizet igényel. Mocsaras, lápos területeken, rothadó fatönkökön élhet, vagy a szerves anyagokban bővelkedő nedves földben tenyészhet.

Polipgyökér

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2k6
Termet: E
Sebesség: 0
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 100

A polipgyökér különleges növény, amely nem elsősorban fotoszintézissel táplálkozik, hanem más élőlények testnedveivel. Ennek megfelelően föld fölötti része mindössze csökevényes, megsárgult fűfélére emlékeztet. Nem



így a gyökere, amiről nevét kapta. A föld alatt a polipgyökér páratlanul kiterjedt gyökérhálót növeszt. A gyökerek növekedés közben megkeresik és körülveszik a földben élő kisállatok járatait. Amint állat mászik egy ilyen járatban – legyen az giliszta, vakond vagy üregi nyúl – a gyökér meglepő gyorsasággal lecsap, és áldozatára tekeredve elszívja annak testnedveit. Mivel életműködéseihez a termőföld nem nélkülözhetetlen, a polipgyökér egyészen mostoha körülmények között is megél. Nem ritka a lazább szerkezetű mészkő barlangokban sem, ahol már komoly veszélyt jelenthet a karakterek számára is. Amint azok belépnek a gyökérrel átszőtt területre, azok villámgyors csápokként csapnak ki a falból.

Amíg mozdulatlanok, a gyökerek alig észrevehetőek, csak nagyon alapos vizsgálódás után lehet felfedezni őket. Egy átlagos barlangban 2k6 ilyen gyökér lehet egy helyen, amelyek gyakorlatilag egymástól függetlenül képesek támadni.

A gyökerek természetesen nem látnak vagy hallanak, de érzékelik az élőlényeket. Támadásaik nem összehangoltak vagy tudatosak, ami mégis veszélyessé teszi őket, hogy milyen erővel és gyorsasággal támadnak. Védekezésre egyáltalán nem fordítanak gondot, viszonylag magas VÉ-jük csak gyors, kiszámíthatatlan mozgásuk eredménye. A védekezés teljes hiánya miatt minden egyes gyökérszár körönként kétszer támad.

Minthogy növény, nem érez fájdalmat – ez az ellene folytatott harcot tovább nehezíti, hisz nem elég eltalálni, szét is kell vágni az elpusztításához. Sikeres találat esetén a gyökér 1k6 Sp-t sebez. Túlütés esetén nem csak Ép-t sebez, de áldozata köré tekeredik, és szívni kezdi testnedveit, körönként 4 Sp-t sebezve. Az áldozat és a gyökér innen kezdve helyhez kötve harcol, amíg az áldozat meg nem hal, vagy a gyökeret le nem vágják. Sikeres Erőpróbával az áldozat kiszabadulhat, de abban a körben semmi mást nem tehet.

A polipgyökér minden mágikus behatással szemben növényként viselkedik. Asztrál és Mentál jellegű varázslatok nem hatnak rá, hiszen mind Asztrál-, mind Mentálteste kifejletlen csíra csupán. Hasonlóképpen ellenáll a mérgeknek is.

A polipgyökér jelenlétére következtetni enged a barlangban felhalmozódott csontkupac.

Trentea Végzete

Az Elátkozott Vidék természettől elrugaszkodott földje sok furcsa, szinte érezhető gonoszsággal átitatott növény és kreatúra hazája. A boszorkánymesterek egyik kedvenc növénye eme iszonyú helyről a Trentea Végzete. Nevét arról a szerencsétlen sorsú hajadonról kapta, aki az első – de biztosan nem utolsó – halálos áldozata volt a növény hatásának; szomorú történetét az azonos című kesergő beszéli el. Trentea Eren hercegség szülötte volt, akibe beleszeretett az Északi Szövetség hadának egyik kapitánya. Boldogságukat megirigyelte egy boszorkánymester leánya, s a növény olajával elcsúfította Trenteát. A lány szégyenében és kétségbeesésében a folyóba ölte magát. A boszorkánymester lányának szerepére csak évekkel később derült fény, de akkor már semmit nem tehettek sem ellene, sem Trenteáért.

A növény nehezen különböztethető meg a megkínzott vidék többi torz fajától. Hosszú, görcsös száron tenyésző csavarodott, satnya levelek együttese, szerteágazó, a sziklák erejét is lassan megtörő, erős gyökerekkel. Az egész növény kóró jellegű, még virágzásakor is. A virágok leginkább szétfolyó tölcsérekhez hasonlítanak, színük a fakó fehér és szürke közt változik. A növény minden pórusán, tehát a száron és a leveleken is illóanyagot présel ki. Színtelen, szagtalan, vízszerű folyadék ez, mely a virágokon cseppekbe gyűlhet, de gyorsan párolog, és a környező levegőbe kerül. Többféle hatása lehet a humanoid szervezetre, de mindenképpen a bőr épségét



fogja károsítani. Ha valakinek sikertelen a Méregellenállás dobása, a következők történhetnek vele (dobnia kell k100-zal):

1-35	A haj kihull (szépség -2)
36-55	Vörös kiütések a bőrön, az egész testen (Szépség -3)
56-70	Nedvező kelések az egész testen (Szépség -4)
71-80	A bőr kifakul, szinte áttetszővé válik az egész testen, az erek pedig kidagadnak alóla (Szépség -6)
81-89	Egyre mélyülő sebek az egész testen, melyek a rothadás bűzét árasztják, s állandóan legyek rajzanak körülötte (Szépség -8, naponta 1-5 Fp vesztés)
90-96	Minden szarufüggelék, (szőrzet, körmök), kihullik, helyükön kisebb-nagyobb vérző, gennyes, gyulladásos sebek keletkeznek (Szépség -11, naponta 1-10 Fp vesztés)
97-100	A bőr, minden szarufüggelékkel együtt, foltokban, csíkokban leválik; ez nagyjából 3-6 napot vesz igénybe (Szépség -15, naponta 2-20 Fp vesztés az átalakulás alatt, utána napi 3-30, és a Betegségellenállás a negyedére csökken)

A folyadék szörnyű hatását mágiával, Méreg semlegesítésével (akár papi, akár boszorkánymesteri a varázslat) vagy egy ritka kenőcs segítségével lehet gyógyítani. A kenőcsöt Sasszirom virágból és a Quireus növény gyökeréből kell elkészíteni. Ezek a növények igen ritkák, s megfelelő feldolgozásuk is Mesterfokú Herbalizmus Képzettséget kíván. Boszorkányok és boszorkánymesterek néha külön csapatokat küldenek a Trentea Végzetéért az Elátkozott Vidékre, mert folyadék nyerhető a növényből, s máshol is felhasználható. Egy teljes Trentea Végzetéből két adag használható olaj préselhető ki, s megrendelésre szinte bárki elcsúfítható vele, gyógyítás hiányában akár örökre is. A növény máshol nem teremhet meg, csak a gonosz mágiával átitatott földben, így a folyadékért nagyon jó árat kaphatnak azok, akik a megfelelő vevőhöz fordulnak vele.

Uit-Marach (Emberfogó)

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: k6+2
Termet: K (3-4 arasz)
Sebesség: -
Támadó Érték: -
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: -
Célzó Érték: -
Sebzés: k6+2
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 18
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp: -
Jellem: -
Max. Tp.: 45

Az Uit-Marach – másként emberfogó – a legnagyobb valódi húsevő növény Yneven. Alattomos, szívós, veszélyes: ezekkel a jelzőkkel lehet leginkább megragadni ezt a mezőkön, nedves klímájú erdei tisztásokon, mocsarakban élő növényt. Ritkán található belőlük egyedüli példány, ahol egy megtelepedett, társai is jól érzik magukat. A megjelenők számánál leírt mennyiség 25 méter sugarú körön belül szétszórtan helyezkedik el.

A növények jól rejtett, szélesre tárt farkascsapdaként várják áldozatukat, akinek semmit sem kell tennie, csupán belesétálnia az emberfogó széles, tavirózsára emlékeztető kelyhébe. Ez első olvasásra valószínűtlennek tűnhet, ám mivel a bestia szinte tökéletesen benő más, ártalmatlan növények közé, észrevenni nem kis figyelmet és tájékozottságot igényel. A virágkehely szirmai ráfekszenek a talajra, s villámsebesen zárulnak össze, ha a növény közepén található érzékelőbimbókat valamiféle inger éri. Ezek a kehely közepén látható, alig arasznyi nyúlványok meglehetősen merevek, így szél vagy kisebb súly nem készteti bezáródásra a csapdát. A legkisebb súly, melytől az érzékelőszár elhajlik, 5-7 kg között változik – így az erős szelek is csak komoly viharban zárhatják be a kelyhet, de ez a növény számára is kedvezőbb, mert a zárt kehely védelmet biztosít az időjárás káros hatásaival szemben. Az emberfogó tehát az érzékelőszárak elhajlásakor bezáródik, a kehely szirmai acélos szilárdsággal tartják zárva a növényt. Mivel az emberfogó magassága ilyenkor megközelítőleg 2 láb, a növény nagyjából térdig fogja csapdába zárni az áldozatot. A szirmok szorosan záródnak, de széleik fogazottak is – ezek a tüskék mély sebet ejthetnek mindazokon, akik megpróbálják erővel szétnyitni a kelyhet. A növény összezáródása önmagában még semmiféle sebzéssel nem járna, de a kehely ekkor emésztőnedveket kezd termelni, melyek nem kímélik az áldozatot. A termelt folyadék erős savnak beillő emésztőnedv, mely gyorsan bontja a szerves anyagokat, a szervetlenekkel azonban nehezebben boldogul. Ezért a fémvértek SFÉ-je – már amennyiben az áldozat lábszárán is volt páncél – csak lassan csökken, míg a bőrés posztóvérteké gyorsan, három körönként 1-gyel. A páncélok sajnos csak időleges védelmet nyújtanak a maró folyadék ellen, mert az a réseken beszivárogva már néhány pillanat után kifejti roncsoló hatását. Ez azt jelenti, hogy a lábszárukon páncélt viselők csak k3 kör után kezdenek el Sp-t veszíteni a savtól. A nedv sebzése k6+2 Sp körönként, mely sebzés minden kehelyben eltöltött körben érvényesül. Az áldozat persze megpróbálhatja kivág-



ni magát szorult helyzetéből, de óvatosnak kell lennie, mert a csapások elérhetik saját lábát. Az emberfogó falai vastag, erős, rostos szirmok, de egy zúzófegyver sebzése mindenképp eljut a csapdába esett lábhoz. Ezért zúzófegyvereknél a sebzés úgy oszlik meg a növény és a láb – azaz az áldozat – között, hogy a teljes sebzést elszenvedi az emberfogó, de a felét maga az ember is. Vágó- és szúrófegyverekkel csak mélyen ejtett sebek esetén lehet hasonló probléma, mivel a többit a szirmok felfogják. Ez úgy határozható meg, hogy 5 Ép elvesztéséig csak a növény sérül meg, de az afeletti Sp-ket (tehát okozott Sp-4) az áldozat veszíti el. Ebből is látható, hogy érdemesebb és értelmesebb tőrrel, mint például kétkezes karddal, vagy harci bárddal csépelni az agresszív növényt. A növény nem érez fájdalmat, így csak túlütéssel sebezhető meg, minek következtében a lábat ért támadások is erősek, hatékonyak lesznek – tehát Ép vesztést okoznak – gyakorta maguk a szabadulni igyekvők verik tönkre saját lábszárukat. Sajnos az emberfogó – mivel nem gondolkodik – utolsó erejével is ragaszkodik prédájához, így a szorítás csak akkor enyhül és szűnik meg, ha a növény 18 Ép-jéből 15 elfogyott. A növény maradékainak módszeres szétverésével persze ez a 3 Ép is elpusztítható, ezzel biztossá téve, hogy a bestia nem hajt ki újból.

Az emberfogót sokszor „háztáji veteményesben" is termesztik, persze csapdaként. A gondos gazda alkalmanként hússal eteti a növényt, így biztosítva túlélését akkor is, ha senki nem lép az ördögi kelepcébe. Az emberfogókat több sorban ültetve nehezen áthatolható terület készíthető, ámbár a szakavatottak tudják: elég egy nagyobb kő, és a kehely bezáródik – a veszély pedig megszűnik.

Vaskaktusz

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 0
Támadó Érték: 0
Védő Érték: 0
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: 20
Sebzés: 1k3
Támadás/kör: 1k6
Életerő pontok: 20-30 STP
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: nincs
Intelligencia: -
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 25

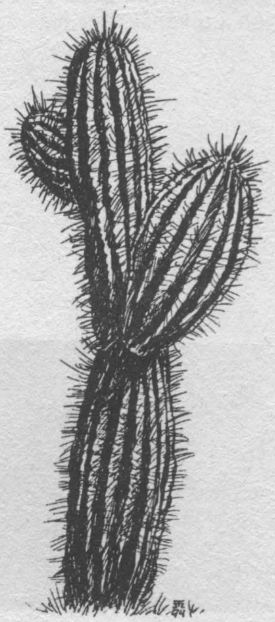
A vaskaktusz igen különös növény, amely leginkább a Taba el-Ibara kősivatagában elterjedt, de megtalálható egyéb kietlen helyeken is. Ránézésre nem nagyon különbözik egy közönséges, száraz, vaskos kaktusztól. Elfásult szárából minden irányban kisebb-nagyobb tüskék állnak ki. Ezek a tüskék különlegesen vannak betokozódva a kaktusz törzsébe – mint megannyi felajzott nyílpuska. Amin a kaktusz közelébe meleget és párát kibocsátó élőlény kerül, a tüskéket tartó tokok elpattannak, kilőve azokat. A hegyük enyhén mérges, ami elegendő ahhoz, hogy kisebb állatokat leterítsenek. Ezek az állatok azután a közelben elhullva valamelyest dúsítják a kaktusz földjét, tetemükkel trágyázva azt.

Természetesen a kaktusz nem intelligens, így célozni sem tud, azonban olyan fokon érzékeny a nedvesség iránt, hogy nagy pontossággal lő áldozta felé. Ember méretű ellenfelet hozzávetőleg 5 méteres távolságból érzékel, hacsak az valamilyen módszerrel nem védekezik felfedezése ellen. Amint a kaktusz érzi a nedvességet, elkezdi kilőni tüskéit, körönként 1k6 darabot. Mindegyik 1k3 Sp-t sebez. A fokozott érzékenységnek köszönhetően a kaktusz CÉ-je 20. Minden egyéb tekintetben a célzott lövés szabályai vonatkoznak rá. A tüske végén enyhe méreg van, ami 1. szintű izomzatra ható méreg, hatása semmi/gyengeség, gyorsan fejti ki hatását és közepes ideig hat. Természetesen ha egy adott körben több tüske is eltalál egy áldozatot, az minden adag méreg után -1 módosítóval dobja méregellenállását!

A tüske mérete az 1-2 hüvelyktől az arasznyiig változik. A kaktusz természetesen nem képes sem helyet változtatni, sem védekezni, ezért helyesebb, ha nem Ép-ről, hanem STP-ről beszélünk az esetében. A behatásokkal szemben a fa kategóriát kell figyelembe venni. A kaktusz – méretétől függően – 20-30 Stp-vel rendelkezik. A kaktusz minden mágikus behatással szemben növényként viselkedik. Asztrál és Mentál jellegű varázslatok nem hatnak rá, hiszen mind Asztrál-, mind Mentálteste fejletlen csíra csupán. Hasonlóképpen ellenáll a mérgeknek is.

A vaskaktusz egy adott irányba 2k10+10 tüskét lő ki. Ha ezek elfogytak, semmilyen fegyvere sem marad támadói ellen. Az elvesztett tüskéket 5-6 hét alatt újranöveszti.

A vaskaktusz igen sok ásványi anyagot dolgoz föl, ami jól észre vehető a tüskéken. Ezek ugyanis merevek és kemények – innen a kaktusz jelzője is. Ezt sok nomád törzs felfedezte, éppenezért gyakran készítenek a tüskéiből nyílhegyet, fúvócső lövedéket, de ritkábban dárdahegyet, sőt tőrt is. Természetesen az olcsó, kemény nyílhegynek nagy előnye, hogy még mérgezett is.



Nystan

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 10+2k10
Termet: K (3 arasznyi)
Sebesség: 135 (SZ)
Támadó érték: 40
Védő érték: 95
Kezdeményező érték: 35
Célzó érték: -
Sebzés: 1k3+1
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: -
Tapasztalati pontok: 10

A nystan egymagában alig veszedelmesebb egy felingerelt kutyánál - éppen ezért sohasem fordul elő, hogy magányosan jár. A nagy létszámú falkában vadászó, kíméletlen ragadozók leginkább hegyvidékek nagyobb erdőségeiben kószálnak, de nem ritkán levándorolhatnak a füves pusztákig is. Nincs meghatározott élőhelyük, az év nagyrészét a vadászfalka vándorlással tölti, de a párzás és utódnevelés időszaka mindig azonos helyen zajlik le, ezt tekinthetjük az adott falka otthonának. Az átlagos nystan akkora, mint egy kisebb kutya, de marmagassága nem haladja meg az egy araszt. Apró, tömzsi lábain meglepően gyorsan képes mozogni, még tapasztalt erdőjárókat is meglephet valószínűtlenül sebes futásával. Az állat testét kemény szálú, meglehetősen durva tapintású, rozsdabarna vagy fekete szőr borítja. Feje laposnak, szemei inkább oldalán helyezkednek el. Fülei alig emelkednek el a koponyától, szinte rásimulnak a ragadozó fejére.

A nystan - ha egyedül vadászna - semmivel sem lenne veszedelmesebb a rókánál vagy más, hasonló ragadozónál. Azonban ezek az állatok módszeresen, szinte sáskajárásszerűen vadásznak, elpusztítanak minden állatot, mely útjukba esik. Vándorlásuk útját oszló tetemmaradványok és száradó csontvázak jelzik, kevés erdei állat rendelkezik megfelelő gyorsasággal és ügyességgel ahhoz, hogy elmeneküljön az üldöző nystanok elől. A nystanokra az is jellemző, hogy hiányzik belőlük a félelem a náluk nagyobb állatoktól. Ez érthető is, hiszen egy egyszerre rohamozó, 20-25 állatból álló falka még a legszívósabb barnamedvével is végezhet, igaz, csupán áldozatok árán. Ezért nem félnek az emberektől sem, különösen, ha magányosan vagy kis csoportban utazókkal találkoznak. Arról is beszámoltak már, hogy időnként lecsapnak kisebb falvakra, településekre is. Pillanatok alatt végeznek a ház körül tartott állatokkal, de elragadhatnak embereket is. Mivel apró termetűek, fürgék és sokan vannak, az állatokat védő emberek is nehezen veszik fel velük a harcot - különösen akkor, ha a falka úgy dönt, mégis inkább az embert jelöli ki célpontjául. A célpont kijelölése egyébként kulcsfontosságú a vadászat sikere szempontjából, különösen akkor, ha több lehetséges zsákmány is jelen van. A falkát irányító vezér nem támad zsákmányszerzéskor, csak akkor, ha valamelyik áldozatra akarja terelni a ragadozókat. Nélküle a falka teljesen véletlenszerűen próbálja lemészárolni mindegyik lehetséges áldozatot, így a támadó nystanok száma egyenlően oszlik meg a jelenlévő lehetséges zsákmányok között. Azonban, ha a falkavezér maga is megtámadott egy állatot vagy embert, a falka minden tagja csak arra a célpontra fog támadni. Ez természetesen meg fogja nehezíteni a kiszemelt áldozat dolgát - nem is kevéssé. A támadó ragadozók ugyanis - ha megfelelő számban, azaz tíznél többen rohanják meg - szinte maguk alá temetik az áldozatot. Ekkor a védekező TÉ-je és VÉ-je egyaránt 25-tel csökken, kezdeményezését pedig elveszíti. Csak akkor törhet ki a vadak gyűrűjéből, ha egy körben nem támad, hanem sikeres Erőpróbát tesz -3-mal, vagy levág annyi nystant, hogy már ne lehessenek elegen a beszorító művelethez. A falkavezér elpusztulása esetén, a még élő nystanok számától függően, vagy az egész falka elmenekül, vagy a már ismertetett, mindenkire egyenlően jutó támadást hajtják végre.





OCSÁNY • OGÁR • ORK • ÓRIÁSOK

Ocsány

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: N(3,5m)
Sebesség: 60
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 55
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 9
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp: -
Jellem: semleges
Max. Tp.: 60

Ha Ynev bestiái közt nem hivatalos szépségversenyt rendeznének, az ocsány minden bizonnyal az utolsók közt végezne. Azon kevesek, akik elmondhatják magukról, hogy találkoztak a világ ezen förtelmes teremtményével, semmiképp sem vacsorájuk folyamán emlékeznek meg róla.

Az ocsány valóban rendkívül visszataszító, akár látványáról, akár bűzéről kell véleményt mondanunk. A szörnyetegek Ynev meleg mocsaraiban töltik teljességgel felesleges napjaikat, táplálkozással, utódnemzéssel, az arra járó utazók vagy állatok megtámadásával. Ez utóbbi tevékenységük összefügg a táplálékszerzéssel, az ocsányok ugyanis megpróbálnak minden közelükbe kerülő dolgot, tárgyat, lényt, személyt felfalni. Szerencsére a lények meglehetősen kényesek az éghajlatra, s kizárólag olyan helyen találhatók meg – *már ha valaki oly* botorságot tesz, hogy keresi őket – ahol a telek enyhék, a nyarak nem túl forrók.

Az ocsányok 3-4 méter magasak, szélességük sem marad el ettől. Testük nem is igen emelkedik a föld fölé, haladásuk inkább a csúszásnak és a test koordinálatlan vonszolásának keveréke – ennek tudható be lassú tempójuk. Mivel intelligenciájuk még azt a mércét sem üti meg, mely ahhoz szükséges, hogy állatoknak minősítsük őket, meglehetősen nehéz leírni gondolkodásukat, viselkedésüket. Leginkább akkor járunk közel az igazsághoz, ha úgy tekintünk rájuk, mintha intellektus szintjén amőbák vagy hasonló alsóbbrendű állatok lennének. Reakcióikat csak és kizárólag a környezet közvetlen ingerei irányítják, nem gondolnak jövőre, nem rendelkeznek múlttal. Életük csupán egyetlen pillanatra korlátozódik, melyben éppen léteznek. Ha fájdalom éri őket, megkeresik ugyan forrását, de csak kétféleképpen válaszolhatnak: először mindenképp hatalmas, csápszerű nyúlványukkal kezdik ütlegelni a fájdalom okozóját. Ez sokszor eredménytelen, hiszen egy hegyes cserjecsonk vagy a futótűz nem futamodik meg a csapásoktól. Amennyiben a fájdalom továbbra is fennmarad, az ocsány kénytelen helyet változtatni. Ha ez utóbbi sem segít, a folyamat kezdődik elölről a céltalan csapkodással.

Szaporodásukhoz ugyanúgy két egyed szükséges, mint más lények esetében, ám az ocsányok hermafroditák, így nem kell túl sokat vesződniük a keresgéléssel: bárki megteszi, aki azonos fajba tartozik. Az ocsányok egyébiránt meglepően szaporák: a faj csak így maradhat fenn, hisz a környezet rengeteg változásához a lények képtelenek alkalmazkodni. A túlélélést segíti még hatalmas termetük és viszonylag nagy ellenállásuk a fájdalommal szemben. Természetes ellenségeik nem igazán vannak; vastag, erősen savas nedvekkel átjárt bőrük nem kínál kedvező körülményeket az élősködőknek, testi erejük pedig elriaszt minden ragadozót.

Az ocsány, ha mégis harcolnia kell, hatalmas, csápszerű nyúlványát használja erre. Ezt ostorhoz hasonlatosan többször megforgatja a levegőben, majd kellő lendületvétel után lesújt. A csapás valóban elképesztő erővel

zuhan alá, a mocsár egyszerű állatait egy sikeres találat is halálra zúzza. A védekezésre kevesebb figyelmet fordít, mivel nem képes felmérni a támadások és a fájdalom közti, számunkra teljesen nyilvánvaló összefüggést. Igyekszik ugyan kitérni a felé száguldó fegyver elől, de a VÉ jelentős részét mégis inkább a támadások előtt és között ide-oda lengetett csáp adja, amely nem engedi közel az ocsány testéhez az ellenfeleket. Az ocsány szeme – csak egy ilyennel rendelkezik – viszonylag védett helyen látható, a test tetején elhelyezkedő csontos gödörben ül. Ezen, a durva tapintáson és egy primitív hallószerven kívül a lények semmiféle külső érzékelővel nem rendelkeznek, így szagok és ízek nem jutnak el tudatukig. Ennek köszönhetően szinte minden táplálékot válogatás nélkül elfogyasztanak. Mivel így könnyen mérgezés áldozatául eshetnének, szervezetük ellenállása az ártalmas idegen anyagokkal szemben egyenesen bámulatos – ezért a magas Méregellenállás. Az ocsányok testfelépítése meglehetősen egyszerűnek mondható. A test két alsó nyúlványa – mivel a mozgást szolgálják, nevezzük őket lábaknak – alig egy arasznyi hosszúságú, cölöpszerű. A fogásra és harcra használatos csáp hosszú, az 1,5-2 métert is elérheti. A szemről már szóltunk. A bőr különlegessége, hogy elég vastag ahhoz, hogy 2-es SFÉ-t adjon gazdájának. Emellett a hámban savas testnedvvel teli csövecskék futnak, melyek, ha a bőr komolyan megsérül, kiáramlanak a seb felszínére. A sav nem okoz kárt az ocsány sűrű, mézszerű nyákkal borított testében, ám a szétfröccsenő folyadék könnyen elérheti a támadókat. Minden olyan sebzésnél, melynél az ocsány Ép-t is veszít, a 3 méter sugárban körülötte állóknak Ügyességpróbát kell tenniük. Amennyiben ez sikertelen, k10 Sp sebzést szenvednek el a savtól. A fentiekből látható, a szörnyeteg meglehetősen ütőképes a harcban, viszont semmiféle értékkel nem rendelkezik – ez utóbbi alól csak savas testnedve jelenthet kivételt. Mivel a lény rendkívül lassú, könnyű elmenekülni előle, így csak azok kísérlik meg lekaszabolását, akik éppen egy kis izommunkára vagy 1-2 liter tiszta savra vágynak. Ez utóbbi kinyerése a lényből meglehetősen idő- és kitartásigényes, emellett elég nagy veszteséggel működik, és veszélyes is. Ha valaki megfelelően védi magát a sav ellen – vastag bőrkesztyűvel például – bő fél óra alatt k3 liter közepes erősségű savat sajtolhat ki a lény teteméből. A sav decinként k6 Sp-t sebez.



Ogár

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2k40
Termet: Ó
Sebesség: 75 (SZ)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 29
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k10+4
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: 20
Mentál ME: 20
Méregellenállás: 9
Pszi: -
Intelligencia: közepes
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pont: 160

Látszólag az óriások nagy családjába tartoznak az ogarak is, ám ezt számtalan tudós vitatja, s valóban: eredetük, szokásaik tekintetében merőben különböznek bármely óriástól.

Az ogarak még az írott történelem hajnalán érkeztek Ynevre, egy ősi, azóta elsüllyedt kontinensről. Őshazájukban virágzó civilizációval, bölcsekkel, papokkal, kiváló mérnökökkel és lenyűgöző kultúrával rendelkeztek. Mindennek mára csak nyomai lelhetők fel.

Az ogár legendák szerint óriási hajókkal keltek át a háborgó óceánon, ám a több évig tartó út alatt a hajók jó része megsemmisült, s így odavesztek népük bölcsei, velük együtt a tudás nagyja. A történetek azt is elbeszélik, hogy csupán két tucat hajó ért partot, s e hajókon csupán az asszonyok és harcosok utaztak – az ogár társadalom legalsó rétegei.

Hogy miképp próbáltak új hazát találni Yneven, s hogy ez sikerült-e, sosem tudhatjuk meg. Tény azonban, hogy már a legősibb feljegyzések is éppúgy barbár, rosszindulatú lényeknek tartják őket, s a leírások szerint mit sem különböztek a mai állapotoktól.

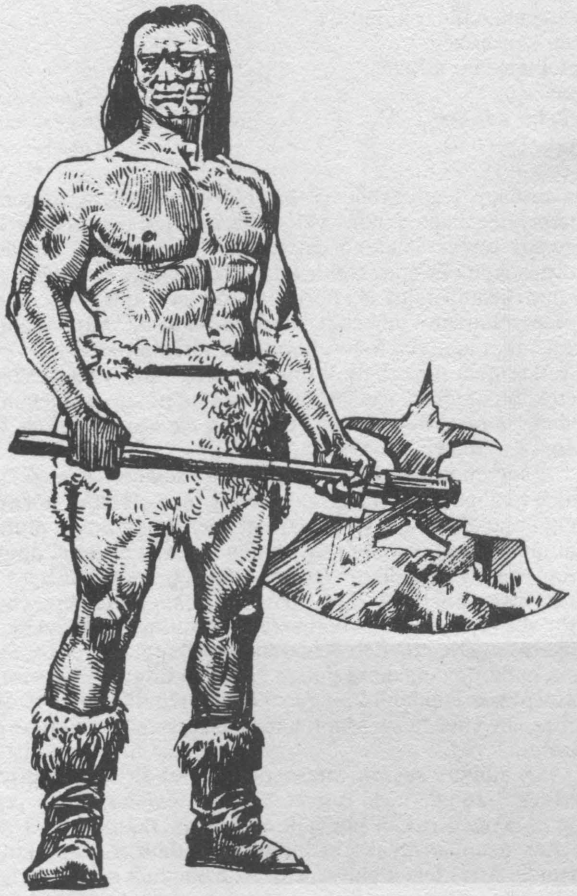
Az ogarak majd három méter magas, emberszerű teremtmények, egyetlen fejükön – mintha a Sors akart volna tréfálkozni velük – két arcot hordanak: két orr, két száj és három szem teszi kaotikussá pofájukat. Őseik tudásából csupán a fémmegmunkálást őrizték meg, fegyvereik és más fémtárgyaik lenyűgöző technikáról árulkodnak. Máshoz azonban nemigen értenek, hisz ruháik is gyengén kikészített állatbőrökből, durva szövésű szövetekből állnak.

Az ogarak nomád módjára vándorolnak, hatalmas állatbőr sátraikat primitív szekereken szállítják, s néhány hónapnál tovább sehol sem táboroznak. Megtalálhatóak szinte mindenfele, de az emberlakta településeket kerü-

lik. Leggyakrabban Gro-Ugon gyepűin, vagy a Városállamokat és a Keleti Barbárokat elválasztó pusztaságokban tűnnek fel.

Az ogár természetére nézvést rosszindulatú, agresszív lény, mindig, mindent megtámad, bárki vagy bármi legyen is az. Kiváló fegyverforgató és hihetetlen testi erővel bír (innen származik a sebzéshez járuló +4-es bónusza is), ráadásul csupán a gyilkolás kedvéért is képes harcolni. Szót érteni velük majdhogynem lehetetlenség – azoktól a ritka alkalmaktól eltekintve, mikor ők keresnek fel településeket, hogy primitív cserekereskedelmüket lebonyolítsák, nem állnak szóba senkivel. A túlerő elől elmenekülnek, ám ha csak tehetik, kirabolják és meggyilkolják az óvatlanokat vagy eszelőseket, akik elég bátrak ahhoz, hogy megközelítsék táborukat. Az ogár – háromszázötven kilójával, hatalmas csatabárdjával – pedig önmagában is elég kemény ellenfél, ám mindig legalább kettesével járnak, s így kisebb csapatokat is megfutamíthatnak.

Az ogár saját beszédén kívül hosszú – majdnem fél évezredes – élete során sem tanul meg más nyelvjárást; ha valaki megpróbál kommunikálni vele, kénytelen dörmögő, gyászos hangsúlyokkal teli nyelvét használni. Arról nem szól a fáma, hogy miképp lehetséges elsajátítani az ogár beszédet, miután foglyokat nem tartanak, az idegeneket pedig meggyilkolják. E nehézségek ellenére több dorani nyelvtudor állítja, hogy érti és beszéli az ogár nyelvet.



Óriások

Yneven meglehetősen csekély számban élnek óriások, s lakhelyük is igen távol esik az emberi birodalmaktól. Magányos, zárkózott, bizalmatlan népség ez, melynek képviselői tudatosan kerülik más fajok közelségét. Számuk az elmúlt évezredek alatt alig növekedett, s ha csak tehették, kimaradtak a fiatalabb népek háborúiból. Csupán némely egészen ősi legenda említi, hogy egykor gyakorta összetűztek egymással, csatáik hiteles történetei azonban nem maradtak fenn. Azt azonban leszögezhetjük, hogy a párviadalokat, az egyéni hőstetteket kedvelik, a stratégiát pedig nem tartják valami sokra. Mint mondják, egyetlen alkalommal vonultak hadba az emberek uralta világban, egyetlenegyszer fogtak össze mindahányan, hogy megsegítsék a Kyr Birodalmat Orwella ellenében. A népességük számához képest elképesztően nagy óriáshaddal – közel ötezer harcos – P.e. 3207-ben vonult fel, hogy Orwella közel negyvenezres orkseregével farkasszemet nézzen. A csata gigászi voltáról legfeljebb elképzeléseink lehetnek, az azonban tény, hogy megsemmisítő vereséget mértek ellenfeleikre. Nem maradtak fenn azonban az esemény előzményei: sem az okok, amiért hadba szálltak a kyrek mellett, sem pedig a később történtek. Bizonyosság viszont, hogy mostanság nem kedvelik az embereket, s minden lehető eszközzel távoltartják maguktól a betolakodókat. Igaz, egyes óriásnépek nem csak a más fajok elől zárkóznak el, de egymástól is. Nem lelhet barátibb fogadtatásra az erdőkből származó Traclon sem egy hegyvidéki (Sacron) óriáserődítmény falai közt, mint bármely más faj képviselője.

Az óriások kis létszámú törzsekben élnek, szigorúan patriarchális alapú családi szervezettségben. A törzsfő a legerősebb és legidősebb férfi, akit – halála után – a hozzá vérségi ágon legközelebb álló fiúutód követ tisztségében. Tudnunk kell azt is, hogy az egyes törzsek időnként kapcsolatot teremtenek egymással, talán hogy vérvonalukat felfrissítsék, ám e kapcsolattartás jórészt kimerül egy-egy közös, hetekig tartó orgiában, mikor is asszonyaikat átengedik egymásnak. Nem fordulhat azonban elő, hogy a négy óriásnép egymás közt keveredjen: az efféle próbálkozást a családfők kegyetlenül megtorolják. Épp ezért érdekes, hogy olykor – minden században talán egyszer – feltűnik egy-egy félóriás, akinek valamelyik szülője ember volt.

Némely tulajdonságban majd minden óriás megegyezik. Hosszú, az elfekével vetekedő élettartamuk közmondásos. Ugyancsak az összes óriásra elmondható, hogy intelligens, sötét humorral megáldott teremtmény, s hogy a csak a saját fajtáját tiszteli. Az óriások fajtól, néptől és törzstől függetlenül ugyanazt a nyelvet beszélik – a távolság és a népek különbözősége persze eltérő nyelvjárások kialakulásához vezetett. A Rend eszmeisége nem érdekli őket, de a Káoszt sem kedvelik kifejezetten. Saját isteneiket imádják, igaz, nem túlságos buzgalommal – de van egy ünnep, melyet népre, törzsre való *tekintet* nélkül minden óriás megül. A Hideg Évszak első havának utolsó napján tartják a *férfivé érés* rituális ünnepét, s ilyenkor biztosan számíthatunk rá, hogy a törzs minden tagja otthonában marad.

Az óriások igen heves vérmérsékletű teremtmények, éppen ezért nagyon fogékonyak az asztrális mágia bármely formájára. Híresztelések szólnak arról, hogy ezt kihasználva némely varázshasználó rabszolgaságban tart néhányat e hatalmas lények közül. Olykor egész elvadult,

kóborló bandákra bukkanhatunk, melyek tagjai valami okból elszakadtak népüktől. Valószínű, hogy ezek a világban garázdálkodó óriások is az asztrálmágia bilincsében vergődtek egykor, s noha a varázslat közvetlen hatása elmúlt, a szerencsétlen lények lelkét maradandóan megnyomorította. Az efféle kóborló óriások a legveszedelmesebbek a civilizációra nézvést, hisz rablásból tartják fenn magukat, ráadásul népük természetét meghazudtolva kegyetlenkednek.

Iteyy (jégóriás)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 10-100
Termet: Ó (4,5-5 m)
Sebesség: 110
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték:
Sebzés: 3k10+4
Támadási/kör: 2
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 100
Asztrál ME: 8
Mentál ME: 35
Méregellenállás: immunis
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Élet, Rend
Max. Tp.: 560

Már ők sem emlékeznek arra, mikor keveredtek őseik a fagyos déli vidékekre. Ám a kegyetlen körülmények egyedülállóan megváltoztatták e nép gondolkodásmódját és viselkedését. A hatalmas hósivatagban csak nagy ritkán akadhat az utazó iteyy falura, ám ha jószándékkal közeledik, menedékre találhat az óriások között. A falu emberi lépték szerint hatalmas; állatbőrökből készült sátrakból áll, amelyek lakótere legtöbbször a hóba van süllyesztve, és prémekkel kibélelve.

Az iteyy az egyetlen óriásfaj Yneven, amely megtanulta becsülni az életet, éppen azért, mert megtapasztalták, milyen nehéz életben maradni a mostoha körülmények között.

Az iteyyek 4,5-5 méter magasak, hajuk fekete, és általában vastagon bekenik fókazsírral. Szemük – már ha megláthatja valaki bozontos szemöldökük alatt – szénfekete. Testüket medvebunda takarja. A hómezők ismerői, biztos információkat lehet tőlük szerezni falujukat környező vidékről. Az egyetlen nehézséget a nyelvi problémák okozzák, ugyanis az iteyyek ritkán beszélnek más nyelvet a sajátjukon kívül.

Fókavadászattal, halászattal, vagy ha a körülmények engedik, jaktartással foglalkoznak.

Az egyik legveszélyesebb dolog az, ha valaki visszaél a vendégszeretetükkel és segítőkészségükkel. Ha valaki árt a falunak, könnyen megjárhatja, az iteyyek, ha haragra gerjednek, nehezen tesznek le az ellenük vétő megbüntetéséről, ha megérdemli, elpusztításáról. A büntetés legtöbbször az, hogy elkergetik az idegent a faluból, rosszabb esetben felszerelés és meleg ruha nélkül, ami ugye egyenlő egy halálos ítélettel.

Ha harcra kerül a sor előszeretettel használják jégcsákányukat, (TÉ: 7; VÉ: 6; KÉ: 5), amivel a halászathoz bontják a jeget. Ennek a sebzése 3k10, valamint az erőből adódó plusz 4.

Különleges fegyverük az igen keményre gyúrt hógolyók, amiket rendkívüli pontossággal képesek elhajlítani (TÉ: 25), és ami meglepően nagyot sebez, a dobás ereje miatt: 1k3+4.

A jégóriások sosem hordanak páncélt, ám vastag ruházatuk felfog a sebzésekből (SFÉ 2). Speciális védelmük továbbá mindennemű hideggel operáló mágiával szemben teljes immunitás. Ők maguk nem használnak mágiát, de ismerik és kellőképpen, szinte babonásan félik. Ha azonban a varázshasználó árt nekik, félre teszik babonás félelmüket – és az istenek irgalmazzanak az áldozatnak!

Sacron (hegyi óriás)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 6-60
Termet: Ó (kb. 8.5m)
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 110
Védő Érték: 170
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 4k10+6
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 45
Fájdalomtűrés-pontok: 120
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 25
Méregellenállás: immunis
Pszi képzettség: -
Intelligencia: átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 850

Az óriások legnagyobb és legerősebb fajtája a sacron. Magas hegyeket, sziklás vidékeket kedvelő nép, melynek egy-egy törzse sziklából összerótt várban lakik. Kitűnő kovácsoknak és építészeknek tartják őket, de ez egyben a legharciasabb fajta is. Bőrük szürkéssé fakult, szemük egészen halvány vízkék. Övig érő szakálluk, vastag bajszuk, akár kontyba fogott hajzatuk, sötétszürke. Öltözködésüket nem nevezhetjük túl változatosnak: vastag szövetekből, darócból szabott öltözékük híján van az eleganciának, s színvilága is meglehetősen egyhangú: a kék, a sárga és a fekete kombinációiból áll.

A sacronok az acélmegmunkálás mesterei, vonzódásuk e fémhez már több mint különös. A családban (törzsben) elfoglalt rangot az jelzi, hogy mennyi finoman munkált acélholmit visel egy sacron, így azután érthető, hogy minden férfi állandóan vérteket és fegyvereket hord: a fiatalabbak láncinget (SFÉ 5), a idősebbek félvértezetet (SFÉ 8). Legkedveltebb fegyvereik a hatalmas – közel kétméteres nyélre erősített – csatabárd (TÉ: 15, VÉ: 5, KÉ: 2) és a majd ugyanekkora pallos (TÉ: 8, VÉ: 4, KÉ: 2 – forgatásukhoz legalább 22-es Erő kell!). Mindkettő 4k10-et sebez, melyhez, a sacronok hatalmas testi ereje miatt +6 járul.

Egy tipikus sacron törzsben 2-20 nő él, ugyanennyi férfi és 5-20 gyermek. A gyerekek szinte soha, a nők pedig csak igen ritkán hagyják el a törzs szálláshelyét, a férfiak azonban gyakorta indulnak vadászni, vagy külszíni fejtéssel fémet bányászni. Az aranynak nincs értéke számukra, s ha nagyritkán cserekereskedelmet folytat-



nak más törzsekkel, úgy szépen megmunkált fémtárgyakkal, állatbőrökkel, olykor sörrel fizetnek.

Humoruk sötét, s bár szigorú alávetettségi szabályok határozzák meg életüket, a kegyetlenség nem sajátjuk. Más élőlényeket azonban semmire sem tartanak, az embereket megvetik, míg a trollokat és más humanoid szörnyeket egyenesen gyűlölik.

Súlyuk elképesztő – esetenként a hat tonnát is elérheti. Minden fajtájú méregre immunisak, akárcsak a hideg bármely formájára. A mágiától félnek, de megnyilvánulása pusztító dühöt is ébreszt bennük. Várukat óvják minden hívatlan vendégtől, s könnyen előfordulhat, hogy az óvatlan utazó bebocsátás és vendéglátás helyett csak néhány – több mázsás – sziklatömböt kap a fejére. Az erődítményük körüli 50-100 mérföldes területet sajátjuknak tekintik, s ha idegenbe botlanak, megpróbálják elűzni. Ha a betolakodó szépszerével távozik, nem üldözik, nem bántják, ám ha ellenáll, rátámadnak. Amennyiben harcra kényszerítik őket, halálukig harcolnak. Legfeljebb mágiával félemlíthetők meg, mással nemigen.

Mikor a saját területükről kimerészkednek, a sacronok vigyáznak, nehogy más lényekkel találkozzanak, s ha ez mégis megtörténik, nem viselkednek agresszíven, inkább elkerülik az összecsapást. Ha azonban rájuk támadnak, a szokásos hevességgel – irgalom nélkül – küzdenek.

Traclon (erdei óriás)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 4-40
Termet: Ó (kb. 7m)
Sebesség: 130 (SZ)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 155
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: 30
Sebzés: 4k10+5
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 22
Fájdalomtűrés-pontok: 98
Asztrál ME: 7
Mentál ME: 25
Méregellenállás: immunis
Pszi képzettség: -
Intelligencia: átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 720

A traclonok a mérsékelt éghajlatú, ember nem járta rengetegek lakói. Gigászi, fából összerótt, sátor alakú kunyhókban élnek, melyeket nehezen megközelíthető völgyek tisztásain építenek. Kitűnő ácsok, a famegmunkálás mesterei. Magasságuk ritkán haladja meg a hét métert, testalkatuk némileg karcsúbbnak mondható a sacronokénál. Bőrük cserzett barna, szemük sárga, s kiválóan látnak a sötétben is (infralátás 30m). Fekete hajukat varkocsba fonva, olykor kontyba kötve hordják. Ruházatuk az erdei népek szokásait követi: állatbőrök, szőrmék meg daróc az alapanyaguk. Ékszereket csak elvétve hordanak, azokat is inkább csontból faragják, a fém megmunkálását szinte alig ismerik. A legbarátságosabb fajta – noha más népekért ők sem rajongnak, előfordulhat, hogy ha kellőképp megfizetik őket, valaki szolgálatába állnak. Fizettségül csak fémet fogadnak el, s szolgálataik sem terjednek túl kézművességük alkalmazásán. Harcolni senki idegen kedvéért nem hajlandóak. Nincs azonban annál félelmetesebb, mint mikor traclonok építenek ostromgépeket, sőt arról is szól legenda, hogy olykor hajókat ácsolnak megbízóiknak. Különös ez, hiszen egyébként nem kedvelik a vizet, s hajózásra semmi kincsért rá nem bírhatók.

Kisebb törzsekben élnek, mint sacronok, s kevesebben is vannak. Az asszonyok vadásznak, akár a törzs férfitagjai – s ez megélhetésük fő forrása. Hatalmas íjakat (CÉ: 10, Sebzés: 3k6+4, Hatótáv: 250 m, KÉ: 3, Súly: 12 kg – felhúzásához minimum 21-es Erő szükséges), és hajítódárdákat (TÉ: 12, VÉ: 5, KÉ: 6) használnak a vadászathoz és a harchoz egyaránt. A természetet az elfekhez hasonlóan kedvelik és tisztelik, így számtalan tulajdonságuk megegyezik azokéval. Hangtalanul képesek járni az erdőkben, a rejtőzés nagymesterei: így a lopózásra és rejtőzködésre 80%-uk van. E tulajdonságukat sokan mágikus eredetűnek vélik. A törzsi szálláshelyüktől számított 200-250 km-es környéket a saját vadászterületüknek tekintik – ott mást vadászni, netán letelepedni nem engednek. Ugyanakkor a külvilág lakóit nem üldözik el, igaz, a fogadtatás, amiben részesítik őket messze áll a baráti vendéglátástól.

Egyébiránt kellemes társalgók, szívesen mesélgetik legendáikat, ám humoruk sötét, akár a többi óriásé, s a kritikát sem igen tűrik. Egy meggondolatlan megjegyzés



elég, hogy haragra lobbanjanak – ilyenkor tettlegességre is sor kerülhet. A trollokon és egyéb humanoid szörnyeken kívül a törpéket utálják leginkább – egy törpe koponyája értékes trófeának számít közöttük. Harc közben nemcsak fegyvereiket használják: olykor fiatal fákat tépnek ki gyökerestől, hogy ellenfelükhöz vágják, vagy buzogányként használják. Az efféle fatörzsek 2-300 kilósak is lehetnek, s ha valakit eltalálnak 6k10 Sp-t sebeznek, igaz legfeljebb 12 méterre dobhatók. Mikor buzogányként használják – kisebb és könnyebb fatörzseket választanak, melyek súlya nem haladja meg a 130 kilót -, a fa TÉje: 10, Véje: 12, KÉje: 6, Sebzése pedig 4k10+5.

Vaynak (tengeri óriás)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 4-40
Termet: Ó (kb. 8m)
Sebesség: 110 (SZ), 90 (V)
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 135
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: 4k10+5
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 30
Fájdalomtűrés-pontok: 120
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 30
Méregellenállás: immunis
Pszi képzettség: -
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Halál, Káosz
Max. Tp.: 650

Tengerek kihalt partvidékein, partmenti szigeteken élnek a tengeri óriások. A hajósnépek régóta ismerik már ezeket a környékeket, s minden körülmények között kerülik őket. Annál rosszabb egyetlen hajóssal sem történhet, mint hogy a vihar vagy más szerencsétlenség a vaynakok közé sodorja őket. Az óriások e fajtája majd olyan magas, mint a sacronoké, erejük sem marad el sokban amazokétól, ám a fő veszélyt kegyetlen természetük jelenti. A többi óriással ellentétben velejéig romlott, gonosz, kárörvendő fajta, akiknek örömet okoz más szenvedése, s akik egymás között – még a törzsön belül is – állandóan hadakoznak. Barlangrendszerekben élnek, melyeket félig vízzel árasztanak el, igaz, e lakhelyeket csak a legritkább esetben építik ők maguk. Az efféle munkát megvetik, s inkább rabszolgákkal végeztetik. Rabszolgákat vásárolnak vagy maguk fognak: gyakran lesben várakoznak a fontosabb hajózási útvonalak mentén, majd az éj leple alatt úszva megközelítik a kiszemelt hajót. A legénység egy részét lemészárolják, s még a hajó fedélzetén elfogyasztják, míg a többieket – az erősebb, kevésbé sebesült matrózokat – magukkal viszik szállásheljükre. Minden vízi jármű ellen olthatatlan gyűlölettel viseltetnek, s az elfogott, kifosztott alkotmányokat rendszerint elsüllyesztik.

Nemcsak természetük, de külsejük is elképesztően rút. Bőrük színe – ha ezt a pikkelyes, állandóan nedvedző, kelésekkel teli felhámot egyáltalán bőrnek lehet nevezni – a méregzöld és a piszkosszürke közt váltakozik, hajuk nincs, szemük sárga, vörös szembogárral. Kiválóan úsznak, csak kevés hajó veheti fel velük a versenyt, hisz nem csak tüdejük, de kopoltyújuk is van, ráadásul a haladásban, hatalmas testi erejükön és kitartásukon kívül, a lábaikon és kezeiken nőtt úszóhártyák segítik őket. Ruhaképpen csupán narválbőrből készült ágyékkötőt, valamint emberbőrből cserzett zekét viselnek. Tárgyaikat torz faragványokkal, perverz képekkel díszítik. Kedvelt fegyvereik a szigony (TÉ: 13, VÉ: 9, KÉ: 8, Sebzés: 4k10+5) és a korbács (TÉ: 8, VÉ:3 , KÉ: 8, Sebzés: 2k6), de előszeretettel használnak hálókat is. Barlangjaikban hihetetlen mennyiségű kincset halmoznak fel, csodálatos korallok, igazgyöngyök hevernek ládaszámra. Mindezek mellett arany-, ezüst- meg platinapénzeik vannak: a kirabolt hajókról származik valamennyi. Az egyetlen óriás faj, melynek törzsei rendszeresen kereskednek egymással és más népekkel is. Noha a velük való találkozás halálos veszélyeket rejt magában, némely élelmes kereskedőház – rejtélyes módon – állandó kapcsolatot tart velük: rabszolgákat és használati tárgyakat adnak drágaságokért cserébe. Vigyázni kell azonban, hisz a vaynak alattomos népség, s ha teheti, a kereskedőt is megtartja magának, nemcsak áruját.

Legborzasztóbb szokásuk az emberevés. Hogy miképp alakult ki ez az undorító gusztusuk, talán soha sem fog kiderülni, ám tény, hogy az emberhúst mindennél többre becsülik.

Háziállatnak rendszerint cápákat, óriáspolipokat tartanak, melyek etetése kedvelt szórakozásuk. Ámbátor a többi óriásnál intelligensebbek, megegyezésre szinte sosem lehet jutni velük, ha harcra kerül sor – ami gyakorta előfordul -, utolsó csepp savószín vérükig küzdenek. A mérgekre és a vízalapú varázslatokra immunisak, de az asztrálmágia éppúgy fokozottan árt nekik, mint a többi óriásnak.



A sors különös fintora, hogy nemcsak a vaynak vadászik az emberekre, de az emberek is vadásznak rá. Fogai kiváló alapanyagai a mérgek elleni talizmánoknak, bőréért a boszorkánymesterek fizetnek egész vagyonokat, míg vére a platinánál is értékesebb nedű.

Voul (mocsári óriás)

Előfordulás: nagyon ritka
A Megjelenők száma: 2-20
Termet: Ó (kb. 6m)
Sebesség: 100 (SZ), 40 (V)
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 125
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k10+4
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 20
Fájdalomtűrés-pontok: 100
Asztrál ME: 4
Mentál ME: 25
Méregellenállás: immunis
Pszi képzettség: -
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 610

Az óriások népének legritkább, legkisebb, már-már kihalófélben lévő tagjai a voulok. Az egyetlen olyan óriás faj, mely vándorló, nomád életmódot folytat, nem telepszik meg egy helyben. Kis csoportokban kóborolnak mocsárról mocsárra, halásznak, vadásznak, de olykor lakott vidékekhez is közelmerészkednek, mert tárgyaikat, fegyvereiket, a mindennapi élethez szükséges eszközeiket rablással szerzik meg. Mégsem rosszindulatúak, s az efféle rajtaütések során próbálnak nem túl nagy pusztítást okozni: ha lehet, inkább elcsenik a szükséges holmit, semhogy harcolni kényszerüljenek.

Külsejükre nézvést legközelebb állnak az embernépekhez: fekete hajukkal, kreolos bőrükkel, mélykék szemükkel leginkább hatalmasra nőtt abasziszire hasonlítanak. Vonásaik tiszták, fenségesek, gyakori közöttük az igazi szépség. Ruházkodásuk is az emberekét követi: térd fölé érő csizmát, bőrnadrágot, vászoningeket és prémmel szegett köpenyt hordanak. Egyes vidékeken az egyszerű nép földreszállt istenként tiszteli őket, olykor kőoltárt emelnek nekik, melyre mindenféle áldozati ajándékokat helyeznek. A voulok szeretik az efféle környékeket, s ha ilyesfajta tiszteletre bukkannak, mindig vigyáznak, nehogy a nép ártalmára legyenek, így őrizve kialakult kultuszukat. Kedvelik az arany ékszereket, az egyetlen kézművesmunka, mellyel hajlandóak foglalkozni, az ékszerkészítés. Természetes szépérzéküknek hála, csodálatos darabok kerülnek ki kezeik közül. Az efféle drágaságoknak – ritkaságuk okán – igen nagy értéke van az embernépek között. Fegyvereiket a traclonoktól szerzik be, tőröket (TÉ: 12, VÉ: 14, KÉ: 9, Sebzés: 1k10+4 – emberek számára rövidkardnak felel meg), számukra egykezes kardokat (TÉ: 14, VÉ: 16, KÉ: 6, Sebzés: 3k10+4 – emberek számára pallos) használnak harcban, míg vadászathoz íjat és hajítódárdákat (fegyverek leírását lásd a sacronnál). A mocsarakat egyedülállóan ismerik, ott meglepni őket lehetetlen. Ha mocsárban próbálnak becserkészni egy voult, 10 körönként 35% esélye van arra, hogy csapdába csalja üldözőjét. A csapda lehet olyan ingovány, mely elnyeli az óvatlan odatévedőt, de néha, ha



egy környéken hosszabb ideig maradnak, maguk a voulok is építenek háncsból, karókból elmés szerkezeteket, ami egyként alkalmas nagyvadak elejtésére és a rosszszándékú idegenek megfogására. A kegyetlenség rájuk sem jellemző, de harc közben nem ismerik a félelmet és vadak. Remek vívók, jó íjászok, de a dárdáikat is elképesztő pontossággal használják. Az asztrálmágia ugyanolyan fokozottan hat rájuk, mint a többi óriásra, a mérgekre és fertőzésekre immunisak, akárcsak a tűz alapú varázslatokra. Hogy ez a képességük miképpen fejlődött ki, máig rejtély, ám tény, hogy tűzzel különös a kapcsolatuk. Ennek eredményeképp minden voulnak 5 körönként 20% esélye van, hogy tűzelementált hívjon segítségül. Az így érkezett tűzlény addig marad, míg szükség van rá, de egy óránál semmiképpen sem tovább.

A voul írástudó fajta, s e tudományukat szívesen használják. Üzeneteket, híreket hagynak egymásnak, amiket kidöntött, háncsától megfosztott fa törzsébe vésik. Érdekes, hogy az ilyen üzenőfákon nem fog a tűz, de még az idő sem. A kíváncsi kutató sosem tudhatja, hogy a rúnákkal televésett fatörzs mikorról származik – ugyanúgy készülhetett egy napja, mint száz éve.



Ork

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 10k10
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 85
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: 0
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 10
Fájdalomtűrés pontok: 16
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 30

Az orkok az embernépek meséiben leggyakrabban felbukkanó szörnylények. Félig állatok, félig emberek – mocskosak és büdösek; barlangokban, föld alatti járatokban élnek.

A legenda szerint Orwella, a Kitaszított teremtette őket, még a történelem hajnalán. Azóta elszaporodtak, napjainkban Ynev-szerte több millióra tehető a számuk. Legnépesebb hordáik és törzseik az északi Gro-Ugonban találhatóak, de fel lehet lelni őket majd minden tájon: sokan élnek Kránban, a Sheral csúcsai és Gorvik hegyei között.

Az orkok 160-190 cm magas, robosztus testalkatú teremtmények. Szemük sárga, bőrük, irhájuk szürkés árnyalatú. Pofájuk megnyúlt, majomszerű, a kifejlett egyedek agyarai a száj csukott állapotában is szembeötlenek. Erősebbek, ám ügyetlenebbek az embernél; állóképességük és szívósságuk legendás.

Az orkok hordákba, törzsekbe, nemzetségekbe tömörülnek, s mindig csapatostul járnak. A magányos ork ritka, mint a fehér holló – és többnyire gyáva, mint a nyúl. Nem úgy csapatban: rabolnak, fosztogatnak. A rendes munkát rühellik, azt leginkább rabszolgáikkal végeztetik. Az emberhúst nem különösen kedvelik, de szükség esetén ráfanyalodnak; akadnak törzsek, melyek gyermekeket rabolnak e célra.

A nemzetségek 20-tól 50 fős, többé-kevésbé családi alapú közösségek. Az orkok társadalmában ez a legkisebb egység.

A nemzetséget a nemzetségfő irányítja, teljhatalommal. Általában a legerősebb egyed a családban, hiszen az elsőség kérdését véres párviadalok során döntik el. Az ork gyerekek (kölykök) újszülött koruktól kezdve a nemzetségben nevelkednek, nem a szűk családban – a család fogalmát nem is igen ismerik –, csak így válhatnak kegyetlen, érzelmeket nem ismerő harcosok .

A törzs az egymás mellett élő nemzetségek közössége. Általában öt-nyolc nemzetség alkot egy törzset. Vezetését a Nemzetségfők Tanácsa látja el, de olykor törzsfőnököt választanak maguk közül – itt nem a nyers erő, hanem a ravaszság, a rátermettség a döntő. A törzs közös barlangrendszerben él, együtt vándorol, ha költözni kell. A legjelentősebb szerepet azonban a törzsi háborúban tölti be, mikor a nemzetségek közösen védekezhetnek vagy hódíthatnak.

A horda az egymáshoz közel élő törzsek szövetsége. Hasonló szerepet tölt be, mint az emberi társadalomban az ország, illetve nemzet: éppúgy királya van, általában a legerősebb törzs főnökének személyében. A horda majd mindig külön nyelvjárást beszél, s külön szokásokat alakít ki. Mikor ork hadseregről beszélünk, egy-egy horda egyesített haderejét értjük alatta.

Mindezek ellenére ne gondoljuk, hogy az ork társadalomban nem kap szerepet a származás és az öröklődés! Minden ork nyilvántartja apjának és nagyapjának nevét, hiszen dicsőséges apai ősökkel büszkélkedni irigylésre méltó dolog. A nemzetségen, törzsön, de esetleg még a hordán belül is nagy befolyást biztosíthat a „jó" származás. Az örökléssel egészen más a helyzet. A személyes vagyontárgyak persze apáról fiúra szállnak – nem így a rangok. A vér szerinti utódnak jók az esélyei a főnöki jelölésre, de a megürült posztra mindig a már említett módszerekkel „választanak" utódot.

Az orkok életében éppúgy megtalálható a mágia, mint Ynev legtöbb népének hétköznapjaiban. Pontosabban nem is a mágia, hanem annak tapasztalatokon alapuló, alacsony szintű alkalmazása. Minden ork törzsnek saját sámánja van, aki ellátja a törzs tagjainak bűbáj elleni védelmét, mágikus felülvizsgálatát; s a gyógyítástól az utódok kinevelésén túl még számtalan, mágiával kapcsolatos feladatot. Az ork sámánok általában 1-4. Szintű boszorkánymesterek, ám nagyritkán akad köztük magasabb Szintű is.

Az ork asszonyok nem sokban különböznek a „férfiaktól". Éppoly durva arcúak és robosztus testalkatúak, mint amazok. A ház körüli munkákat inkább csak irányítják, annak oroszlánrészét az összefogdosott rabszolgák végzik. A harchoz nem értenek annyira, mint férjeik, de ha kell, kiveszik belőle a részüket. Gyakorlatlanságukat aljas trükkökkel és heves indulatokkal ellensúlyozzák: az ork támadásoknak kitett vidékeken a parasztok jobban félnek tőlük, mint az ork férfiaktól.

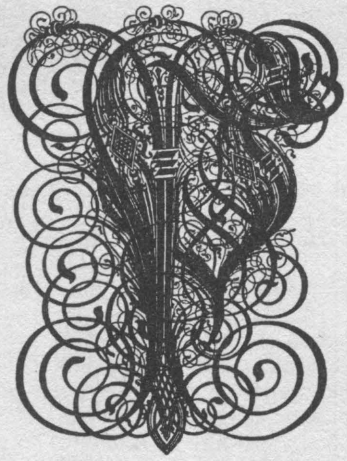
Az orkok általában rongyos ruhadarabokat, gatyát, bocskort és kacagányt viselnek. Ez utóbbit általában bőrből, nem ritkán emberbőrből készítik. Fegyverük a görbe tőr, a rövidkard, a szögekkel kivert bunkó, és egy kisebb pajzs. Némelyik törzs parittyát, vagy nagyon rossz minőségű rövid íjat is használ. Fémvértet ritkán öltenek, a kemény, vastag bőrből készült páncélt jobban kedvelik; olykor pajzsukat rögzítik hátukra, mellkasukra.

Legszívesebben a föld alatt, de mindenképpen sötétben élnek. Természetes eredetű barlangokat vájnak, mélyítenek tovább (a rabszolgák); egyes hegyekben több száz kilométer hosszúságú ork járatok találhatóak, földalatti csarnokokkal, patakokkal, olykor még tárnákkal is. Világításra ócska fáklyákat vagy rabolt lámpásokat használnak, bár meglehetősen jól látnak a sötétben.

Az orkok – mint már kiderült – nem élhetnek rabszolgák nélkül. Foglyaikat reggeltől estig dolgoztatják, és embertelen körülmények között tartják. Enni alig adnak a raboknak – s az a kevés is kétes eredetű és minőségű. Földalatti börtönökbe, vagy barlang-csarnokokban ácsolt ketrecekbe zárják a szerencsétleneket, akik – „vendégszeretetüknek" hála – nem élnek sokáig. Az orkok rendszeres rabszolgavadász portyákkal biztosítják az utánpótlást.

Az orkok között éppúgy akadnak tapasztaltabb harcosok, mint az emberek között. Ezek emelkedő rangsor szerint a következők: közork, ork katona, ork veterán, rabszolgavadász, ork testőr, ork nemzetségfő. Az orkok harci képességeit is ugyanolyan Tapasztalati Szintekre osztjuk, akár a Játékos Karakterekét. A fentebb említett öt kategória öt Tapasztalati szintnek felel meg. Az ork harcosok minden Tapasztalati Szinten 10 Harcértékmódosítót és 1k10 Fp-t kapnak.





PANTHAL–MASSZA • PATKÁNYBÁRÓ • PEGAZUS • PTEROPTA

Panthal massza

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 30 (SZ)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: 6
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1k6
Életerő pontok: 36
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: 10
Mentál ME: 10
Méregellenállás: 12
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 270

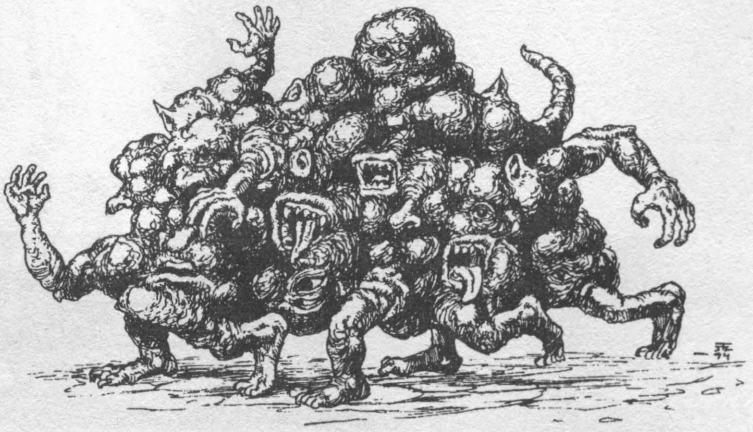
A panthal különleges élőlény, ősi démoni praktikák szülötte. Alaktalan hústömeg alkotja; mintha valaki egybegyúrt volna egy csapatra való embert.

A csupa végtag testet szemek, fülek, orrok borítják, de csak ritkán rendeződnek úgy, hogy azt arcnak lehessen nevezni. Helyváltoztatáshoz emberi lábakat használ, melyek az aljából nőnek ki. Egyszerre féltucatnyi lábon jár, de ezek sosem állandóak - hol eltűnik egy, hol megjelenik egy újabb. Ha harcolnia kell, hasonlóképpen kezeket növeszt és azokkal támad - akár puszta kézzel, akár valamilyen fegyvert ragadva.

Senki sem tudja pontosan, hogyan és miként jött létre az első, mint ahogy azt is titok övezi, miként szaporodik a panthal. Egy azonban bizonyos: a természet eme megcsúfolása csakis sötét mágikus erők segítségével születhetett és maradhatott fenn.

Általában ősi, elhagyatott épületek romjai között bukkanhat rá az óvatlan kalandozó. A massza rendkívül életképes - akár századokon át szunnyadhat tetszhalottként. Ha azonban ember - de akár elf, törpe vagy ork - közeledtét érzi, életre kel. A szerencsétlen áldozatból először csak az életenergiákat szívja el, majd a magatehetetlen testet magába olvasztja. Egy részét felemészti, a többit pedig teste növelésére fordítja.

A panthal massza igazi veszélyessége abban rejlik, hogy áldozatainak nem csak testét, de tulajdonságaik egy részét is elbirtokolja. Éppenezért valahányszor „felfal" valakit, Ép-inek, Fp-inek száma valamint Mágia- és Méregellenállása fele annyival nő, mint amennyi az áldozaté volt. A Mágiaellenállásnál a dinamikus pajzs elvész, mivel a massza nem képes Pszit használni. A statikus pajzs és a tudatalatti Mágiaellenállás azonban, ha gyen-



gében is, de megmarad. Ép és Fp tekintetében az áldozat maximális értéke számít.

Amikor a massza megtámadja áldozatát, általában kezeket növeszt ki magából a legváratlanabb helyeken, és azokkal üti meg ellenfelét. Ezek nem csak az ütésből származó sebzést okozzák (1k3), de egyben a massza el is szívja az áldozat életerejét, ha annak Egészségpróbája sikertelen. Ez az életerő szívás megegyezik az azonos nevű Boszorkánymester varázslattal. Ha az áldozat elvesztette eszméletét, a massza bekebelezi. Ez tizenkét teljes körét (két perc) veszi igénybe. Ezalatt az idő alatt kevesebb figyelmet képes csak szentelni a harcra, ezért egy körben legfeljebb 1k3-szor támad. Ritkán ugyan, de előfordul, hogy a massza valamilyen fegyvert kap kezébe, és azzal harcol. Ez minden esetben egykezes, közelharcra alkalmas fegyver, mivel mást nem képes forgatni. Ezzel viszont úgy harcol, mintha képzett lenne, azaz semmiféle levonás nem sújtja képzetlen fegyverforgatásért.

Nevét egy aszisz tudós után kapta, aki először említi meg a lényt írásiban. Panthal, aki e szörnyetegnél sokkal különb mementót érdemelt volna, számos ynevi fajzat szokásait, tulajdonságait tanulmányozta hosszú élete során. A massza keletkezéséről ugyan nem rendelkezik pontos adatokkal, de feltételezi, hogy a Dawa birodalom sötét mágusai alkották meg. Elgondolása szerint a massza – elegendő ember elfogyasztása után – osztódni is képes, erre azonban nem talált bizonyítékot...

Patkánybáró

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2k6
Termet: K(1,3m)
Sebesség: 80(SZ)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 85
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: 5
Sebzés: k6 (saját rövidkard)
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: 1
Mentál ME: 1
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: semleges
Max. Tp.: 13

A patkánybáró gúnynévvel illetett lények, akik magukat morgáshoz hasonlatos, garathangokból álló nyelvükön Wsim'dsrm-nek nevezik, rászolgáltak rá az emberek által használt elnevezésre. Senki sem tudja, fajuk vajon nemesebb ősök elkorcsosult maradványa-e, vagy az istenek keze kialakulásukkor formálta őket ilyenné. Egy bizonyos: nem született még ember – de törpe vagy elf sem -, aki ne érezte volna már az első találkozás alkalmával a meghatározhatatlan, különös kapcsoló erőt, mely e lényeket a földmélyi pincék patkányaihoz köti.

Kinézetükben is hasonlatosak a patkányokhoz. Bár humanoidok, tartásuk görnyedt, ujjaik pedig közepes hosszúságú karmokban végződnek. Fejük lapos, többek szerint ék alakú. Füleik fejük oldalára lapulnak, csúcsuk hátrafelé tekint, többnyire apró szőrszálak borítják. A szőrborítás egész testüket jellemzi, viszonylag durva, szürkés szálak fedik őket szinte mindenhol, a tenyér és talp a kivétel. Hátukon – különösen a hímek esetében – a szőr a gerinc felett hosszabb, ez egész testükön végighúzódó sörényszerűséget képez. Farkuk is patkányszerű lehetett egykoron, csupasz, szegmentált. Jelenleg ez már erősen visszafejlődött, de egy-egy egyeden még mindig meglepően hosszú, 5-8 hüvelyknyi csonkot találhatunk.

A patkánybáróknak mégis leginkább az arca, a szeme különleges. Az infrában is látó szemek vörösen csillognak ragadozó arcukon, melynek szája sohasem húzódhat mosolyra – nem csak a szándék, az izmok is hiányoznak: csupán éles szemfogakat, aránytalanul hosszú metszőfogakat tárhatnak visszataszító vicsorral a megrettentendő áldozat felé.

A patkánybárók annakidején, több ezer évvel ezelőtt közel álltak a kihaláshoz. Fajukat nem jellemezte – most sem jellemzi – a patkányokkal összekapcsolt gonosz intelligencia, tulajdonképpen még a goblinok legrosszabbjainál is ostobábbak. Hiába voltak hát viszonylag sokan, viszonylag erősek – a számukra menedéket jelentő föld alatti járatokra, barlangokra sok jelentkező akadt akkortájt. Az orkokkal semmiképp sem vehették fel a versenyt, ám még a gyengébb goblinok is kemény ellenfélnek bizonyultak – hiszen csapdákat építettek, mérgeket használtak, sámánjaik primitív mágiáját fordították ellenük. A patkánybárók élettere megcsappant hát, számuk viharos sebességgel közeledett ahhoz a kritikus határhoz, amely után egy faj számára már nincs visszaút a kipusztulás felé vezető lejtőn. Ezidőtájt figyelt fel rájuk a tamarik néhány tagja.



A patkánybárókban hatalmas lehetőségek rejlettek, de ezeket gondos munkával kellett a felszínre hozni – a tamarik hozzákezdtek hát a neveléshez. A földalatti faj ugyanis valóban kitartó volt, továbbá meglehetősen ostoba – tehát tökéletes rabszolga a tamarik dekadens fajtájának. A tamarik rájöttek, a patkánybárók hasonlósága névrokonaikhoz nem a véletlen műve: a humanoidok egy kis gyakorlással és némi akarással parancsolni tudtak néhány patkánynak. Ezek között a kivételes bárók között is akadtak még kiemelkedőbbek, a tamarik feljegyeztek olyan esetet is, mikor a patkánybáró hívására 57 patkány jelent meg, engedelmeskedve minden parancsának. A tamarik kihasználták ezt az adottságot is, néhány bárót vezetőnek jelöltek ki, átvették a faj tulajdonképpeni irányítását. A patkánybárók először különös, jószándékú idegeneket láttak a tamarikban, majd vezetőket, komoly tudású urakat, akiket boldogan fogadtak el támogatóiknak, irányítóiknak. A patkánybárók sorsa ugyanis gyors fordulatot vett: az eddigi fejetlenséget jól szervezett munka és sötét intelligencia váltotta fel, a tamariknak hála. A szolgaság még mindig jobb volt az állandó félelemnél, menekülésnél és vesztes csatáknál. A vesztes csaták véget értek. Egyre több apró összetűzés dőlt el a patkánybárók javára a goblinok ellen. Ám az orkok és goblinok számbeli fölényét semmiképp sem tudták felülmúlni, így a terjeszkedés is kisebb jelentőségű volt a másik két fajhoz képest. A tamarik és patkánybárók közös barlangjairól a tamarik leírásában esik szó.

A patkánybárók ritkán járnak magányosan, inkább 6-8 fős csapatokban tevékenykednek. Egyikük mindenképp felsőbb osztályuk, a Patkányidézők tagja. Ez a patkánybáró 5k10 patkányt tud megidézni, s parancsolni nekik. A parancsok persze egyszerűek, többnyire támadásra szólíthatnak fel. A tamarik egy-egy kiemelkedő tehetségű – továbbá hűségű és intelligenciájú – idézőnek olyan medált készítenek, melynek segítségével az láthat az irányított patkányok egyikének szemével. Így kiváló kémekhez jutottak a tamarik, olyanokhoz, akiknek életéért akkor sem kár, ha leleplezik őket.

A patkánybárók, ha harcolniuk kell, saját méretükhöz szabott, széles pengéjű, silány minőségű rövidkardokat használnak. Ezeket meglehetősen ügyesen forgatják, de ha enélkül kell boldogulniuk, karmokkal is keményen harcolnak – sebzésük ekkor k3, de körönként kétszer támadhatnak.

Pegazus

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 150 (SZ) 300 (L)
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/1k6
Támadás/kör: 2+1
Életerő pontok: 28
Fájdalomtűrés pontok: 50
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 14
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 30

A pegazusok, másként Ghabel Leth-Labrielek, azaz szárnyas lovak az Óidők hírmondói; már csak Észak-Ynev egyes tájain, s a vérvonaluk megőrzésére esküdött rendek tenyészeteiben lelhetők fel. Színük általában fehér, de léteznek szürke, sőt fekete példányok is.

A pegazusok természetes körülmények közt a legmagasabb hegységek fennsíkjain élnek – a bölcsek ebből következtetnek eredetükre. Elterjedt nézet szerint az istenek akkor teremtették őket, mikor Ynev – s a kontinenseket hordozó világ – még ifjú volt, levegője ritkább és édesebb; ez idő tájt úsztak és küzdöttek a mennyboltján Égi Hajók, a hősök pedig pegazusok nyergében szárnyaltak öldöklő csatákba... A pegazusok maradéka az Újidők hőseit általában nem sokra becsüli, bár a kiválasztottak némelyikével olykor kivételt tesz, s bizalmával szerencsélteti őket.

Ha e különös teremtmények harcra kényszerülnek, rúgnak, harapnak, akár a harcra nevelt lovak. Roppant nagy értékűek (sok tízezer aranypénzt kell lefizetni ér-



tük) és nem is mindig hozzáférhetők; efféle hátast csak a legtehetősebbek engedhetnek meg maguknak.

Pteropta

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: O
Sebesség: 40 (SZ), 240 (L)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10 (karom)/2k10 (szarukáva)/3k6 (farok)
Támadás/kör: 1 (2)
Életerő pontok: 60
Fájdalomtűrés pontok: 88
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 60

A pteropták hatalmas, szárnyas hüllők, főleg Gro-Ugon hegyei közt élnek, de megtalálhatók a Sheral-hegységben, valamint Krán bércei közt is.

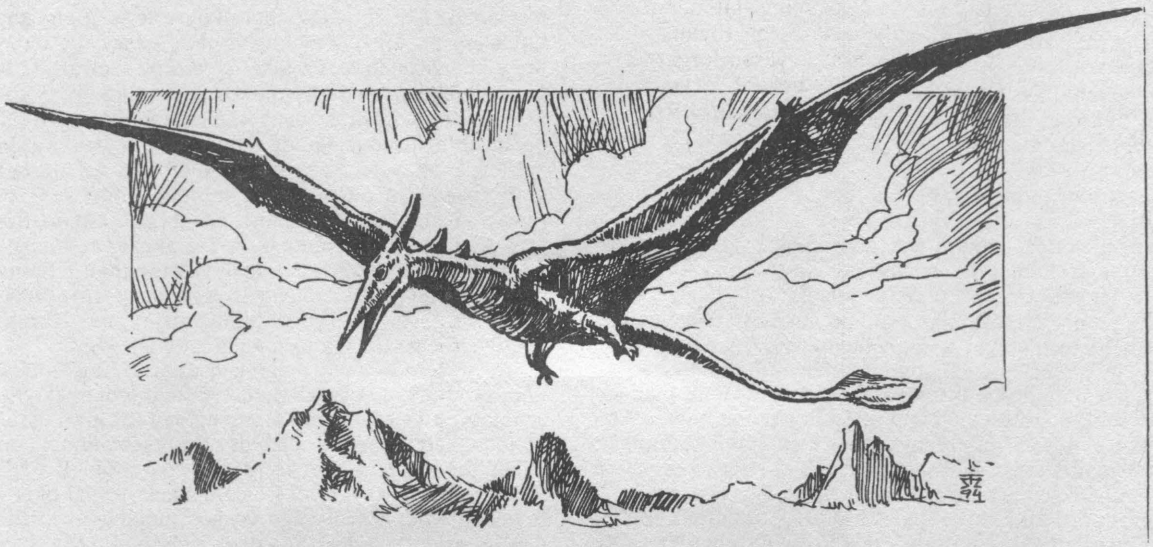
Ragadozók. Testük óriási, hosszuk nemritkán eléri a 6-8 métert, amihez hozzájön még a négy méteres farok. Vastag bőrhártyával borított szárnyaik fesztávolsága gyakran meghaladja a húsz métert.

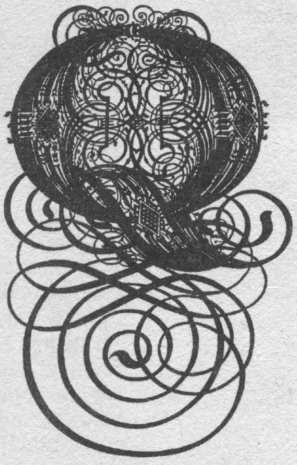
A lény testét szívós bőr borítja. Feje hosszúkás, távolról csőrre emlékeztető szája előrenyúlik. Fogai nincsenek, ajakkávája kemény, elszarusodott. Az állandó evéstől és csiszolástól ez a szarukáva hihetetlenül éles, amivel a pteropta képes akár egy birkát is kettéharapni. A fején, tarkóján és nyakán sorakozó csontkinövések elcsökevényesedett tarajt alkotnak. Hosszú, izmos farka a végén ellaposodik és kiszélesedik. Rövid vaskos lábain a bőr megvastagodott és elszarusodott. Négy ujja masszív, hegyes karmokban végződik.

Harc vagy vadászat közben legszívesebben a levegőből csap le áldozatára, erős karmait belemélyesztve, majd magával ragadva a levegőbe. Ez a pteropta szempontjából rohamnak minősül, így megkapja az ott leírt harcértékmódosítókat. Általában, mire a fészkére ér, a préda kimúlik a karmai között. Ha harcolni kényszerül, nem szívesen teszi ezt a levegőből, mivel nagyon rosszul manőverez. Ha csak teheti, leszáll, és szarukávás, megnyúlt szája csapásaival végez ellenfelével. Mindeközben szárnyait fenyegetően széttárja és fülsüketítő, visító hangot hallat. Ha többen támadnak rá egyszerre, kétszer is támadhat egy körben. Ez a második támadás a farokcsapás, amit természetesen csak olyan ellenfél ellen tud végrehajtani, aki mögötte van.

Vastag bőrének köszönhetően a pteropta SFÉ-je 2-es.

A pteroptát a gro-ugoni orkok hátasnak használják. Leginkább terhet szállítanak vele nagy távolságra, de hadjáratokban harcolnak is róla. Ez a légi harc meglehetősen nehézkes, ezért ritkán alkalmazzák. A pteroptákat nehéz a harcra betanítani, de ha sikerül is, rossz manőverezőkészségük miatt csak nagy csapattestek elleni – főként lélektani – hadviselésre alkalmasak.





QUANA DOKUNA • QUERDA • QUINTARHA

Quana Dokuna (Szemlélődő)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 100 (L)
Támadó érték: -
Védő érték: -
Kezdeményező érték: -
Célzó érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: -
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: 100
Mentál ME: 100
Méregellenállás: Immunis
Pszi: Pyarroni MF-nek megfelelő, 120 Pszi-pont
Intelligencia: Magas
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: A KM-től függ

A Szemlélődők ritkán járt rengetegek, érintetlen ősvadonok szellemei. Az ynevi tudomány valaha élt emberfeletti lények megkeseredett lelkének tartja őket, s lehet ebben némi igazság, hisz a quana dokunák tiszteletének valamely formájával a napvilágon élő ősi népek majd mindegyikének liturgiájában találkozhatunk.

A Szemlélődők mint anyagtalan entitások, a lakhelyükül szolgáló terület egészét átlátják és ellenőrzik, s e területen belül bárhol érvényesíthetik sajátos hatalmukat, ha a beavatkozást szükségesnek ítélik. Nem azonosak a köznapi értelemben vett védszellemekkel: a végletekig kiszámíthatatlanok, az erdőjárók sosem tudhatják, mikor és mivel vétenek az általuk felállított (s többnyire csak általuk ismert) szabályok ellen. Olykor egyetlen fa kidöntésével, egyetlen vad elejtésével megharagíthatók, máskor egész seregek átvonulását és dúlását tűrik némán, mintha fontosabb dolgok kötnék le figyelmüket. Ha a kalandozócsapat quana dokuna lakhelyéül szolgáló rengetegen vág keresztül, bármi megtörténhet - és jó eséllyel meg is történik.

Nincs két szemlélődő, aki azonos formában fejezné ki dühét, neheztelését vagy épp elégedettségét. Kedvezőtlen esetben olyan a hatás, mintha maga a természet fordult volna a betolakodók ellen: a gyökerek, indák akadályozzák előrenyomulásukat, a források elapadnak vagy ihatatlanná válnak, újra és újra támadnak a vadon lakói (olykor az amúgy ártalmatlan jószágok is), a lombok szélcsendben aggasztóan neszeznek, éjnek idején pedig összefüggő sátrat alkotva igyekeznek lehetetlenné tennni a tájékozódást. Hosszabb út megtétele esetén a Szemlélődő kó nappal az őt ért atrocitás után valamilyen formában (álmok, jelek, netán közvetítők útján) kapcsolatba lép az utazókkal, s tudtukra adja, mit tehetnek, hogy kiengeszteljék. Ez lehet egyszerű szertartás, de lehet megfellebbezhetetlen parancs is valamely őrült küldetés végrehajtására, melyet megtagadni éppoly botor dolog, mint úszóversenyre kelni egy falkára való kiéhezett cápával. Saját közegében - tudniillik az általa uralt erdőségben - a Szemlélődőé minden előny, aki olykor (igaz, meglehetősen ritkán) ellenségei elpusztításától sem riad vissza. A támadáshoz eszközként használhat minden állatot és növényt, mely a vadonban fellelhető, s napjában egyszer az *Időjárás befolyásolása* elnevezésű papi varázslatot is alkalmazhatja, az alapkönyv megfelelő passzusában szereplő erősítéssel..

Ha az erdőségben megfelelő állatok vagy növények nem akadnak, a quana dokuna pedig mindenképp le akar számolni a betolakodókkal, módjában áll humanoid epigonokat teremteni - napjában háromszor annyit, ahány ellenféllel küzdeni kényszerül. Az epigonok - a népnyelv *famorai*nak, azaz a Gyökerek Népének nevezi őket - embermagas fadárdával vagy vaskos husánggal küzdenek, úgy, mintha 1. TSz-ű harcosok volnának. Nincs önálló akaratuk, nincsenek érzelmeik, ezért teljességgel immunisak az asztrál- és mentáloperációkra, s a legkomiszabb mérgek sem fejtik ki rájuk a kívánt hatást. Ha a quana dokuna célja a behatolók elpusztítása, a famoraik számá-

ra nincs megállás, nem irgalmaznak még a sebesülteknek sem. Pusztulásuk esetén egy nap leforgása alatt semmivé foszlanak, visszatérnek a vadon földjébe, melyből vétettek - de társaik még ugyanazon a napon felbukkannak, hogy folytassák a harcot.

Famorai

Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó érték: 45
Védő érték: 90
Kezdeményező érték: 10
Célzó érték: -
Sebzés: Fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: Immunis
Pszi: Nincs
Intelligencia: Nincs
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 38

A Szemlélődő maga sem sérthetetlen: minden területen belül létezik egy szinguláris pont, mely a quana dokuna lényegét hordozza. Ha a kalandozók meglelik ezt a helyet, engedelmességre szoríthatják, akár el is űzhetik a vadonba költözött lelket - ám mivel ezt a szellemlények is tudják, szinguláris pontul rendszerint nehezen támadható természeti képződményeket, tavakat, sziklaormokat, barlangokat választanak. Akadnak persze kivételek: Doranban feljegyezés szól egy anublieni Szemlélődőről, aki egy vadszamár koponyájában ütött tanyát, de mert sem utazót, sem kalandozót nem háborgatott soha, máig békén elmélkedhet a testen túli lét nagy kérdéseiről.

Querda (Khrii'de)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: N (marmagassága 7 arasz)
Sebesség: 140 (SZ)
Támadó Érték: 105
Védő Érték: 145
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/2k6
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 85
Asztrál ME: 3
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 320



A querda nem más, mint az Elátkozott Vidék élettelen, komor tájain élő fajok egyike. Felépítésében leginkább a farkasra vagy a kutyafélékre hasonlít, de azoknál jóval nagyobb testű. Marmagassága a 9 araszt is elérheti, de a 7 araszos magasság a legjellemzőbb. Négy lábon járnak, fejük robosztus, tekintetük vadságot, agresszivitást sugároz. Kopott szürke bundájuk foltokban hiányozhat, vagy ellenkezőleg, meg is erősödhet. A szőrzet hossza változó, a szinte testre tapadó 1-2 centiméterestől a hosszan földre lógóig. Szemük színe leggyakrabban vörös, de a zöld és a barna sem ritka. Családok vándorolnak együtt, s szinte sohasem támadnak egyedül egy lehetséges zsákmányra. Valószínűleg az Elátkozott Vidék szörnyű környezete hatott az itt maradott kutyákra, s ez lehetett a vérengző fenevadak kialakulásának oka.

A querdák utódai is rendkívül torzak lehetnek, mert a faj – egyébként kérdéses értékű – evolúciója még mindig nem tekinthető befejezettnek. A faj nem stabil, az egyedek hatalmas változatosságot mutathatnak.

Szigorúan ragadozók, de végső esetben a döghúst is elfogyasztják. Szinte minden állat a zsákmányukká válhat, nem válogatnak, a náluk erősebb lények – ha vannak ilyenek – sem érezhetik magukat biztonságban támadásaiktól. Ha lehetőség nyílik rá, többen, több irányból támadnak, azaz körülveszik a kiszemelt prédát, s szinte minden esetben meglepetésszerűen csapnak le rá. Az Elátkozott Vidék kiváló gyakorlóterep a legvadabbak és legerősebbek kiválasztásához, s hogy a faj máig fennmaradt, arról tanúskodik, hogy ez is a szerencsések között kapott helyet.

Ha harcra kerül sor, megpróbálnak felugrani ellenfelükre, így két mellső lábukat és harapásukat is használhatják a viadalban. A karmok 1k10 Sp elvesztését okozzák, a harapás pedig 2k6 Sp nagyságú sebet ejt. Rendkívül mozgékonyak és gyorsak, ennek köszönhető magas Védőértékük is. Harapásuk, mint szinte minden az Elátkozott Vidéken, ártó anyagokkal terhes. Nyáluk fertőzést hordozhat, s esetleg nem csak azt. A querdák ugyanis kínzó éhség esetén különféle növényeket nyalogatnak, rágcsálnak. Ezeket legtöbbször le sem nyelik, a növényi nedvek és olajok a nyálban maradhatnak. Előfordulhat például, hogy egy querda a Veszélyes Növények címszó alatt ismertetett Trentea végzetének *szárát, leveleit ízlelgette*, mielőtt összecsapott néhány arra tévedt kalando-

zóval. Ilyenkor, ha a harapás sikeres, a nyállal együtt a *fertőzés és a Trentea* végzetének mérgező szubsztanciája is az áldozat vérébe kerül. A querda nyála 85%-os valószínűséggel fertőzött, s 13% az esély arra, hogy valamilyen egyéb mérgező anyagot, növényi vagy állati nedvet tartalmaz. Az átadott fertőzés ellen a karakternek meg kell dobnia Egészségének 10 feletti részét, s ha ez nem sikerül, megbetegszik. A leggyakoribb querda által hordozott fertőzés (95%-ban) az egyszerű emberek által Átkos Hidegkórságnak nevezett betegség, ezt Ynev orvostudománya a Tremor Mortis néven ismeri. Lényegében egyre súlyosbodó remegésről van szó; a beteget mintha a hideg rázná: fogai vacognak, ujjai remegnek. Ezek után a remegés egyre erősebb lesz, majd az áldozat kómába esik, melyből legtöbbször fel sem ébred. A betegség lefutása gyors, 3+1k3 (1k6/2) nap. A kóma a halál előtti nap estéjén áll be. A fertőzés papi mágiával vagy a megfelelő ellenszerrel gyógyítható. Természetes gyógyítás esetén a betegnek végig ágyban kell tartózkodnia, s könnyező páfrányból kivont, keserű folyadékot kell naponta háromszor fogyasztania. Ez a gyógyhatású anyag igen drága, s csak a leghíresebb herbalistáknál szerezhető be.

Ha a 13%-os esély bekövetkezett, s a nyál más veszélyes anyagot is tartalmaz, a Kalandmester szabadon válogathat az Elátkozott Vidék flórájának ínyencségei közül – a hatás is ezen növények hatásával fog megegyezni. Megjegyzendő ehelyütt, hogy sok méreg, különösen az erősebbek, a querdára is hatnak: nem hordozhatják őket, időnek előtte maguk is elpusztulnak.

A querdák családokban élnek, a családot pedig a legerősebb hím, a családfő vezeti. Ezek a jól megtermett vezérek erősebbek, kitartóbbak, jobban tápláltak és egészségesebbek társaiknál, ezért harci értékeik is módosulnak: KÉ: +5 TÉ: +15 VÉ: +10; továbbá sebzésükhöz sebenként 1 Sp adandó. Ép-jük 3-mal, Fp-jük 8-cal több, mint a közönséges querdáknak, marmagasságuk 9 arasz körül mozog. A családfőért ezért több tapasztalati pont jár: 120 helyett 150.

A querdákat több nép is saját céljaira használja fel. Kis csapatok indulnak az Elátkozott Vidék embertelen, halott tájaira a veszett hírű ragadozók befogására. Az egyik jeles vadász az orkok népe, akik harci állatként tartják őket. A querdákat ők Khrii'dének hívják, ennek eltorzult formáját vette át Ynev többi népe az állat elnevezésére, így született a querda szó. Az orkok soha nem vesződtek az állatok idomításával vagy betanításával, így a querdák kezelhetetlensége sem jelent számukra különösebb problémát. Tisztelik az állat emberfeletti kegyetlenségét és harci tudását, s lehetőségeik és saját belátásuk szerint is meglehetősen jól bánnak velük. Fontos barlangszakaszokat, titkos épületeket őriztetnek velük, de nagyobb ütközetekben is láttak már szabadon eresztett querdát, melyet az ellenfél sorainak, különösen a lovasságnak szétzilálására szántak. A dzsadok is próbálkoznak olykor e pokoli ebek befogásával – nem mintha nem rettegnének tőlük, ám hatalmas összegeket kínálnak nekik különféle – rendszerint Toronból, Gorvikból – jött kereskedők...

Suttogják, a querdák egyes országok gladiátorviadalain is főszerephez jutnak. A természet nyers erejének és ösztönös gyorsaságának összecsapása ez az emberi tudással és gyakorlattal – ez adja az ilyen mérkőzések különleges vonzerejét. A gladiátorok többsége retteg a querdától, de lelkük mélyén várják is a találkozást a fenevaddal, melyet egyedül megölve a többiek fölé emelkedhetnek, s a játékok ünnepelt hőseivé válhatnak.

Quintarha

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 125
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/1k6
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 80
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: immunis
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Halál, Rend
Max. Tp.: 1250

A quintarha mágikus úton kitenyésztett őrzőlény, a Káosz korából (Hatodkor) származik. Állítólag Dawa őrült máguskirályainak parancsára teremtették őket, s azóta elszaporodtak Ynev legkülönbözőbb tájain.

A quintarha csupa tüske, hüllőszerű, két és fél méternél hosszabb, majd két mázsás szörnyeteg. Kiválóan beszél kyrül, de megérti a Közös Nyelvet is. Tenyésztésének köszönhetően teljesen immunis mindenfajta mentális és asztrális mágiára, valamint a Pszire és a mérgekre. Ezüstszínű bőrét mélykék háromszögek díszítik, s ez az irha nem csak igen esztétikus látvány, hanem kemény páncélzat is: SFÉ-je 6.

Táplálékra nem szorul, természetes körülmények között nem hal meg, igaz, nem is szaporodik. Ahhoz, hogy új quintarha szülessék, különleges égi együttállás szükségeltetik, és legalább négy efféle bestia. Nászukból két újszülött (ám minden tekintetben kifejlett példány) lát napvilágot.

A quintarha látszólag céltalanul éli végtelen életét. Ha szerencséje van, valaki szolgálatában (így értelmet nyer állandó őrködése); ha gazda nélkül kell léteznie, hatalmas kincshalmazt hord össze magának, s azt védelmezi csökönyösen.

Egy quintarhát egyféleképpen lehet megvesztegetni, mégpedig úgy, ha őriznivalót ajánlunk neki. Ekkor odahagyja addigi vackát – az ott őrzött kincseit minden körülmények között új helyére szállíttatja –, és engedelmesen követi újsütetű gazdáját. (Amennyiben az ígéret talminak bizonyulna, úgy a szörnyeteg tombolni kezd, s igencsak jól teszi a csaló, ha számtalan fegyveressel, vagy egy szélnél is sebesebb lóval rendelkezik.) A gond ott kezdődik, hogy az évezredek múlása némiképp eltorzította a lény logikus gondolkodó képességét, s még maga választott gazdájának sem hajlandó engedelmeskedni a kincsek dolgában. Hiába fenyegetik, könyörögnek neki: egyetlen rézpetákot sem hajlandó kiadni az őrzött drágaságok közül. Miután intelligenciája kimagasló, a turpisságokat, a megtévesztésére tett kísérleteket azonnal észreveszi, s akkor dühöngeni, őrjöngeni kezd – mindenkire, még a gazdára is rátámad, hogy elpusztítsa.

Ezek után persze felmerül a kérdés, hogy mire jó egy quintarha. Elmondható, hogy majdnem semmire – amit rábíztak, az holt tőke -, ám minden érték kiváló ismerője, így szívesen beszélget ékszerekről, díszfegyverekről, drágakövekről vagy bármi egyéb értékes holmiról, s gyakorta pontosabban becsléssel szolgálhat, mint bármely ynevi bankár.

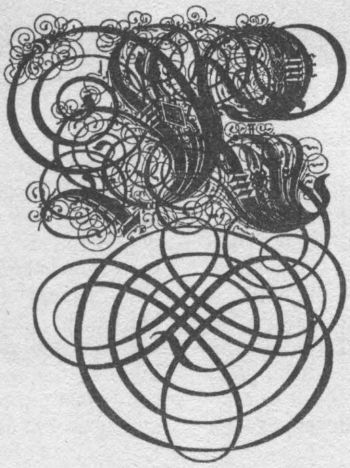
A quintarha békés jószág, egészen addig, míg nem próbálják elragadni a rábízott (esetleg saját gyűjtésű) holmikat. Tudására, hozzáértésére azonban hiú, így e képességei megkérdőjelezésével is könnyen ki lehet hozni sodrából, s akkor félelmet nem ismerő ellenféllé válik.

A quintarha két mellső mancsával támad, azután harap. Mind karmai, mind agyarai mérgezettek – 7.szintű idegméreggel. Ha a támadó elpusztul, a quintarha megfosztja minden drágaságától, ám a holttesttel mit sem törődik tovább – elvégre az nem jelent további fenyegetést számára.

Mondják, egyes gazdagabb északi bankházak alaptőkéjük őrzését quintarhákra bízzák, s ez igencsak növeli a bank ázsióját a befektetők szemében.

Az erioni számvevők - a kontinens legszárnyaszegettebb fantáziájú, ám legkülönb emlékezetű lakói - legendákat mesélnek egy quintarháról, "aki" valamikor a Hetedkor derekán önállósította magát, és sajátos tevékenységbe kezdett. A szóbeszéd szerint ő az egyetlen a fajtájából, aki megbarátkozott a tőke fialtatásának emberi eszméjével: kezességet vállal átmeneti pénzzavarba került kereskedőkért és befektetőkért. Kincstárából továbbra sem vándorol ki egy peták sem, az ynevi bankárok, uzsorások azonban készséggel nyújtanak kölcsönt azoknak, akiket bizalmára érdemesít - annál is inkább, hisz a fáma szerint a rossz adósokat személyesen keresi fel, hogy a törlesztési fegyelem szentségére figyelmeztesse őket...





RACKLA • RALUG • RHAGULTAIKKY • ROCHALEA • ROTRIX

Rackla

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: K
Sebesség: 50 (SZ) 110 (L)
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 50 (80)
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 13

A rackla – közismertebb nevén denevérkutya – a Tarin-hegység barlangjainak lakója. Első pillantásra leginkább egy kutyára emlékeztet, de hosszúra nőtt mellső és hátsó lábai között a hátán denevérszárnyra emlékeztető bőrlebenyek helyezkednek el. Ezek segítségével a rackla repülni képes, eközben pedig már inkább denevér benyomását kelti.

A denevérkutyák párban járnak. Mindenevők, kisebb barlangi élőlényeket és gombákat fogyasztanak. Látásuk a barlangi fényviszonyoknak megfelelően gyenge, infra- és ultralátással azonban ugyancsak rendelkeznek: segítségükkel a teljes sötétségben is remekül tájékozódnak. Szemük igen érzékeny a fényre, különösen az erős fényre, amilyen például a napé – törpe lovasaik, ha a felszínre viszik őket, különleges posztósapkával óvják e szervüket; ilyenkor ők a racklák szemei...

A racklák, ha csak tehetik, a levegőből támadnak, mivel így ellenfelük jóval nehezebben találja el őket. Ezt jelzi a második, a zárójeles Védőérték. Harc közben harapásukkal ejtenek sebet. Másik előnyük a harcban, hogy ők a sötét barlangban remekül tájékozódnak, és jól látják ellenfelüket – nem így megfordítva. (lásd Harc félhomályban, illetve sötétben!)

A racklák igen ellenállóak szinte mindennel szemben. Bármilyen rájuk ható varázslat E-je eggyel kevesebbnek számít ellenük. Ez az ellenállás még az Ostűzre is kiterjed. Egy dolgot viszont nem bírnak elviselni, és ez a hideg. Éppen ezért a hideggel kapcsolatos varázslatok – például Paraelem teremtés – E-je eggyel nagyobb lesz ellenük.



A Tarin Birodalom törpéi hamar felismerték a denevérkutyák kitűnő képességeit, és háziállatként kezdték tartani őket. Használják a harcban éppúgy, mint közlekedésre vagy épp versenyeken.

Ralug

Előfordulás: ritka (Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: 1-3
Termet: N (10-12m)
Sebesség: 60 (SZ)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 18
Célzó Érték: 55
Sebzés: 2k10/2k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 84

Asztrál ME: 22
Mentál ME: 15
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 180

Több világlátott, de a természettudományokban járatlan utazó szerint az Elátkozott Vidéken újjászülettek a régmúlt sárkányai. Természetesen az ezt hangoztatók tévedésben vannak, csupán óriási ragadozó gyík lepte meg őket, a ralug. Ez a lény valóban emlékeztet kissé a sárkányokra, de sem méreteiben, sem képességeiben, sem intelligenciájában nem hasonlít rájuk. Tény viszont, hogy ezek ismeretében sem kevésbé veszedelmes, mivel hüllőhöz és nagyságához képest igen gyors, továbbá rettenthetetlen és vérszomjas. Mint annyi lény az Elátkozott Vidéken, ő is a szabadon örvénylő mágikus energiák teremtménye, minek következtében magas mentális és asztrális ellenállással bír, alacsony intelligenciája ellenére. A mágia más képességekkel is felruházta, segítve ezzel túlélését a legerősebbek versenyében.

A ralug magányos szörnyeteg, egyedül vadászik, egyedül él. Ritkán verődik össze több közülük, de ekkor sem támadnak sem összehangoltan, sem egymást bármilyen más formában segítve. Messziről megérzik a zsákmány szagát, még a Vidék bűzzel terhes levegőjű részein is. Egy-két mérföld távolságból megszimatolják a friss vért, ez pedig mindennél erősebben vonzza őket. Egy-egy túlélő a Vidék cápáinak is nevezte őket, mert pont olyan kegyetlenek, és pont olyan ellenállhatatlanul hívja őket a kiontott vér. Ennek a viszonylag nagy távolságból is pontos szaglásnak köszönhető, hogy egyszerre akár 2-3 is megjelenik, annak ellenére, hogy nem együtt közelítették meg a zsákmányt.

Mivel vadászterületeiket nem határolják körül semmilyen módon, gyakran előfordul, hogy egy kiszemelt zsákmányt többen rohannak le. Az osztozkodás ilyenkor legalább akkora küzdelemmel jár, mint az áldozat legyilkolása: így csak az erősek maradhatnak életben. Ezek a gigantikus szörnyetegek egymással szemben is kegyetlenek, bár a faj túlélőösztöne legalább addig időleges szövetségesekké teszi őket, míg a közös ellenféllel végeznek.

A ralug hossza ellenére viszonylag gyorsan halad a Vidék dzsungelében, de a kisebb emlősöket nem érheti utol. Képes viszont szájpadlásának felső részén elhelyezkedő méregmirigyében bénító váladékot termelni, melyet elképesztő távolságokra tud pontosan célba juttatni. A méreg, ha az ellenállás sikertelen ellene, teljes végtagbénulást okoz, sikeres ellenállás után pedig a Görcs módosítói érvényesek az áldozatra. A méreg okozta izombénulás viszonylag lassan oldódik, 10+2k10 perc szükséges a szervezet funkcióinak helyreállásához. Könnyen elképzelhető, milyen veszélyes lehet ez a méreg emberekre, hiszen még a sikeres ellenállás is súlyos hátrányokhoz vezet. A mérget közelharcban csak ritkán használja az állat – akkor, ha sarokba szorították, vagy ellenfele már fájdalmas, mély sebeket ejtett rajta (Ép vesztés után következő körben). A méreg elsődleges szerepe a menekülni szándékozó préda megbénítása, a viszonylag lassú futás ellensúlyozása. Így a ralug akár meglapulva is bevárhatja áldozatát, majd a kellő pillanatban köpetével megbénítva könnyen végezhet vele. A meglapulás és rejtőzés különösnek tűnhet egy ilyen *monstrum esetében*, de a természet ismét különlegesen találékonynak bizonyult. A ralug bőre száraz pikkelyekkel fedett, melynek színe gránitszürke. A hüllő hasa alá húzva végtagjait, és lehajtva fejét még néhány méter távolságból is ártalmatlan sziklának látszik, mivel órákon át is képes mozdulatlan maradni. A szörny már több olyan utazót meglepett, akik szélvédett hely reményében telepedtek meg a szikla tövében. A hiba csak akkor vált nyilvánvalóvá, mikor egyik társuk derékig eltűnt a gyík torkában.

A ralug kétféle módon vadászik: vár, vagy lecsap a vérszagra. Ahol ugyanis vér folyt, biztosan akad sebesült állat vagy egyéb élőlény. Még ha a sértetlen állat el is menekülhetne a hatalmas gyík elől, egy sebzett számára ez biztosan nehezebb feladat – a hüllő tehát eséllyel indul a nagy versenyfutásban. Amennyiben a gyík beérte áldozatát, kétféleképp teheti ártalmatlanná, ha a méreg nem bénította meg teljesen. Mivel négy lábon jár, végtagjait nem használhatja támadásra, legfeljebb fekvő ellenfelek eltaposására. Leggyakrabban harapással támad, ennek sebzése 2k10 Sp. Másik fegyvere hosszú, vaskos farka. Ezzel előrefelé nem támadhat, de oldalra és hátrafelé igen. Hatalmas lendületet vehet, ha ezzel sújt le valakire, így a sebzés 4k10 Sp. A hatás ahhoz hasonlítható, mintha valakit egy közepes nagyságú márványszoborral igyekeznének elsodorni – valóban pusztító. A gyíknak ezért kevés ellenfele akad, aki egyedül, mágia használata nélkül győzedelmeskedhetne felette. Ennek oka a pikkelyek nyújtotta védelem is, mert a vastag szarupáncél viselőjének 2 SFÉ-t ad. Emberek mégis gyakran próbálják meg csapdába csalni, vagy másképp elejteni az állatot, mert méregmirigyéből a halál után a váladék kinyerhető. A mirigy természetesen meglehetősen nagy, hisz maga a gyík is óriási: 15-20 adag méreg vonható ki belőle. Ezt persze óvatosan kell megtenni, hiszen a méreg a bőrön át felszívódva is hatásos, így könnyen megbéníthatja az óvatlan kísérletezőt.

Rhagultaikky

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-4
Termet: N
Sebesség: 120
Támadó Érték: 125
Védő Érték: 180
Kezdeményező Érték: 65
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6/1k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 75
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 1650

A ragulthaikky különleges teremtménye a hómezőknek. Különlegessége táplálkozási szokásaiban mutatkozik meg.

Ha a kalandozócsapat valahol a hómezőkön vagy a havas déli erdőségekben végletekig legyengült állatokat talál, biztosra veheti, hogy az egy ragulthaikkyvel való találkozást úszott meg valami módon. Mert a ragulthaikky bizony a fizikai erejét veszi el áldozatától. A módszerről vitatkoznak még a tudós elmék, de a helyes válaszhoz ma sem járnak közelebb, mint a kezdet kezdetén. A legmegalapozottabbnak az a feltevés látszik, amely szerint a lény valamiféle mágikus energiát juttat a szervezetbe, amely gátolja az izmok munkáját. A másik elmélet amellett kardoskodik, hogy mentális úton történik az izommunka gátlása. Ennek ellentmond, hogy a ragulthaikkyk támadásának nem állnak ellen a felhelyezett mentális pajzsok. Az viszont tény, hogy speciális „sebzését" mágikus úton hozza létre, mert az csak papi mágiával semlegesíthető.

Mielőtt tovább ecsetelnénk a ragulthaikkyk támadási szokásait, ejtsünk néhány szót külsejükről is!

Humanoid alkatúak, bár aránytalanul csapottak a vállaik, mellkasuk horpadt, míg hasuk pocakszerűen domborodik. Karjuk vékony, kezükön három mozgékony ujj van. Görbe, rövid lábaik vannak. Annak dacára, hogy alakjuk meglehetősen komikusnak tűnik, ha valaki futva próbál menekülni előlük, csúf meglepetésben lesz része: a ragulthaikkyk, ha csak tehetik, nem engedik futni a leendő táplálékot. Fejük lapos, két dülledt szemük van, lapos orruk, amely lepényként terül szét képükön. Hallásuk és szaglásuk olyan fejlett, hogy a legnagyobb sötétben is képesek úgy tájékozódni segítségükkel, mint egy ember a szemével egy verőfényes nyári délutánon.

Egész testüket – mint a hóvidék legtöbb lakójáét – tömör szőrzet borítja, ám e prémért nem adnak sehol egy petákot sem, mert az állat pusztulása után csomókban hullani kezd.

Mint látható, a ragulthaikky egyébként sem veszélytelen ellenfél, bár sebzését illetően sokan talán fitymálóan legyintenek. Csakhogy...

Minden találatnál, amit a ragulthaikky bevisz ellenfelének, az áldozat Egészségpróbát tartozik dobni. Amennyiben e próba sikeres, nem történik semmi, de ha az illető elvéti dobását, akkor a következő káros hatások érik:

- ha simán elvéti, 1 erőpontot veszít.
- ha hárommal véti el, akkor 2 erőpontot veszít.
- ha hattal véti, el 3 erőpontot veszít.
- ha kilenccel véti el, vagy Egészsége nem éri el a tizet, úgy négy pontot veszít.

Ha erőpontjai három alá csökkennek, az áldozat mozgásképtelenné válik. Egy alatt természetesen mindenki meghal, hiszen már a szívizmai is felmondják a szolgálatot.

Az elveszett erőpontok igen lassan regenerálódnak: havonta egy tér vissza belőlük. Mint azt már említettük, papi mágia képes az elveszített erőpontokat visszaadni. Ehhez a Gyógyítás nevű varázslatra van szükség. A papnak, mintha csak bénulást gyógyítana, 40 Mp-t kell felhasználnia ahhoz, hogy az áldozat 1k6 erőpontját visszaszerezze.

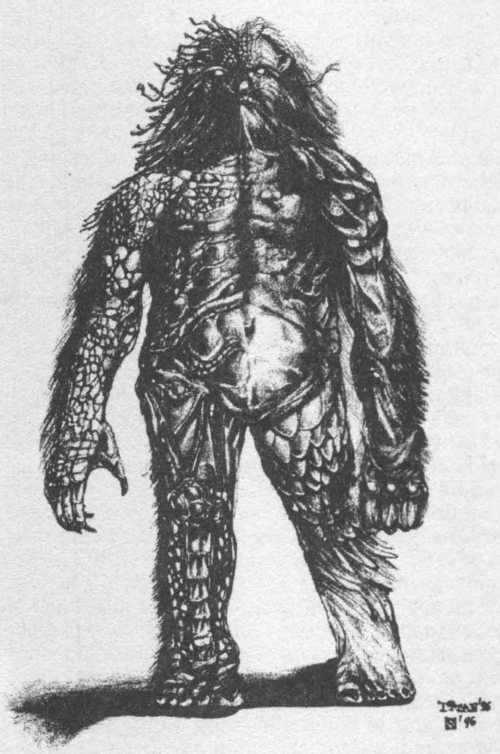
Mindenkiben felmerülhet, vajon minek rendelkezik ilyen képességekkel e lény? A válasz kézenfekvő: a rhagul' vadász. Köztudott pedig, hogy egy kifejlett hím medvét is könnyű megölni, ha annyi ereje sincs, mint egy ma született báránynak...

Rochalea

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó érték: 80
Védő érték: 120
Kezdeményező érték: 25
Célzó érték: -
Sebzés: k10+2
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: 35
Mentál ME: 35
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: Alacsony
Max.. Mp: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 600

A Sheral hegyláncainak felhőkig nyújtózó csúcsai közt kevés élőlény talál otthonra, s csupán egyről mondható el, hogy ez születésének helye. A P.e. III. évezredben - Kyria összeomlásának idején - a hágókon és hegyi ösvényeken megjelentek az emberek, a menekülők: céljuk egy békésebb, nyugodtabb birodalom megalapítása volt. Soraik közt jeles tudósok, mágiahasználók éppúgy akadtak, mint családjukat óvó, otthont kereső földművesek. Ám egyvalakinek még az önkéntes száműzetés sem hozhatott nyugodalmat. Raed Atiande varázsló volt, aki számos ütközetben hozott már pusztulást Orwella követőire, mielőtt belevágott volna a Sheralon való átkelésbe. Múltja azonban nem ereszthette; az egyik csatában végzett Orwella egyik rendházának főpapnőjével - a bosszú pedig csak évekkel később teljesedett be. Az út alatt fanatikus fejvadászok ütöttek Raeden, aki a maga és kísérői védelmében egy Elementál idézésébe kezdett. A vállába csapódó kékacél számszeríjvessző azonban megzavarta a Síkkapu létrehozására szolgáló formulát - a kapu nem az Elemi Síkok egyikére, hanem egy másik Anyagi Síkra nyílt. Innen került Ynevre az első három Rochalea. A különös lények végeztek a fejvadászokkal - de a varázslóval is. A kapu bezáródása után nem térhettek haza, itt kellett hát megfelelő életkörülményeket találniuk.

A Rochaleák - dallamos nevük ellenére - kiszámíthatatlan, kegyetlen ragadozók. Szülővilágukban sivár hidege után tökéletes otthont találtak a hegylánc havas csúcsai közt,



innen vándoroltak később tovább más, havat és kemény telet ígérő területekre is.

Ezek a lények jóval termetesebbek az embernél, a hímek 3,5, a nőstények 3 méteres magasságig fejlődhetnek. Alapjában véve humanoidok, bár cölöpszerű lábaik, robosztus testalkatuk inkább két lábra emelkedett medvékké teszi hasonlatossá őket. Karjaik *erős* kezekben végződnek, öklükkel és kézéllel harcolnak, fegyvert sohasem használnak. Igazán azonban bőrük különleges. A testüket borító vastag, kristályos és szerves anyagot egyaránt tartalmazó hám ugyanis pillanatok alatt képes változtatni a szerkezetét. Gránitkeménységűvé vagy bársonypuhaságúvá alakul, a helyzet teremtette igény szerint. Ezért sem használnak fegyvert - öklük buzogány vagy kardpenge lehet a küzdelem során. Másik ebből eredő képességük, mely különösen veszélyessé teszi őket, a bőrük jelentette védelem. A

Rochalea harcban használatos alap SFÉ-je 3. Ezzel indul minden küzdelemben. Később - már az első kör után - a hám alkalmazkodni kezd a lény ellen használt fegyverhez. Ha a fegyver vágó eszköz, a bőr megvastagodik, mélyebb rétegei egyre szilárdabbak lesznek, így a vágó eszköz lendületet veszítve megakad a kristály keménységű mély rétegben. Zúzófegyver ellen a hám rugalmassá alakul, így becsapódáskor a fegyver ereje lassan semmivé vész, mielőtt a lény ártalmára volna. A szúró eszközök ellen szinte az egész bőrréteg gránitszerű lesz, nem ritka, hogy a penge eltörik egy sikertelen támadás után. (Ez akkor történik meg, ha a szúrófegyver okozta sebzés csak a lény aktuális SFÉ-jének 1/4-e. Tehát 2Sp sebzés 8-as SFÉ mellett a penge eltörését eredményezi.) A bőr változásai miatt a Rochalea SFÉ-je egy adott fegyvertípus ellen (pl. vágó fegyverek) méghozzá körönként 3 ponttal nő, de 18-nál nem lehet magasabb. Tehát ha a lény már két kör óta küzd egy kardot forgató harcossal, az SFÉ-je 3+6=9 lesz. A hám változása látható folyamat, a kristályos bőr szerkezete megváltozik, áramlik, szilárdul, új formát ölt. Amennyiben a lény új fegyvertípus ellen kívánja átalakítani a bőr szerkezetét, egy kört arra kell fordítania, hogy visszaálljon az alapállapotba. Ezek után elölről kezdődhet a körönkénti SFÉ növekedés. Mivel a hám átalakulása az elemi behatások ellen is kellő védelmet biztosíthat, a lény úgy is határozhat, hogy a bőrt pl. tűz ellen rendezi át. Így az adott elem okozta sebzés az első körben háromnegyedére, majd a következő körben felére, utána negyedére csökken, de ennél jobb védelem nem érhető el. A Rochalea -idegen síkról való származásának köszönhető - asztrál és mentálmágia elleni védelme tovább nehezíti a lény elleni küzdelmet. Ezért bizton állíthatjuk, a szörnyeteg meglehetősen kemény ellenfelet jelenthet még tapasztalt fegyverforgatók, kalandozók számára is.

Rothrix

Előfordulás: gyakori (Elátkozott Vidék)
Megjelenők száma: 2k6+4
Termet: K
Sebesség: 150 (L)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: k6+1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 25
Asztrál ME: 8
Mentál ME: 6
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 20

A rothrix nem egyéb, mint az Elátkozott Vidék varja. Persze a hely ütőképes sereggé alakította a csapatostul támadó madarakat. Méretük és életmódjuk nem változott túl sokat, de agresszivitásuk elképzelhetetlen méreteket öltött: senkitől sem félnek, semmilyen ellenfél elől sem hátrálnak meg. Harci képességeik is komoly átalakuláson estek át – a levegőből csapnak le célpontjukra, karommal-csőrrel tépve az áldozatot. A támadásokat sohasem egy-egy madár, hanem a csapat indítja, így nagyon nehéz védekezni ellenük, mert minden ellenfélre 3-4 madár jut átlagban.

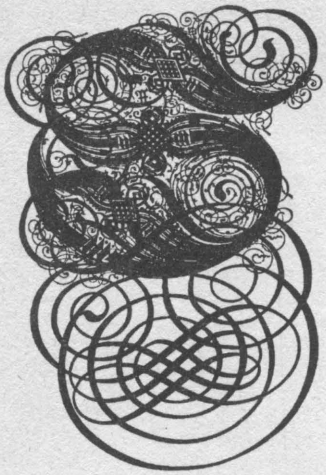
A rothrix hasonlít a közönséges varjúra. Tollai, szemei és lábai feketék, de csőre hegyesebb, valamivel hosszabb és keményebb. Sebzése jelentős részét ezzel okozzák, szinte pengeként vájnak bele az áldozat testébe. Sokszor az is megtörténik, hogy karmaikkal megkapaszkodnak az áldozat hátán, ahol nehezen elérhetőek, s így tevékenykednek tovább. Ilyen esetben az ellenük harcoló, ha az maga az áldozat mínusz 30-as módosítót kap minden támadó dobására, mert nem látja a madarat. Azok, akik megpróbálnak segíteni, és megölni vagy elkergetni a madarat az áldozat hátáról, +25-ös TÉ módosítóval rendelkeznek, hisz a rothrix helyhez kötött, nem repülhet arrébb a csapás elől. Ha valaki saját hátáról akarja eltávolítani a madarat, annak még egy hátránya van: a célpontra támadó áldozat sokszor saját hátára mér súlyos csapást. Ez akkor történik meg, ha a támadó dobás (tehát nem az összeg, maga a dobás) kisebb 30-nál. A sebzés ilyenkor a szokásos módon számolható, de az Sp veszteség az áldozatot éri. Ez abban az esetben is így történik, ha a madarat egy segítő próbálja lecsapni: az áldozat mozog, nagyobb és jobb célpontot jelent a rothrixnál.

A madarak másik rossz tulajdonsága, hogy karmuk és csőrük is mérgezett lehet. Ennek egyik oka maga a Vidék, ahol minden ártó anyagokkal terhes. Ki tudja, ki-mi volt a madár előző áldozata, milyen méreg került a rothrix testének ezen részeire, anélkül, hogy felszívódott volna, a madárral végezve? Ezek a mérgek a Vidéken már megismert, megszokott anyagok közül kerülhetnek ki, melyekről részletesebben a querda és a Veszélyes növények címszónál találhatunk bővebbet. A KM persze maga is kiötölhet veszélyesebbnél veszélyesebb mérgeket, a karakterek jókedvének állandó megőrzése érdekében...

A mérgezés másik oka a csőr tövében működő méregmirigy, melynek váladéka bénító hatású. A mirigy fejlődéstanilag meglehetősen újkeletű, hatékonyságát tekintve pedig még több száz év vár rá, hogy közel kerülhessen a tökéletességhez. A termelt méreg sokszor megreked a csőr tetején, vagy ellenkezőleg, ártalmatlanul lecsorog a földre. Ezért a méreg csak akkor jut be az ellenfél szervezetébe, ha a rothrixnak sikerült túlütnie áldozatát, vagy már három kör óta az áldozat hátába kapaszkodva sebez. A méreg hatása lassú bénulás – a bejutást követő körben nincs hatása, de később minden harcérték körönként 5-tel csökkenni fog. Ha valamelyik – kivéve a Célzó Értéket – eléri a nullát, az áldozat teljesen megbénul. Amennyiben a méreg ellen sikeres ellenállást dobott, a harcérték csökkenés csak -20-ig folytatódik, majd a helyzet stabilizálódik. A mozgásképtelen ellenfél nem számíthat sok jóra, a madarak – hacsak valaki el nem űzi őket – belőle lakmároznak majd; hálát adhat a percnek, melyben végképp elveszíti eszméletét.

A rothrix igazán akkor válik veszélyessé, ha értelemmel rendelkező lény irányítása alá kerül, akár magányosan, akár csapatostul. A madár ugyanis alacsony Mágiaellenállással rendelkezik, még akkor is, ha a közönséges állatokhoz képest ez az értéke kiemelkedő. Így az Elátkozott Vidék különös varázslói, a magukat myssarnak nevező, állatokkal kapcsolatos mágiát használók könnyen saját céljaikra használhatják fel őket. (Erről bővebben a myssar címszó alatt olvashatók információk.) A rothrixek már szervezetlenül, csupán a bennük működő ösztönök irányítása alatt is veszedelmes ellenfelek, de sokkal ütőképesebbé válhatnak, ha értelem fogja össze tevékenységüket.





SANQUORA • SÁRKÁNY • SÁRKÁNYGYÍK • SÁSKAHARCOS • SELLŐ • SYNMEN DENEVÉR • SICCHEL • SIRAMOR

Sanquora

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 70+fegyver
Védő érték: 145+fegyver
Kezdeményező érték: 45+fegyver
Célzó érték: 25+fegyver
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 45
Asztrál ME: 5 (42)
Mentál ME: 4 (42)
Méregellenállás: 9
Pszi: 6.TSz. Alapfokú pyarroni Pszi alkalmazónak felel meg, 25 Pszi-ponttal
Intelligencia: Magas
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pontok: 500

A Kráni-hegység keleti lejtőin, a búskomor erdőségek rejtekében különös sziklavárosok állnak. Még az érintett városállamok vezetői közül is csupán a legfontosabbak és legnagyobb hatalommal rendelkezők tudják, kik is lakják ezeket a nehezen megközelíthető, már-már fellegvár szerű településeket. Egy különös faj, a Sanquora lelt itt otthonra, több évszázad vándorlás után. Ezek a nagymacskák könnyedségével és eleganciájával mozgó és ölő, szinte éjfekete bőrű humanoidok a Godoni és Krán birodalom közt dúló hosszú háború idején jelentek meg a kontinensen. Eredetükről számos, több-kevesebb igazsággal bíró elmélet született. A leghelytállóbbnak talán az a teória tetszik, mely szerint a Sanquorákat kráni mágusok alkották meg, azzal a céllal, hogy még félelmetesebbé tegyék a birodalmi fejvadász különítményeket. A feladat végrehajtása sikerült, a végeredmény mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A mágikus képességekkel bíró humanoidokból ugyanis hiányzott minden hajlandóság a csoportban működésre, képtelenek voltak beilleszkedni abba a tökéletesen felépített rendszerbe, melynek részét kellett volna képezniük. Élvezték a pusztítást, de nem fogadták el mások irányítását. Kiemelkedő képességeik ellenére küldetések tucatjait hiúsították meg fegyelmezetlenségükkel, így - mivel teljességgel haszontalannak bizonyultak - pusztulniuk kellett. A szerencsésebbek - és minden bizonnyal élesebb eszűek - elmenekültek a hegyláncok övezte birodalomból, de kevesen maradtak. Először igyekeztek minél messzebb kerülni az őket megalkotó birodalomtól, s a háborúk dúlta kontinens tökéletes feltételeket teremtett fennmaradásukhoz. Egy évszázad vándorlása után - miután Kránban már az emlékük is elenyészett - végül a Krán-hű városállamok területén leltek otthonra, a néptelen erdőségekben. Az egymást követő generációk alatt sem halványult el menekülésük története, így mindig nagy hangsúlyt fektettek védelmükre, biztonságukra. Ennek köszönhetőek azok az egyedülálló sziklaerődítmények is, melyek lapos építésükkel, föld alatt futó folyosóikkal és különös csapdarendszereikkel otthonukként szolgálnak.

A Sanquorák, mióta elhagyták Kránt, ugyanannak a mesterségnek hódolnak: fejvadászok, zsoldosok, elit testőrök - igény szerint. Kizárólag magányosan tevékenykednek, senkivel, még fajtársaikkal sem képesek eredményesen együtt dolgozni. Mégis ütőképesek, félelmetes ellenfelek lehetnek, annak ellenére, hogy nem vehetik fel a versenyt egy szervezett fejvadász különítménnyel sem. Ennek oka az is, hogy adottságaik fejlesztésére nem szánnak túl sok időt, inkább velükszületett képességeiket használják, híján vannak a késztetésnek a tökéletességre. Azonban még így is kiemelkedő hatékonyságú fegyverforgatók, ki tudja, mire lennének képesek évtizedes gyakorlás és tanulás után?

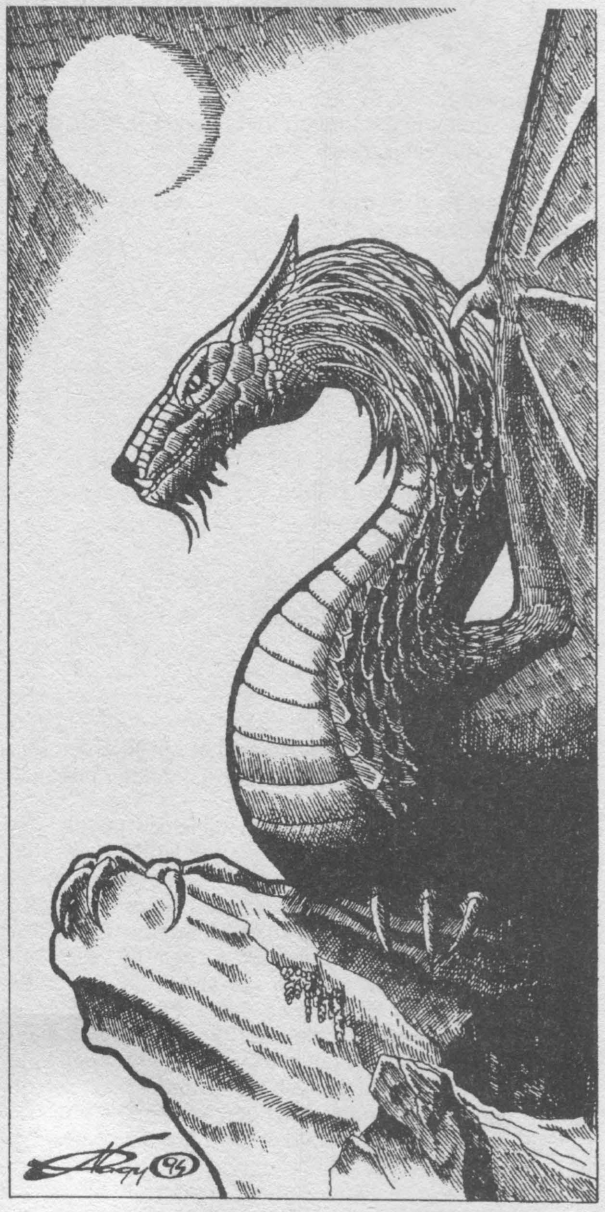
Az átlagos Sanquora viszonylag magas, teste szinte légiesen könnyűnek tűnik, melyet mozgásának könnyedsége is kiemel. Kiválóan képesek lopakodni és árnyékban

rejtőzni, észrevétlenül megközelíteni az ellenfelet - mégis ritkán szorulnak ezen tudás kamatoztatására. A kráni mágia, mely átitatja testüket, lehetővé teszi számukra a villámgyors teleportációra. Ennek három különböző formáját is képesek végrehajtani, a következők szerint. A leghosszabb távolságra vivő - legfeljebb 600 mérföld - teleportációt csak olyan helyre hajthat végre, ahol jelen van egy fajtársa. Ennek magyarázata, hogy ilyen hosszú távolság esetén a fogadó oldalról származó energiára is szükség van a sikeres teleportációhoz. Ezt a képességét a Sanquora egy nap legfeljebb egyszer alkalmazhatja. A második, rövid távú teleportáció látótávolságon belülre vonatkozik - de nem lehet nagyobb, mint 200 méter -, és naponta háromszor alkalmazható. Ezzel észrevétlen közelíthet meg távoli célpontokat is, mely ideális lehet fejvadász, kém vagy testőr szerepében is. A közelharcban azonban minden kétséget kizárólag a harmadik típusú, 5-6 méteren belül használható anyagátvitel jelent előnyt. Ez naponta korlátlan számban alkalmazható, és a szemvillanás töredéke alatt végrehajtható. Segítségével a Sanquora teljesen megzavarhatja, majd támadásával meglepheti ellenfelét. Beteleportálhat annak háta mögé, oldala mellé, s kihasználva új helyzete jelentette előnyét, anélkül támadhat, hogy ellenfelének ideje lenne védekezni. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a Sanquora, ha a körben sikeresen kezdeményezett, teleportálhat és támadhat, mielőtt ellenfele erre felkészülhetne. Ennek eredményeképp a harc első három körében, ha ellenfelét valóban megelőzte, és mögé vagy mellé teleportált, TÉ-jéhez hozzáadódik az összes helyzetből eredő módosító (pl: hátulról vagy félhátulról) továbbá a meglepetésre járó +30 is. A harmadik kör után az ellenfél már jó eséllyel meg tudja majd mondani, hol is fog megjelenni a pillanatonként helyet változtató Sanquora, így a meglepetésből származó +30 +10 pontra csökken. Természetesen a helyzetből eredő módosítók jelen esetben is érvényesek. A gyors helyváltozatásnak a védekezésben is fontos szerep jut. Az új helyre került humanoid ellen - amennyiben a kezdeményezés a sanquorát illette - ellenfele csak -20-as módosítóval támadhat, hiszen teljesen megváltozott helyzethez kell alkalmazkodnia. A teleportáció és támadás elképesztő gyorsasággal követheti egymást, sok Sanquora ugyanis még előző helyén - elképzelve az új helyzetet - megindítja a támadást, és a teleportációt követő megjelenés egyben a megkezdett mozdulat befejezését is jelenti. A fent leírt előnyök csupán akkor érvényesek, ha a Sanquora megszerzi a kezdeményezést. Amennyiben ez nem sikerül, a TÉ kizárólag a helyzetből adódó módosítókkal emelkedik meg. A Sanquorák leginkább könnyen forgatható, gyors fegyvereket használnak, távoli célpontok ellen könnyű vagy kézi nyílpuskát, közelharcban pedig ívelt pengéjű tőrt, rövidkardot, esetleg handzsárt.

Sárkányok

Őssárkányok és korcssárkányok

Az őssárkányok a Kyr Birodalom előtti időkben éltek, s az Ynevet akkoriban uraló aquirok ősi ellenségei voltak. Mágikus hatalmuk a kyr mágusokéval vetekszik, bölcsek és emberfelettien intelligensek. Békében éltek egymással és minden olyan fajjal, amely ezt számukra lehetővé tette. Az emberek elszaporodásával a hegységekbe húzódtak vissza, s bár életkoruk gyakorlatilag végtelen, lassanként mégis kipusztultak. Ma már alig egy tucat él belőlük Yneven, tágas barlangok rejtekében szunyókálnak, évszázadokat átaludva egy jobb kor eljövetelét várják. Az emberiség viszályairól mit sem tudnak, vagy ha igen, nem vesznek róla tudomást, s végképp nem vállalnak részt benne. Csak alszanak és várnak.



A korcs sárkányok az őssárkányok ma élő, elkorcsosult ivadékai. Mind méretükben, mind fizikai és szellemi képességeikben messze elmaradnak őseik mögött. Ynev elhagyatott hegyein meglehetősen nagy számban élnek – számuk kontinens-szerte ezerre tehető. Legismertebb előfordulási helyeik: a legendás Anúria, a Sheral Hegység, a kráni Sötét Hegység és Ediomad.

Egy sárkány annál nagyobb és veszedelmesebb, minél öregebb; de természetesen az őssárkányok a leghatalmasabbak. Egy kifejlett őssárkány eléri a 150-200 méteres hosszúságot is, s fejét 35-40 méter magasra képes emelni. Ezzel szemben a legnagyobb korcs sárkány is legfel-

jebb 70 méter hosszú, s nem ritka közöttük a 15 méteres *„apróság"* sem.

A sárkány mint szörnyeteg
(A táblázatokban feltüntetett határértékek között a KM tetszés szerint választhat)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 50 (SZ) 300 (L)
Támadó Érték: lásd lent
Védő Érték: lásd lent
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: lásd lent
Támadás/kör: lásd lent
Életerő-pontok: 50-250
Fájdalomtűrés-pontok: 150-650
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos-kimagasló
Max Mp.: Változó
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 300 000

A sárkányok nagy testű, súlyos, ebből következően lomha teremtmények. Ha végtagjaikkal fizikailag támadnak, KÉ-jük gyakorlatilag nulla.

A sárkányok óriásiak, ennek megfelelően TÉ-jük nagy. Lomhaságuk miatt azonban mégis van esély, hogy áldozatuk elkerülje a csapást. Ha sikeres Gyorsaságpróbát tesz, a sárkány támadása célt téveszt, akármilyen is Támadó Dobása. Ha mégis eltalálják ellenfelüket, óriási Fp sebzést okoznak, ha pedig túlütik, az nem Ép vesztéssel, hanem mindenképpen halállal jár. Mindenki belátható, hogy egy sárkány támadását nevetséges próbálkozás lenne fegyverrel vagy pajzzsal hárítani. Ellenben a mágikusan elkészített fegyverek és pajzsok nyújthatnak valami védelmet. Ez a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy a fegyverek és pajzsok VÉ-jének mágikus plusszai. Például egy 63 manaponttal készített közepes pajzs +40 VÉ helyett csak +5-öt ad.

Küzdelemben mellső két mancsukat és ostorszerűen csapkodó farkukat használják, s ha megszorulnak, harapnak is. Hosszú nyakukkal meglepően messzire elérnek, s fejüket többi végtagukhoz képest váratlan fürgeséggel mozgatják. Természetesen a felsorolt támadási módok közül körönként mindegyiket legfeljebb egyszer alkalmazhatják – de akár egyidejűleg is. A következő táblázat arról tudósít, melyik támadási mód mennyire hatékony, s találat esetén milyen sebzést okoz az ellenfélnek.

támadás	TÉ	Sp
mancs csapás	60-145	5K6-7K6
farok csapás	70-125	10K6-14K6
harapás	100-175	4k6-8K6
tűzlehelet*	CÉ:40-60	lásd a leírásban!

* a tűzleheletet lásd később!

A sárkányok Védő Értéke alacsony (legalábbis törzsük túlnyomó részén), hiszen ki ne lenne képes eltalálni óriási, lomha testüket? Hogy mégis szinte sebezhetetlenek, azt a testüket mindenütt borító, acélnál is keményebb, olykor fél méter vastag pikkelyeknek köszönhetik. (SFÉ: 15-30 – a KM dönti el) Ezeket átszúrni lehetetlen, kizárólag a köztük húzódó keskeny réseken nyílik mód a lágyabb részek elérésére. Ahhoz, hogy egy sárkány törzsén sebet lehessen ejteni, legalább másfél méter hosszú fegyver szükségeltetik – az ennél rövidebb még Fp vesztést sem okoz. E célra külön készítenek kardokat, de legtöbbször kopját, esetleg egyéb szálfegyvert használnak a sárkányölők.

Akadnak azonban a sárkányoknak olyan gyenge pontjaik is, ahol jóval könnyebb megsebezni őket, mint a törzsükön. Ezen pontok kivételével a sárkánynak nem is okozható Ép veszteség – kivéve a természetes 00-át -, bármilyen mértékű túlütést is dob a támadó. A sárkányok legsebezhetőbb pontja a szemük (SFÉ: 0), erre mindig szerfelett vigyáznak – legszívesebben magasra emelik fejüket, ahol azt nyílveszőkön kívül más el nem érheti. További gyenge pontjuk a hasuk (SFÉ: 10-15), a nyakuk eleje és a fejük (SFÉ: 8-10), ahol pikkelyeik jóval kisebbek és vékonyabbak. Természetesen a sárkányok mindezzel tisztában vannak, s említett testrészeiket fokozott gonddal óvják, ami azok nagyobb Védőértékében nyilvánul meg. Fontos tehát megjegyezni, hogy egy sárkány különböző testrészeinek – a humanoidokkal ellentétben – többféle VÉ-je van. Hogy törzsüknek és a kritikus pontoknak mennyi a Védőértéke, valamint hogy ezeken a pontokon milyen seb okozható, az a következő táblázatból derül ki.

testrész	VÉ	okozható seb
törzs	40-50	csak Fp
lábak, farok	60-70	csak Fp
nyak	80-100	Ép is okozható
fej	120-130	Ép is okozható
szemek	150-180	10 Ép egy szem kiszúrásakor

Azt, hogy a sárkány mely testrészét támadja, a támadónak előre be kell jelentenie, az ettől függő VÉ ellen teszi meg Támadó Dobását, s ettől függ az okozott sebzés is, s az is, hogy abból mennyit fog fel a pikkelyek SFÉ-je. Egy sárkányt csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni.

A sárkányok legjellemzőbb képessége, hogy szájukból tüzet fújnak. A kifújt tűzcsóva a Mágia fejezetében leírt, Csóvába formázott Ostűznek felel meg (lásd Mágia – Elemi Mágia). Minden szempontból hasonlóan viselkedik, beleértve erősségének, s ezáltal sebzésének csökkenését a távolság függvényében. A kilövellés pontjánál erőssége (E) attól függ, mennyi levegőt szívott be a sárkány a kifúvás előtt. Maximális erejű kifúváshoz 10 körön keresztül kell beszívnia a levegőt, s ha kevesebb időt szán a beszívásra, annak arányában a kifújt tűzcsóva erőssége (E) is kisebb lesz. 5 kör esetén a fele, 2 kör esetén az ötöde, 1 kör esetén a tizede. Ebből is látszik, hogy egy sárkány akár minden második körben képes tüzet fújni, ám ilyenkor a tűzcsóva erőssége (E) elenyésző lesz. Alapos megfontolás tárgyává kell hát tennie, hogy sűrűn egymás után fújjon-e, vagy inkább körökön keresztül levegőt vegyen, egyetlen erősebb tűzlehelethez. A beszívás időtartama alatt bármit tehet, harcolhat, varázsolhat, repülhet, de nem beszélhet, és természetesen nem fújhat tüzet, hiszen ez a belélegzési szakasz végét jelentené. A kilövellő tűzcsóva erőssége 50 és 20 E között lehet – a KM jogköre eldönteni a sárkány életkorának és méretének ismeretében.

A sárkányoknak rettenetes hangjuk van. Ha éppen nem tűzlehelethez gyűjtik a levegőt, akkor akár minden második körben is képesek üvölteni, ami egy 50E-s Hangorkánnak felel meg.

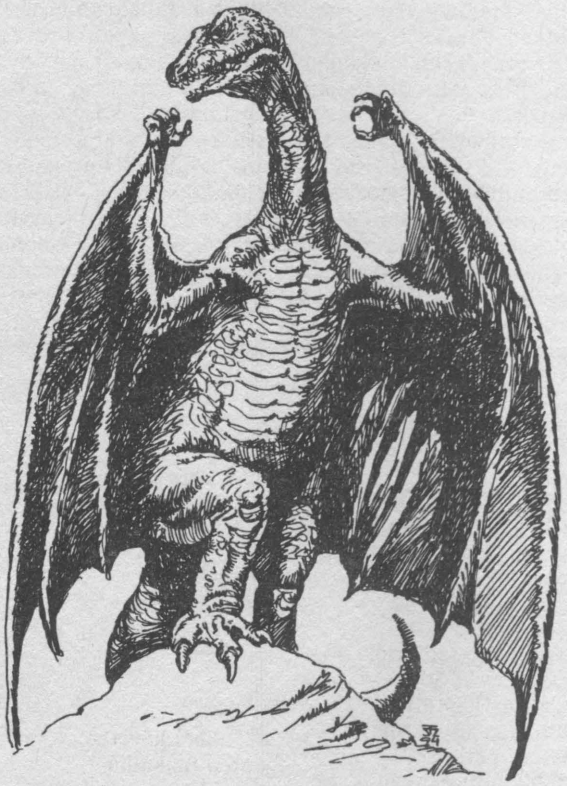
A sárkányok kiváló képességű varázslók is egyben. Némelyikük ismeri is a mágia törvényeit, legtöbbjük azonban inkább csak született ösztönnel alkalmazza azt. Varázsláskor nem mondják ki a mozaik mágikus nevét, mint a varázslók, s nem is rajzolják rúnáját a levegőbe, hanem csak felidézik a képzeletükben. Ily módon minden mozaikot egyetlen szegmens alatt létrehoznak, függetlenül attól, hogy egy varázslónak ugyanez mennyi időbe kerülne. Anyag-, Asztrál- és Mentálmágiát, továbbá Időmágiát használnak, a mágia többi fejezete idegen tőlük. Tudásuk mértéke különböző, de a varázslók Tapasztalati Szintjének megfeleltethető. Legtöbbjük 10. Szinten varázsol, némelyikük rosszabbul, némelyikük különbül, akár még 15. Szinten is. Az őssárkányok tudása a 20. Tapasztalati Szintet is elérheti. További különbség a varázslókhoz képest, hogy a sárkányok gyakorlatilag végtelenszer képesek energiával feltölteni elméjüket. Egyszerre természetesen ők is csak annyi Mana-pontot képesek begyűjteni, amennyi a nekik megfeleltetett Tapasztalati Szinten megengedett. Az energiagyűjtéshez 1 körre van szükségük, mely alatt bármit tehetnek, harcolhatnak, repülhetnek, tüzet lehelhetnek, de nem varázsolhatnak.

A sárkányok nem rendelkeznek a Pszi semmilyen formájával, ám teljesen immunisak annak minden rájuk irányuló hatásával szemben. Nem hat rájuk az Asztrál- és Mentálmágia sem; pikkelyeiknek köszönhetően a tűz semmilyen megnyilvánulása, még a az Őstűz sem sebzi testüket. A sárkányoknak veleszületett ellenállása van a varázslatokkal szemben. Minden rájuk irányuló varázslat 20-50 E-t veszít az erősítéséből.

Sárkánygyík

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: O
Sebesség: 60 (SZ)
Támadó Érték: 112
Védő Érték: lásd lent
Kezdeményező Érték: 4
Célzó Érték: -
Sebzés: 5k6 (harapás), 5k10 (mancs csapás), 8k10 (farok)
Támadás/kör: 1 vagy 2
Életerő pontok: 60
Fájdalomtűrés pontok: 140
Asztrál ME: 3
Mentál ME: 3
Méregellenállás: 11
Pszi: nincs
Intelligencia: átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 1850

A sárkánygyíkok hatalmas hüllők, amelyek megjelenésükben leginkább a sárkányokra emlékeztetnek, képességeik azonban messze elmaradnak azoké mögött. E hatalmas testű hüllők ritkák, ám így is jóval több található belőlük Yneven, mint akár a korcs sárkányokból. Lényeges eltérés még, hogy a sárkánygyíkoknak mindössze négy végtagja van – szárnyuk mellső lábaik és testük közt feszül. Repülni majdnem olyan jól tudnak, mint a valódi sárkányok.



A sárkánygyíkok teste óriásira nő: általában 20-25 méter hosszúak, de láttak már 30 méteres példányt is. Bár tüzet fújni, mágiát használni nem képesek, fizikai adottságaik miatt veszélyes ellenfelek. Testük nagy részét a sárkányokéhoz hasonló vastag pikkelyek borítják, amelyek szinte sebezhetetlenné teszik őket. Hatalmas állkapcsukkal bármit kettéroppantanak. Szorongatott helyzetben testüket kissé megemelik, hátsó lábaikon s farkukon egyensúlyoznak, így mellső lábaikkal képesek támadni.

Bár ezeket a sárkánygyík felváltva használja, körönként csak egyet képes támadni, hatalmas méretéből adódó lomhasága miatt. Ha több oldalról fenyegetik, vaskos farkával harcol. Harapni és a mancsával csapni nem tud egyazon körben, a farkával viszont támadhat az előző kettő mellett is. Természetesen ez esetben a két támadás különböző ellenfél ellen irányul, akik közül az egyiknek előtte, a másiknak mögötte kell elhelyezkednie. A sárkánygyík – méretéből és felépítéséből adódóan – a valódi sárkányokhoz hasonlóan különböző testrészeken másmás mértékben sebezhető. A pontos értékeket az alábbi táblázat közli.

testrész	VÉ	SFÉ
törzs	50	10
lábak, farok	70	8
hasi oldal	110	5
nyak, fej	140	7
szemek	220	0

A sárkánygyíkok leginkább a sziklás, kopár területeket kedvelik, ezért leginkább magas hegyek között avagy kősivatagokban bukkanhatunk rájuk. Gyakran magányosan élnek, de – ritkán bár – az is előfordul, hogy párban járnak.

Kalandozók a Sheral-hegységben, az Anúriai fennsíkon, a Yian-Yiel vonulatában, Ediomadban vagy a J'Hapinlában találkozhatnak velük. Olyan legendák is keringenek, hogy Krán bércei között is élnek ilyen lények.

A keleti barbárok földjén e teremtmények különös megbecsülésnek örvendenek, totemállatnak számítanak. Egyes törzsek a sárkányokat tekintik isteni lényeknek, a sárkánygyíkokat azok gyermekeinek, gyakorlatilag félisteneknek – ennek megfelelően a kultuszuk is számottevő.

Sáskaharcos (Aun)

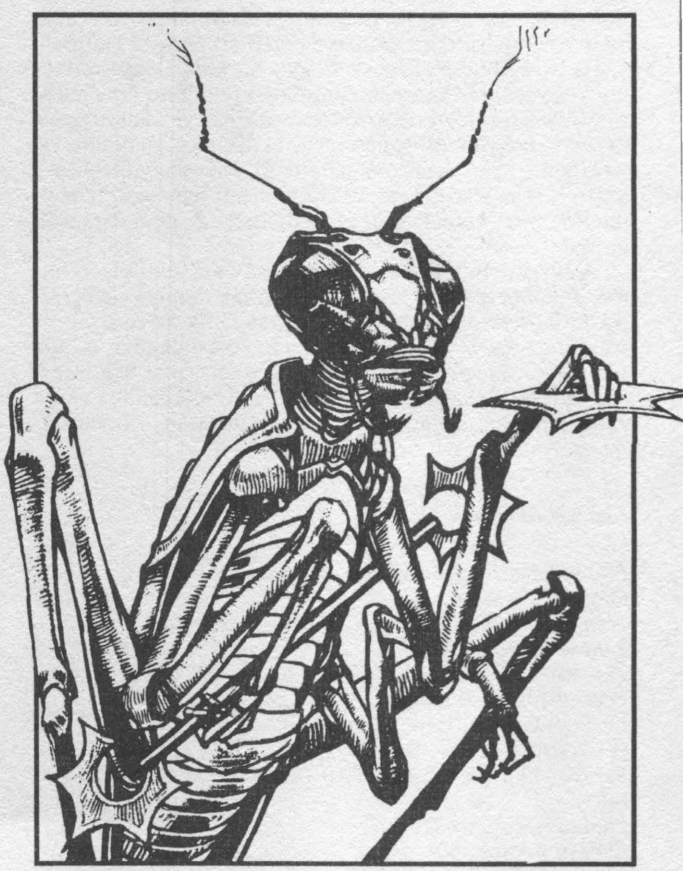
Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1k6/3
Termet: E
Sebesség: 160 (SZ)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: 30
Sebzés: 1k3/1k3/1k3/1k3 vagy fegyver
Támadás/kör: 4 vagy 2
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 56
Asztrál ME: 42
Mentál ME: 28
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Rend
Max. Tp.: 850

A sáskaharcosok Észak-Ynev füves pusztaságainak vándorai, a Szövetség gyepűitől a Sirenarig húzódó lapályon élnek évezredek óta.

Hihetetlenül gyorsak, szívósak, kiváló harcosok. A faj tipikus egyede embernagyságú imádkozó sáskára emlékeztet, két ízelt hátsó lábán jár, mind a négy mellső végtagját kézként használja. Szemei összetett szemek, amelyekkel szinte minden irányba lát.

Küzdelemben legszívesebben saját népük fegyverét, a különleges, kéthegyű lándzsát használják. Ez körülbelül másfél méter hosszú, mindkét végén nehéz, lapos lándzsafej található. A pengék tövében egy-egy rövid döfőhegy meredezik, amely merőleges a lándzsa nyelére. A fegyver sebzése 1k10+2 Sp. Ritkán ugyan, de más eszközt is használnak, ám mindegyiket a csak általuk ismert, üvegesen áttetsző, acélnál keményebb anyagból készítik, melyet a szomszédságukban élő elfek – esküdt ellenségeik – „Calendil könnyének" neveznek. Lándzsájukat két vagy három kézben forgatva fennmaradó kezükön egészen apró, ovális pajzsot viselnek. Néha ez nem több, mint egy széles alkarvédő. Ezzel az eszközzel aktívan védekezhetnek, miközben két másik kezükkel támadnak. A negyedik kezüket általában a csillagtőr (g'elaiween) dobására tartják fenn. A csillagtőr a sáskalándzsához hasonlóan egyedül erre a fajra jellemző. Három jókora, ívelt penge alkotta csillag ez; nyele, markolata nincs, sáskaharcos kezéből kirepülve mégis ritkán véti el a célt. Ezekből a hajítófegyverekből általában hat-nyolc darabot hord magánál egy sáskaharcos. Harc közben, esetlegesen szabad negyedik kezével közvetlen közelről, nagy erővel röpíti őket ellenfelébe. Egy-egy kritikus találattól eltekintve a csillagtőr inkább kellemetlen, mint gyilkos eszköz, sebzése alaphelyzetben 1k6. A sáskaharcos lándzsájával és csillagtőreivel körönként kétszer-kétszer, azaz összesen négyszer támad.

A sáskaharcosok másik fontos adottsága a hihetetlen ruganyosság. Helyből képesek akár négy métert ugrani vízszintesen, vagy kettőt fölfelé. Ezt a képességüket harc közben is előszeretettel alkalmazzák, ezért rettentő nehéz őket eltalálni a harcban – ez magyarázza magas VÉjüket.



Ha rákényszerülnek, a sáskaharcosok akár puszta kézzel is harcolnak. Teszik ezt olyan fokon, ami egy átlagos harcművésznek is becsületére válna. Ilyenkor mind a négy kezükkel támadhatnak egyet-egyet körönként, 1k6/2 Sp-t sebezve mindegyikkel. Ha veszélyben érzik magukat, egy, két vagy akár több kezükkel is csak a védekezésre összpontosítanak, VÉ-jük ilyenkor 10-zel nő minden egyes védekezésre használt kéz után. Ez csak zúzó- vagy szálfegyverekkel szemben érvényesülhet tartósan, mivel az éles fegyverek megsebzik, sőt, csonkolhatják végtagjaikat.

A sáskaharcos egyik kedvenc módszere, hogy megragadja ellenfelét vagy annak fegyverét. Ehhez puszta kézzel kell támadnia, és túl kell ütnie az illetőt. Ekkor nem

sebez, hanem sikeresen megragadta ellenfelét vagy annak fegyverét. Természetesen, ha éles fegyvert ragad meg, akkor az sebez rajta. Ha a ráfogás sikeres, ellenfele a megfogott fegyvert vagy végtagot nem használhatja, de megpróbálhatja kirántani a sáskaharcos kezéből. Ehhez Erőpróbát kell tennie -2-es módosítóval. Ha a dobás sikeres, a sáskaharcos enged – különben soha. Lefogott kézzel támadni nem lehet, védekezni pedig csak úgy, ahogyan azt a Harcrenszer c. fejezet Harc helyhez kötve szabálya alatt kifejtettük. Ezek a megkötések a sáskaharcosra is vonatkoznak. Mégis szívesen folyamodik ehhez a trükkhöz, hiszen ha ellenfele két kezét lefogta, neki még mindig marad szabadon kettő.

A sáskaharcosok testét kitinpáncél fedi, amely 3-as SFÉ-nek megfelelő védelmet biztosít számukra.

A sáskaharcosok gondolkodásmódja teljesen követhetetlen az emberek számára. Szigorú hierarchiában élnek, amelyben az erő határozza meg az egyedek helyzetét. Érzelmeik is jelentősen eltérnek az emberekétől. Egy sáskaharcos számára a hűség és a tisztelet sokkalta előbbrevaló, mint a szeretet vagy a barátság. Természetes körülmények között senkitől sem félnek, harcban soha nem rettegnek. Küzdjenek bár a legerősebb ellenféllel, csapódjon bár testükbe több tucat elf nyílvessző, nem hátrálnak egy tapodtat sem. Mindaddig hiszik, hogy győztesként kerülnek ki a harcból, míg teljes vereséget nem szenvednek, vagy el nem hullanak. Furcsa érzelemvilágúk és különös gondolkodásmódjuk miatt a Játékos Karakterek által alkalmazott Asztrál- és Mentálmágia csak nehezen hat rájuk, innen magas ME-jük.

Sellő

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: k6
Termet: E
Sebesség: 80 (V), 100 (SZ)
Támadó Érték: 15
Védő Érték: 65
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 7
Fájdalomtűrés pontok: 25
Asztrál ME: 45
Mentál ME: 35
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp: 40+3k10
Jellem: Élet, Káosz
Max. Tp.: 200

Sokak szemében a sellők, e deréktól felfelé nő, lefelé haltestű lények a szépség, tisztaság és ártatlanság megtestesítői. Ynev-szerte hallani róluk legendákat, bár csak keveseknek adatott meg, hogy találkozzanak is velük. A történetekben legtöbbször a sellők tavát fenyegeti veszély gonosz varázstudók, netán szörnyetegek, orkok képében. A tó hölgyei persze nem elég erősek a győzelem kivívásához, közel a vég, ám az utolsó pillanatban megérkező hős – ő többnyire a közeli várúr birtokán szolgáló harcos, lovag – megmenti az ártatlan teremtményeket. A sellők ezután maguk közé hívják a fegyverforgatót, megajándékozzák, majd tovább élik idilli életüket a tó mélyén. Az ilyen és hasonló legendák különösen szépen szólnak tavaszi estéken a csillagos ég alatt, egy bárd lágy bariton hangján, elegáns lantkísérettel.. de szinte semmit sem tudunk meg belőlük a sellőkről azon kívül, hogy tavakban élnek. E tájékozatlanság – az emberek a sellőkkel kapcsolatban sokkal szívesebben hisznek a mesében, mint a valós történetekben – oka, hogy valójában csak kevesen ismerik a tavak hölgyeinek szokásait, kultúráját.

Az első komoly tévedés, hogy a sellők gyengék, a második, hogy jók és ártatlanok. Ez utóbbi kijelentés ugyan



egyszer igaz volt, ám hosszú évezredek alatt legtöbbjük olyan mágikus képességek birtokába jutott, melyet sok ember megirigyelhetne. A gyengeségből csak annyi igaz, hogy a sellők semmilyen képzettséggel nem rendelkeznek a közelharcban. Nem használnak, nem ismernek fegyvert, minden felmerülő problémájukat mágia segítségével oldják meg. Nem kedvelik az erőszakot, gyűlölik a vérengzést – lehetőség szerint az érzelmek manipulációján alapuló, ártalmatlan megoldásokat részesítik előnyben, annak ellenére, hogy mágiájukkal akár fájdalmat vagy halált is okozhatnának.

A sellők két nagyobb nemzetségbe sorolhatók. A syenallák mérsékelt övi hegységek kristálytiszta tengerszemeiben, jéghideg tavaiban élnek, a trópusi forróságot és szinte belélegezhetetlenül páradús levegőt kedvelő valyarák pedig az egyenlítő környéki folyókat, tavakat választották lakhelyül.

A két nemzetség életvitele kevés eltérést mutat, csupán a klíma okozta különbségek választják el őket egymástól. A sellők különlegessége, hogy kizárólag nőnemű egyedek alkotják a fajt. Nincsenek hímek, egy sem. Ennek ismeretében többekben felmerülhet a faj fennmaradásának kérdése, teljes joggal. A sellők emberek segítsé-

gével hoznak világra utódokat, s ezt kétféleképp is megtehetik. Vagy a kiszemelt férfit csalogatják be a vízbe, vagy ők kénytelenek a szárazföldre lépni. Mindkét módszer rendelkezik előnyökkel és hátrányokkal, a sellők mégis az elsőt alkalmazzák, valahányszor módjuk nyílik rá. A mesébe illő szépségű tó vagy folyó, melyben a sellők élnek, már önmagában is fenséges látvány, de ha a magányos vándort még gyönyörű hölgyek is a kristálytiszta vízbe csábítják, kevesen állnak ellent a kísértésnek. Ez annál inkább igaz, mert a sellők ismerik és használják a Boszorkánymágia összes asztrális és mentális varázslatát, továbbá egyes csoportok a Csókmágiát is. Ritkán kerül sor arra, hogy természetes szépségükön kívül más fegyvert is be kelljen vetniük az ismeretlen meghódítására, de a sellők nem idegenkednek a mágiahasználattól. A varázslatok akkor jutnak igazán fontos szerephez, ha a tavat vagy folyót valóban veszély fenyegeti. Ilyen esetben a sellők vagy maguk űzik el a betolakodót varázslataikkal, vagy idegen harcosokat, vándorokat kényszerítenek szolgálatukba mágia segítségével. Mindkét módszer rendkívül célravezető, a sellők tehát viszonylagos békességben élnek az idő nagy részében. A mágiahasználat egyébként akkor is alkalmas fegyver, ha egy utazó esetleg visszatérne az egykor társaságát kereső sellőhöz. A hölgyek ugyanis soha, senkit nem tűrnek meg közvetlen környezetükben kétszer. A visszatérő férfit mágiával űzik el vagy vezetik tévútra.

Fontos még különleges képességük, melynek segítségével szárazföldön is képesek életben maradni. Hetente egy alkalommal, ha úgy kívánják, emberi alakot ölthetnek egy teljes napra. Felsőtestük természetesen nem változik meg, de a halfarok helyett lábak nőnek. A sellők minden mágikus képessége megmarad a szárazföldön is, így semmilyen hátrányba nem kerülnek, ha elhagyják a vizet. Az egyetlen veszélyt az jelenti, hogy 24 óra múlva visszaváltoznak eredeti alakjukba, és ekkor már nehezen juthatnak vissza a tóba vagy folyóba, a többiek közé. Megfulladás nem fenyegeti őket, mert eredeti alakjukban is tüdővel lélegeznek, de a kiszolgáltatottság meglehetősen kellemetlen számukra. Persze ha valamelyik sellő ilyen problémával kénytelen szembenézni, megpróbálja felhívni magára egy férfi figyelmét, majd mágiával kéri vagy kényszeríti arra, hogy vigye vissza otthonába. Legtöbbször ezek után a szolga szabadon távozhat, de előtte gyakran kitörlik emlékezetéből a történteket, a Feledés Csókja segítségével.

Siramor

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ) 30 (Falon) 60 (V)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 42
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 75

A siramor felettébb ritka és különleges barlangi „százlábú", rendszertanilag azonban – amennyiben ilyesmiről egyáltalán beszélni érdemes – nem a rovarokhoz, inkább a hüllőkhöz áll közel. Termete eléri egy nagyobb kutya magasságát, hossza meghaladja a három métert. Testét vastag szelvényes kitinpáncél védi a fizikai behatásoktól. (Ami a játék szabályaira lefordítva annyit tesz, hogy kültakarójának SFÉ-je 2.) A barlangok mélyén előforduló lények maradványain, s magukon a lényeken él: elpusztít és felfal bármit, aminek sikerül a közelébe férkőznie. Nem riad vissza a víztől, kitartóan és sebesen úszik, sőt még a barlang falait is megmássza, ha úgy hozza a szükség. Ultraérzékelésével szárazon és vízben is könnyen tájékozódik. A test fejszelvénye hatalmas rágószervben végződik, ez az acélkemény gyűrűsizmok mozgatta kehely „blendeként" nyílik és záródik hatalmas erővel – ha a siramor egyszer ráharapott valamire, azt az izmok automatikusan elkezdik befelé mozgatni, és mivel a fogak is befelé hajolnak, a szabadulás minden teremtmény számára fájdalmas, komoly vérveszteséggel járó (a KM belátása szerint akár Akaraterő-próbához kötött) feladat.

Sicchel

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó érték: 35
Védő érték: 85
Kezdeményező érték: 14
Célzó érték: -
Sebzés: 1k3 vagy fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 9
Fájdalomtűrés pontok: 35
Asztrál ME: Speciális
Mentál ME: Speciális
Méregellenállás: 4
Pszi: Speciális
Intelligencia: Állati
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 65

A hírhedett Családnak, a bűnözők és alvilági bankárok e titkos testvériségének, már igen korán meggyűlt a baja a tiadlani hármas királysággal, s az onnan egész Yneven szerterajzó kard- és harcművészekkel. Elsősorban az ellenük vívott harcra tenyésztették ki a siccheleket, ezeket a szánalomra méltó emberi páriákat, akik meglepő számban élnek a Quiron-tenger kikötővárosaiban, bár az avatatlanok erről nemigen bírnak tudomással.

A Család bölcsei abból az ősidők óta ismert igazságból indultak ki, hogy a gyógyíthatatlan őrültek különösen erős ellenállást tanúsítanak mindenféle pszi-befolyásolással szemben. Évszázadokon keresztül folytattak hátborzongató kísérleteket az utcák szennyéből kiragadott nyomorultakkal, míg végül erőfeszítéseiket a Psz. 3100-as években siker koronázta. Shulur ősi katakombáinak mélyéből előtámolygott az első sicchel; még alig volt több nyáladzó, tönkresilányított emberroncsnál, de a követendő utat már kijelölte.

A sicchelek olyan emberek, akiket szörnyűséges testilelki kínzásokkal a legsötétebb tébolyba kergettek. Racionális gondolatokra teljesen képtelenek, ketrecben kell tartani és pórázon vezetni őket, mint az állatokat. Őrültségük nem közönséges tudatállapot; olyan mélyre süllyedtek már a káosz örvényébe, hogy nem csupán az ellenük irányuló pszi-támadások hatástalanok, hanem erős zavarómezőt sugároznak ki magukból, ami meghatározott körzeten belül súlyosan megnehezíti *mindenféle* pszi-diszciplína használatát!

Minden sicchel immunis minden ellene irányuló pszidiszciplínára, legyen az akár mentális, akár fizikai jellegű. (Tehát nemcsak az auráját nem lehet leovasni, hanem még a Halálos Ujj sem árt neki!) Zavarómezejük erőssége változó; 20-tól 80-ig terjedhet, bár a skála felső régiójába tartozó egyedek már az állati létnél is alacsonyabb szintre süllyedtek, és nemigen élnek sokáig. A zavarómező méterben számított sugarát úgy kapjuk meg, ha az erősségét elosztjuk öttel. Általában minél több időt élt egy emberi lény sicchelként, annál erősebb a zavarómezeje.

Ha a zavarómező körzetén belül bárki bármilyen pszidiszciplínát akar alkalmazni, asztrális ellenállást kell dobnia a zavarómező erősségére. Amennyiben elvéti dobását, a diszciplína nem működik; a következő körben természetesen újra próbálkozhat. Ha egy már működésben lévő pszi-diszciplína hatósugara fedésbe kerül a sicchel zavarómezejével, a pszi-alkalmazónak azonnal el kell végeznie a fenti dobást; kudarc esetén a diszciplína mindenestül összeomlik.

Maguknak a siccheleknek természetesen nincsenek pszi-pajzsaik, elmeállapotuk azonban némi védelmet nyújt nekik az asztrális és mentális mágia ellen. Ilyenkor természetes mágiaellenállásuk a zavarómezejük erősségének kétharmadával egyenlő, felfelé kerekítve.

Néhányan a gyenge zavarómezejű sicchelek közül elegendő emléket őriznek még korábbi életükből, hogy szabályos karakterként funkcionáljanak. Ezek általában alacsony (1.-3.) szintű harcosok és tolvajok, és még nem felejtették el régi képzettségeiket meg a fegyverek használatát. Az erősebb zavarómezejű sicchelek, ha harcra kényszerülnek, legfeljebb foggal-körömmel védik magukat, de gyakoribb eset, hogy teljesen apatikusan vagy vihogó kacajjal fogadják a megváltó halált.

A Család titkos búvóhelyei természetesen tele vannak láncra vert sicchelekkel, és a legtöbb magas rangú Kobra az otthonában is tart néhány ilyen nyomorultat, általában titokban, egy befalazott szobába vagy a pincébe zárva. Egyesek közülük mindenhová magukkal visznek egy sicchelt, udvari bolondnak vagy szerencsétlen, szánalomraméltó rokonnak álcázva. Ha a Család harc- és kardművészekkel való összecsapásra számít, az ellenük kiállított csapatból sohasem hiányozhat egy szöges pórázon tartott sicchel, akinek a védelmére pár keménykötésű fegyverforgatót rendelnek. A fogságba ejtett ellenséges *mágusokat* siccheleket szokták egy cellába zárni, hogy megakadályozzák őket varázserejük visszanyerésében. Különösen kegyetlen ez a módszer, ha a sicchelek egyike korábban maga is mágus volt, esetleg az új rab régi, kedves ismerőse.

A történetírók feljegyeztek néhány olyan esetet, amikor elkötelezett és áldozatkész papoknak sikerült meggyógyítaniuk egy-egy sicchelt. Úgy tűnik azonban, hogy a vak téboly okozta lelkiszellemi károsodások túl mélyen fészkelnek, semhogy halandó mágia eltüntethetné őket: a gyógyult alanyok előbb-utóbb valamennyien öngyilkosságot követtek el, többen közvetlenül az eszméletre térésüket követően.

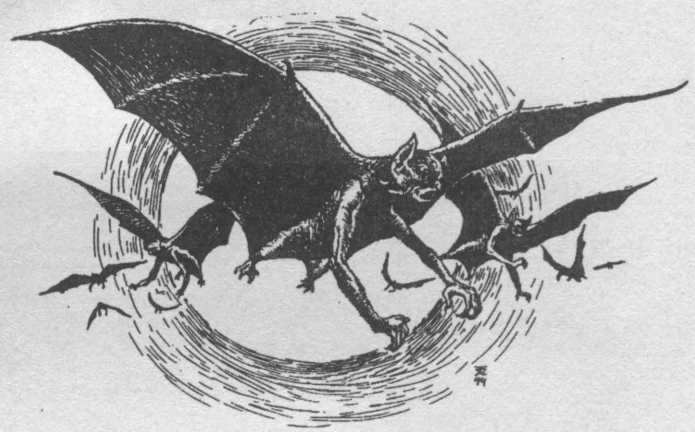
Synmen-denevér

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 10-30 (10+2k10)
Termet: K
Sebesség: 90 (L)
Támadó Érték: 25
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: 50
Sebzés: 1-3
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 2
Fájdalomtűrés pontok: 6
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 1
Pszi: -
Intelligekncia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 15

A synmen-denevér a klasszikus denevérfajok torzult változata. A szárnyukat alkotó bőrhártyák nem a karról nőnek ki: a vállcsontokhoz ízesülő szárnycsontok tartják őket, így a synmen-denevér két karja, úgymond, szabad. E két karon aránytalanul nagy, göcsös ujjú kezek vannak. A támadásukat kezükkel hajtják végre. Mivel hátsó (alsó?) végtagjaik teljesen elcsökevényesedtek, a földön nehezen tudnak mozogni, hisz vonszolódásukat semmiképpen sem lehet járásnak nevezni. Ellenben „fél kézzel" korlátlan ideig tudnak kapaszkodni.

Maga a lény kinézetre meglehetősen különös, mondhatni csúf látványt nyújt. Testét szürkés szőrzet borítja, fején két hegyes fül és egy csőr látható. Az összbenyomást nem javítják aránytalan méretű karjai sem.

A synmen-denevérek a hideg erdőségek lakói. Kisemlősökkel, apró madarakkal táplálkoznak. Fészket nem építemek, a kolónia egy-egy fát szemel ki magának, ahol



aztán kedvükre függeszkedhetnek. E fákat meg lehet ismerni *a nagy* mennyiségű szemétről, amit a fa körül szétszórnak: csontok, szőrmés irhadarabok, tojáshéjak, stb.

A lény elevenszülő, és az újszülött synmen-denevér azonnal szárnyra kap.

Egy kifejlett példány szárnyának fesztávolsága elérheti a másfél métert is. Miként a többi denevérfaj, ezek is rendelkeznek az ultrahangos tájékozódás képességével, és a nagyobb hideg ellenére ők is éjjel járnak vadászni.

Hogy ezen ártalmatlan teremtmény miért kap helyet a Bestiáriumban? Nos van egy szokása, ami miatt biztos helye van Ynev veszedelmes lényeinek sorában. Nevezetesen az, hogy miként a szarka, a synmen is nagy előszeretettel lop. Ellentétben az előbb említett madárral, nem csak a fénylő tárgyakra fáj a foga, hanem minden tárgyra, amit meg tud emelni. Előfordulhat tehát, hogy az utazók arra riadnak éjjel, hogy egy csomó rikoltozó szárnyas tolvaj akarja őket holmijuktól megszabadítani.

Ha a synmen-denvérek különösen veszélyes ellenféllel találkoznak – és egy csoport kalandozót ki nem tart annak? –, bevetik titkos fegyverüket.

E denevérfaj erősen savas, sűrű folyadékot képes kiválasztani amit aztán hihetetlen erővel és pontossággal juttat célba. A „lövedék" – mit szépítsük, köpet – ereje és sebessége miatt e támadás végrehajtásakor CÉ-t kell figyelembe venni.

Ha a savas köpet bőrrel érintkezik, hosszan tartó, égető érzést okoz, 2k6 Sp-t okozva. Mivel az utazók e hideg tájakon általában vastag ruházatot viselnek, a köpködő denevérek dolga igencsak nehéz. De a fenti leírt CÉ mellett nem okozhat nagy gondot a szabadon maradt testrészek – arc, kezek – eltalálása a megfelelő módosítokkal.

Ha köpet szembe kerül, akkor Egészségpróbát kell tenni. Ha sikerült, az anyag „csak" erős fájdalmat okoz, de ha az áldozat elvéti a dobást, akkor 1k10 napig tartó vaksággal fizet; ha valakinek az Egészsége tíz alatt van, vagy a próbáját héttel elvéti, akkor a vakság 1k6 hétig tart.





TAMARI • TENGERI KÍGYÓ • TROLL • TŰZKOBOLD

Tamari

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: E(2m)
Sebesség: 130(SZ)
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 115
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: 25
Sebzés: k6+2
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 55
Asztrál ME: 20
Mentál ME: 15
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp: -
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 175

A tamarik. Kevesen ismerik a nevet, még kevesebben magát a fajt. A tamarik érzékenyek a nap fényére, örök sötétben telik életük. Minden erős fényt kerülnek, barlangjaik mélyén csak a dolgozó rabszolgák, a patkánybárók miatt égnek fáklyák. A tamarik leginkább rovarszerű, csontsovány emberre emlékeztetnek, bőrük fakószürke vagy egészen fehér. Mindenük aránytalanul hosszúnak tűnhet a szemlélő számára, vékony ujjaik mégis erővel szorulnak ökölbe. Mindenben alkalmazkodtak a földalatti élethez, szemük a legkisebb megvilágításban is tökéletesen élesen lát, továbbá infra- és ultralátással is rendelkeznek. Tulajdonképp bőrük és szemük érzékenysége az oka, hogy fajuk több ezer éve elvesztette a képességet, hogy a nap világánál éljen, feláldozva mindezt az örök sötétség tökéletes megismeréséért. A föld alatti fáklyák és mágikus fények sem zavarják szemüket, de a napfény, továbbá az annál erősebb világító források igen. Bőrükön különös érzékelők vannak, melyek a legkisebb légmozgást is észlelik, így a tamari rögtön tudja, ha kinyitottak egy ajtót, valaki ellépett mögötte, avagy közeledik egy ismeretlen barlang kijáratához. Ezért nagyon nehéz meglepni őket, még nesztelenül, láthatatlanul közlekedve is.

A tamarik sosem voltak sokan, s nem is tekintették céljuknak, hogy megismerje őket a világ. Sebezhetőségük visszahúzódóvá tette őket, szeretnek a háttérben maradni, inkább mással elvégeztetni a szükséges feladatokat. Tökéletes szolgákra találtak a patkánybárókban, akik nemcsak engedelmeskednek nekik, de fel is néznek rájuk. Közösen építettek barlangokat, föld alatti kisvárosokat – a tamarik terveztek, a patkánybárók végeztek. A két faj szinte konfliktusmentesen képes dolgozni, együtt élni – ez kevés más, hasonló kapcsolatról mondható el.

A tamarik három nagy csoportra oszthatóak. A harcosok egész életüket a fegyverforgatás tökéletesítésének szentelik. A tudósok – papok, varázslók, más mágiahasználók – tudományukat sötét éjszakákon zsákmányolt könyvekből, fóliánsokból merítik. Maguk is foglalkoznak mágiakutatással, de eredményeiket eddig nem foglalták kötetbe. A harmadik csoport a kapcsolatért felel a patkánybárókkal. Ők vannak a legtöbben, diplomaták, munkavezetők, szónokok, tanácsadók. Erőszak alkalmazására a patkánybárókkal szemben eddig nem volt szükség, a tudás és a kifinomult diplomáciai érzék eleddig megtette a magáét.

A közös folyosórendszerek Ynev hegyeinek bármelyikében megtalálhatóak, meglehetősen elszigeteltek. Igyekeznek kerülni az összetűzést az orkokkal, a goblinokat ellenben – különösen, ha nyomós érdek fűződik hozzá – szívesen megleckéztetik. Kevés összecsapás történt a tamari-patkánybáró és az emberi civilizáció között, ám ennek egy különös társaság tevékenysége a végét jelentette. A tamarik egy csoportja ugyanis – akik békében éltek a patkánybárókkal, de nem egymással – néhány száz éve úgy döntöttek, szerencsét próbálnak a városokban. A nagyvárosok csatornarendszerei készen álltak befogadásukra, igazán hatalmas folyosórendszerek is akadtak



köztük. A folyosókat tovább bővítették, s a kényelmes lakóhely mellett közel kerültek a városokhoz is, a tudományok forrásához. A csatornarendszerből egy-egy éjszaka kilopózva könnyen megszerezhettek ritka műveket, könyveket, értékes tárgyakat. Néhány nagyváros csatornarendszere tehát igazi veszélyt jelenthet az esetleges lemerészkedőre – a tolvajklánok baja például többször meggyűlt a viszonylag új lakókkal. Néhány helyen ellenben a dolgok viszonylag békésen alakultak – egymás érdekeinek tiszteletben tartása, továbbá a kölcsönös együttműködés hasznos volt mind a klánnak, mind a tamariknak. Kalandozók véletlenül is lekényszerülhetnek az alvilágba, de az is megeshet, hogy valakinek tudomására jutott, hogy egy ritka, értékes tárgy lenn van a csatornákban, talán a tolvajok, talán valaki más kezén...

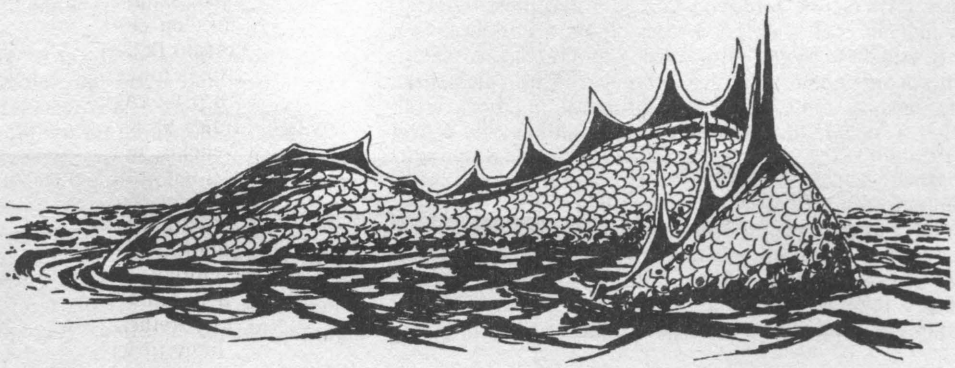
A tamarik nem csak a tudományok, a művészetek felé is nyitottak, gyűjtenek mindent, ami megszerezhető, s valamiféle – akár mégoly szerény – értéket képvisel: igen, igen, harácsolnak. Sokféle értéktárgy kerül a kezükbe, ezek jelentős részét pénzért adják tovább, csak az igazán különleges tárgyakat őrzik meg. A patkánybárók persze a városban is nélkülözhetetlenek. Ők végzik a piszkos munkát, ők a testőrök – a patkányok felett gyakorolt hatalommal komoly ellenféllé válhatnak. Hisz ki ne érezné magát kényelmetlenül több tucat, izzó vörös szempár kereszttüzében állva, az apró, hegyes karmok csikorgó hangját hallva a nedves köveken?

A tamarik igyekeznek elkerülni a közvetlen harcot az emberekkel, inkább patkánybáró szolgáikat küldik ellenük. Ha mégis küzdeniük kell, hosszú, keskeny pengéket használnak, melyeket gyakran mérgeznek, kábító vagy bénító folyadékokkal. Akadnak mágiahasználó képviselőik is, ezek harci értékei alacsonyabbak a harcosokénál, ebbéli tudásuk leginkább az azonos Tapasztalati szintű papokénak felel meg. Mágiahasználatuk mindenben megegyezik az emberekével. Természetesen a mágiát használó tamarikért nem 10, hanem arányosan több Tapasztalati pont adandó.

Tengeri kígyó (Aipus Laevys)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 50 (V)
Támadó Érték: 120
Védő Érték: -
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés:lásd lent
Támadás/kör: 1/2
Életerő pontok: lásd lent
Fájdalomtűrés pontok: lásd lent
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: imunnis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 50 000

A Nagy Tengeri Kígyó. Minden tengerész találkozott már vele – legalábbis állítása szerint. A flottákat elnyelő istentelen szörnyeteg alakja az összes tengermelléki nép monda- és mesevilágában megtalálható, és a tengerektől



távol élő népek között is számtalan történet kering a gigászi Aepus Laevysről.

A legismertebb történet szerint e bestiák egyike egész szigetet nyelt el mindenestül. A hosszáról is hihetetlennek tűnő állítások keringenek; egyes tengerészek – ha nagyon belemelegedtek kalandjaik mesélésébe – azt állítják, hogy három, négy, sőt, öt mérföld hosszú tengeri kígyót láttak saját szemükkel. A legenda szerint a szigetet elnyelő szörnyeteg teste tíz mérföld hosszú volt.

Ezek persze csak a legendák állításai. Amennyire lehetett, tudósok vizsgálták a kérdést, milyen állatról is van szó. Megpróbáltak minden hitelesnek tűnő adatot megvizsgálni, és megkeresni a mesék mélyén megbúvó igazságot.

A sors segített nekik, mert a Gályák tengerének bejáratát őrző szigetek egyikére egyszer egy döglött kígyó tetemét sodorták a hullámok. Az istenek úgy akarták, hogy egy nagytudású shadoni Domvik-pap, bizonyos Astrepianus, tartózkodjék a szigeten. A helybeli halászok értesítették a nagytiszteletű urat, aki a helyszínre sietett. A szigetlakók megpróbálták a tetemet elégetni, félve attól, hogy a hatalmas, oszladozó test megfertőzi a levegőt. Bár a testet meglehetősen rossz állapotban találta, az atya nagy lelkesedéssel látott munkához. Tudós ember lévén meglehetős alapossággal írta le a tetemet, pontos méreteket véve róla. Még a gyomrát is felnyittatta, és bár sok szervet nem ismert fel, a lehető legpontosabb jegyzeteket készítette, mi több, rajzokkal is illusztrálta anyagát.

Könyve, az Aepus Laevys avagy a Tengeri Kélgyó Anatómiája képezi minden e tárggyal foglalkozó mű alapját.

És most lássuk a tényeket!

A tengeri kígyó pusztán termetének köszönheti hírnevét; a szerencsétlen jószág, bármely hatalmas is, jámbor állat. Noha óriási teste rengeteg ennivalót kíván, csupán halakat fogyaszt, igaz, azt nagy mennyiségben. Embert, hajót nem bánt, pláne nem nyel el szigeteket. Óriásira nyitható szája halrajok temetője. Vízi járművekre csak akkor ront, ha megsebzik, de az ilyen támadásra sem reagál azonnal. Mindazonáltal felhívjuk a kalandozók figyelmét, hogy a hajó legénysége azonnal fel fog lázadni, ha egy tengeri kígyó tűnik fel, és a fedélzeten valaki a megtámadásását fontolgatja. A tengerész babonás szerzet, szemében kevés baljóslatúbb dolog van egy tengeri kígyó feltűnésénél.

A lény teste általában 800-1300 láb hosszúságú. A legnagyobb példányról szóló feljegyzés egy shadoni kalendáriumban található. Szavahihető nemesurak elmondása szerint: „A sziklák előtt elúszó iszonytató szörnyeteg teste másfél mérföld hosszan tekergett. A bestia testének átmérőjét a nemes Baldan gróf 25 lábra becsülé."

Mint látható, a partközelben feltűnő tengeri kígyókat a kalendáriumok is feljegyzik, akár az üstökösök feltünését.

Egyébként ezek az állatok az óceánok mélyén élnek, s csak ritkán jelennek meg a felszínen, még ritkábban a partok közelében. Testüket hatalmas, zöld pikkelyek borítják, melyek fémesen csillognak a fényben, a fejüket kisebb, élénksárga pikkelyek védik. Óriási hüllőszemük vörösen villog, nagy tapogatók bajuszként, szakállként lógnak pofájukról.

Egy tengeri kígyó testének 250- 350 Fp-je és 150-200 Ép-je van. A kemény pikkelyek 15-25 SFÉ-t biztosítanak számára. Fején az SFÉ „csupán" 10-15. Ha a fejénél támadják, itt „csak" 200 Fp-t és 100 Ép-t kell leverni róla. A gondot csupán az jelenti, ha sikeres támadást hajt végre, ami harapást jelent: ekkor elnyeli az áldozatot. A nyelési procedúrát nem lehet túlélni. A másik gondot az okozza, hogy ha felbőszítik, könnyedén elsüllyeszt bármilyen hajót. Ezt ritkán teszi meg, a támadások elől általában az óceán feneketlen mélységeiben keres menedéket.

Troll

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10+3/1k10+3/1k6
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: immunis
Intelligencia: alacsony-közepes
Max Mp.: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 850

Az Óidők elfeledett isteneinek különösen ocsmány teremtményei a trollok. Az Első és Másodkorban még igen sokan voltak – ámbár troll civilizációról vagy kultúráról nem beszélhetünk. Az eltelt évezredekkel jelentősen megcsappant a számuk, ám még most is a kelleténél többen rontják Ynev levegőjét.

A trollok semmiféle társadalmi kötődést nem ismernek, még a család fogalma is idegen számukra. A hímek és nőstények szinte megkülönböztethetetlenek, s szaporodásuk is rejtély. A troll éppúgy gyűlöli fajtársát, mint bárki (vagy bármi) mást.

A troll majd három méter magas, bőre méregzöld, nyálkás és varacskos. Teste csupasz, két szeme kénsárga. Vére erősen savas, és szinte mindent old, amihez hozzáér, csupán a mágikus tárgyakkal szemben tehetetlen. Amennyiben élőlényre fröccsen e förtelmes folyadék, úgy 1k6 Sp sebzést okoz 15 körön keresztül – vagy amíg bő vízzel le nem mossák.

A troll természetes úton halhatatlan. Noha indulatai alapján ragadozó húsevőnek gondolhatnánk, a táplálkozás mégsem szükséges életbenmaradásához, puszta passziót jelent számára. Agyának különleges volta miatt immunis minden elmét támadó varázslatra, akárcsak a Pszire, ráadásul fizikuma ellenáll bármely méregnek.

Elpusztítása hihetetlenül nehéz. Bármilyen sebesülést is szerezzen (ÉP-t vagy FP-t), azt képes regenerálni, azaz körönként 1k6 Sp-t kap vissza. A regenerálódás csupán az olyan sebekre nem érvényes, amit mágikus fegyver ütött rajta, vagy amit tűz okozott. Hiába hal meg azonban látszólag, elég, ha egyetlen darabkája épségben marad, s abból hamarosan újra felépíti magát. Levághatják a fejét, darabokra szabdalhatják a testét, a darabok előbb utóbb összeállnak, és a troll ismét harcra kész szörnnyé válik. Ha a darabok nem érzékelik egymás közelségét, akkor a környezetben fellelhető szerves anyagokat használják fel, hogy új testet növesszenek. A darabok ötven



kör alatt állnak össze újra; egyetlen troll húscafatnak pedig egy napra van szüksége, hogy ismét kifejlett példánnyá váljon.

Egyetlen mód mutatkozik csupán egy troll teljes megsemmisítésére: ha minden porcikáját hamuvá égetik. A szörnyeteg azonban tisztában van e gyenge pontjával, ezért, ha úgy érzi, emberére akadt, képes saját ujját is letépni és messzire hajítani, mert tudja, ha nem találják meg és égetik el, egy nap múltán bekövetkezik "szentségtelen feltámadása".

A troll talán a legvérengzőbb, legagresszívabb barom minden bestia közül. Kérdezés nélkül megtámad és meggyilkol mindent és mindenkit – majd felfalja áldozatát. Általában puszta kezeivel és harapásával harcol, így körönként hármat támadhat. A sebzésnél lejegyzett értékek e harcmodorra vonatkoznak. Előfordulhat azonban, hogy fegyvert használ, ez esetben a fegyver sebzése mérvadó, ám +3 járul hozzá minden körülmények között – ezt irdatlan erejének köszönheti. (Fegyverként kétkezes csatabárdot, netán pallost használ, ám még e fegyverek is egykezesnek minősülnek kezeiben.)

A trollok bárhol előfordulhatnak: erdők mélyén, barlangokban, labirintusokban, elhagyatott romvárosokban, vagy akárhol, ahol nem bukkannak olyan ellenfélre, aki képes az elpusztításukra.

Tűzkobold

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: K (3-4 arasznyi)
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 45
Célzó Érték: 22
Sebzés: k6/3
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 2
Fájdalomtűrés pontok: 12
Asztrál ME: 55
Mentál ME: 25
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Élet
Max. Tp.: 100

A tűzkoboldok Észak-Ynev falvainak, kisebb településeinek, erdeinek rémei, gátlástalan, mindenkor a saját szórakozásukat kereső, elviselhetetlen humanoidok. Alig nagyobbak egy macskánál, mégis rengeteg gondot okoznak különleges képességeikkel, mágiájukkal, ötleteikkel.

A tűzkobold kinézetre alig különbözik egy apró gyermektől, szőke vagy vörös haja csillogó fürtökben lóg vállára, élénk, fekete szemei megértést és gyermeki, ártatlanságot sugározva figyelik a körülötte elterülő világot. Akik még sosem találkoztak hasonló szerzettel, gyanútlanul közelítenek hozzá, vesztükre. A tűzkoboldok – saját bevallásuk szerint – ártatlan tréfákat űznek csupán, a gondot nem is a szándék, az eredmény jelenti. A koboldok ugyanis – mint nevükből is kiderülhetett – szoros kapcsolatban állnak a tűzzel. Könnyen hozzák létre, meggondolatlanul, de az eloltást már nem tudják – sokszor nem is kívánják – végrehajtani.

Ezek a lények egy neves tudós-filozófus, Magister Ponterion bel Aurane szerint kapcsolatban állnak az Elemi Tűz síkjával, és ott lakó lények kivetülései Yneven. A tézist sok minden alátámasztani látszik, például a koboldok tűzzel való sebezhetetlensége és legendás félelme mindenféle és -fajta víztől. Hogy a lények valóban léteznek-e az Elemi Tűz Síkján, továbbra is kérdéses, de akár így, akár úgy, a tűzkoboldok sok érdekes dolgot taníthatnának a tűzzel foglalkozó varázslóknak. Nem is annyira az általuk használt mágia erőssége, újszerűsége a meglepő, hanem az a könnyedség, mellyel eme képességüket használják. A kérdésre, hogy az általuk létrehozott hatások eredete saját mágia-e vagy csupán különleges, velük született képesség, eddig senki nem szerzett bizonyos választ.

A tények viszont tények maradnak: az apró humanoidok elképesztő ügyességet mutatnak, ha tűzteremtésről, füstidézésről vagy lángtáncoltatásról van szó. Varázslataik nem erősek ugyan, így harcra nem, inkább csak csínytevésre, erdőtűz okozására, látványos tűzijáték létrehozatalára elegendőek.

Legfontosabb képességük a lánggyújtás. Ezt bárhol, bármikor szemvillanás alatt alkalmazhatják, s tíz méter sugarú körön belül bárhol kis tüzeket teremthetnek. A lángok két körön át égnek, ha semmi sem táplálja őket. Természetesen a gyúlékony anyagokat is lángra lobbanthatják, ekkor a 2. kör után a tűz már nem mágikus, hanem természetes. A lángnyelv sebzése 1 Sp, de a kobold körönként akár 5 darabot is teremthet belőlük minden kapkodás és koncentráció nélkül. Ezzel okozzák a legtöbb problémát, ugyanis csupán a maguk szórakoztatására is szívesen lobbantanak lángra ruhákat, rőzsét, szárított szénát, szalmát és más, jól éghető anyagokat. A

tűz, ha gondos szemlélők ki nem oltják, gyorsan elszabadul, tűzvészt indítva el a környéken.

A tűzkobold másik tulajdonsága, hogy a tűzvarázslói Közönséges tüzek befolyásolásával kapcsolatos varázslatokat is használni tudja, mindegyiket naponta három alkalommal, a neki tetsző erősséggel. Ezek segítségével a kis, ártalmatlan tüzekből is pusztító tűztornádót szíthat, pokollá téve a környékbeliek életét.

Alkalmazott mágiájának harmadik csoportját a füsttel és a látványos, ártalmatlan lángokkal kapcsolatos mágia alkotja. A kobold ezeket a képességeket is háromszor használhatja naponta, akárcsak a fent említett tűzvarázslói varázslatokat. Egyik képessége, hogy egy már égő tűz füstjét teljesen meg tudja szüntetni, vagy ellenkezőleg, mennyiségét sokszorosára duzzasztani. A többszörözés legfeljebb tízszeres lehet, de már ez is elég jelentős mennyiséget jelent – egy kandalló lángjának füstje könnyen telíthet egy egész szobát, még akkor is, ha a kémény jól szelel.

A másik, füsttel kapcsolatos képesség segítségével a kobold irányítani képes a terjedő füst irányát, 1 percen keresztül. A füst akár még a legnagyobb szél ellenében is arra száll, amerre a tűzkobold útját kijelölte.

Következő varázslata – avagy képessége – a füst színének megváltoztatása. A füst bármilyen színű lehet, akár egyszínűsége is megváltozhat, különböző színfoltok kavaroghatnak a lángok felett.

A tűzkoboldok utolsó, füsttel kapcsolatos képessége a füst formájának befolyásolása. Ennek segítségével az egyszerű füstkarikától kezdve összetett szobrok is születhetnek, mi több, a színek megváltoztatásával akár látványos figurák is készíthetők. Ez mellesleg a koboldok egyik legkedvesebb szórakozása és művészetük megnyilvánulása, igazi mesterek is akadnak köztük, akik a füstszobrászat avatott bajnokai.

A varázslat, mellyel a tűzkoboldok elrémítik az erdő ragadozóit, és amely ünnepeik fő látványosságát adja, a Tűzijáték. Ez nem más, mint változó színű, ide-oda száguldó lángnyelvek megidézése. A fények valóban csak fények, hőt nem bocsátanak ki, sebzésük ezért természetesen nincs. A tűzkoboldok érzelmei is megjelennek a tűzijátékban, így mindig a legvidámabb, leggondtalanabb kobold tűzijátéka a legszebb, leglátványosabb. Persze a koboldok ebből is versenyeket rendeznek, ahol három tagú „szakavatott" zsűri dönti el, ki érdemli a megtisztelő Csodatáncoltató címet.

A tűzkoboldok nem szívesen hacolnak, az állatokat ártalmatlan mágiával ijesztik el, az emberek elől elbújnak. (Rejtőzésre és lopakodásra mindannyiuknak 75%-a van.) Ebben segítségükre lehet füsttel kapcsolatos mágiájuk, kivételes gyorsaságuk, ügyességük és kis méretük is. Ha mégis fegyvert kell ragadniuk, rövid kardokat forgatnak, és precíz szerkezetű, meglepően erős, pontos nyílpuskákat használnak. Az alkalmazott fegyverek sebzése k6-2 Sp.



A tűzkoboldok alapjában ártalmatlan lények, gyümölcsökön, emberek kamráiból elemelt tojáson, húson, tejen élnek. Sokszor még segítenek is a parasztoknak, de meggondolatlanságuk, felelőtlen játékuk a tűzzel sok katasztrófa előidézője volt már.



UTÓDOK • UMICH • UNIKORNIS

Utódok

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k10
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 20
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 8
Célzó Érték: 0
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 18
Asztrál ME: 132
Mentál ME: 144
Méregellenállás: 2
Pszi: 20. TSz-ű, aquir alkalmazók, (120 Yp)
Intelligencia: kimagasló
Max Mp.: 100
Jellem: káosz, halál
Max. Tp.: 5000

Az Utódok különös népség. Magukat az aquirok egyenesági leszármazottainak tartják, és mint ilyet, előbbrevalónak minden más népnél. Valójában csak távoli rokonságban állnak az aquirokkal; a tudósok szerint inkább egy különösen életrevaló „Korcs" ág leszármazottai.

Az Utódok ősatyja aquir mágus volt. Rég feledésbe merült, pontosan mikor élt, de akkor járunk legközelebb az igazsághoz, ha feltételezzük, hogy az aquir faj hanyatlásának kezdetekor, a Negyedkor derekán. Neve nem maradt fenn, ma már csak Ősatyaként emlegetik. Persze ezen a néven is csak kevesen ismerik – az Utódokon kívül gyakorlatilag senki még csak nem is hallott róla.

Az Ősatya kétségkívül őrült volt – elhatározta, hogy dinasztiát alapít, családját mentessé teszi mindenféle külső befolyástól, Utódait pedig magasfokon kiképzi a szellemi tudományokban. Szigorúan megtiltotta hát leszármazottainak, hogy az aquiron kívül bármely más fajtából házasodjanak. Az Utódok – akik csak később kezdték magukat ezen a néven nevezni – többsége tartotta is magát kívánságaihoz, néhányan azonban fittyet hánytak az Ősatya végakaratának, így félvérek is bekerültek a családba.

A hosszú évszázadok alatt az aquirok egyre kevesebben lettek, így az Utódok egyre gyakrabban maguk között házasodtak. Ez és a különböző külső behatások furcsa eredményre vezettek. Az Utódok mentálisan teljesen eltorzultak, a régi, korántsem pozitív eszmék – ha lehet – még jobban elfajultak. Az Utódok saját családjukon kívül hevesen gyűlölnek mindent és mindenkit. A századok során a folytonos szellemi kiképzéssel magas intelligenciát értek el. Elég magasat ahhoz, hogy felmérjék: ilyen kevesen nem szállhatnak szembe az egész világgal. Éppen ezért igyekszenek rejtve maradni, távol az emberek világától, de ha magányos utazó téved feléjük, annak nincs kegyelem.

A sok száz emberöltő alatt azonban nem csak tökéletesedtek, felejtettek is. Mára beszédük eltorzult, csak halvány utánzata az aquir nyelvnek. Az általuk használt szavak már csak szavak, és nem a világegyetemet mozgató mágikus igék.

Számuk jelenleg 100-150-re tehető, de legyenek akármily kevesen, mélyen él bennük a remény, hogy egyszer legyőzhetik az összes többi fajt, és átvehetik a hatalmat a világ fölött. Ennek érdekében mindent elkövetnek; ahol tudnak, ártanak az embereknek, de első és legfontosabb szabályuk az észrevétlenség. Ha egy Utód árt valakinek, az áldozat csak a legritkább esetben van tudatában, hogy nem a szerencsétlen *véletlen művelte* ezt vele, hanem egy ellensége, de még ekkor sem tudja, hogy az illető nem közönséges ember volt.

Éppen rejtettségük miatt az Utódok néhány Képzettségben igen jártasak. Mesterei az Álcázásnak, a Nyomolvasásnak és -eltűntetésnek, valamint a Csapdaállításnak. 75%-os képzettségük van a Lopózás és Rejtőzés Képzettségekben.

Minden Utód, neveltetése során, szigorú szellemi képzésben részesül, ez a dinasztia fontos törvénye. Furcsa, de amennyire nagy súlyt helyeznek a szellem fejlesztésére, annyira nem törődnek a test építésével. Ez indokolja alacsony fájdalomtűrésüket és harcértékeiket. Ezzel természetesen ők is tisztában vannak – pontosan tudják, hogy a közelharc, különösen szemtől-szembe nem erősségük. Éppen ezért csak akkor szállnak harcba, ha semmi más lehetőségük nem maradt. Ilyenkor legszívesebben könnyű, gyors fegyvereket használnak, tőrt, fúvócsövet, rövidkardot. Kétkezes vagy egyéb nehéz fegyvereket soha nem vesznek kezükbe. Páncélt sem hordanak, nagy szükség esetén posztóvértet húznak, de már ebben is esetlenül mozognak.

Céljaik elérésére inkább szellemük erejét és pszi-képességeiket használják. Minthogy kora gyermekkoruktól tanulják és gyakorolják a pszi energiák felhasználását, dél Yneven szinte egyedülálló mesterei ennek a képzettségnek. A pszi aquir metódusát űzik, amit rajtuk kívül szinte senki sem ismer, mindössze néhány kráni varázsló. A M.A.G.U.S. szabályai szerint a kyr metódusnál leírt diszciplínákat alkalmazzák.

A tehetségesebb Utódok továbbfejlesztik tudásukat, és elmélyülnek a mágikus tudományokban. Éveken át tanulmányozzák az aquir mágiát (a játék szempontjából ez a mozaikmágiának felel meg). Ezek az Utódok gyakorlatilag újratanulják az aquir szavakat és kiejtésüket, és ezek segítségével szabadítják fel a világegyetem energiáit. Ez a játék szempontjából azt jelenti, hogy csak a mágikus igéket ejtik ki, de nem rajzolnak rúnákat a levegőbe, varázslataik mégis ugyanannyi idő alatt jönnek létre, mint a többi varázslóé. Természetesen büszkén vallják, hogy ők a mágiát értik is, nem csak használják, ez azonban csak részigazság: igaz ugyan, hogy tudnak annyit a mágiaelméletről, mint bármelyik embervarázsló, de tudásuk nem mérhető a mágusokéhoz, és meg sem közelíti az aquir ősökét.

Különös szokásuk, hogy csak egy, de legfeljebb két mágikus témakörben mélyednek el, azaz egy Utód érthet az Anyagi mágiákhoz (ős- és természeti), a Szellem mágiájához (mentális és asztrális), a Jelmágiához vagy a nekromanciához. Ezek egyikéhez társul még általában a Tér- vagy az Időmágia. Az Utódok egyszerre 100 manapontot képesek elméjükben tárolni.

Gyakran kitűzött céljaikat nem közvetlenül érik el, hanem mágikus és mentális képességeikkel uralmuk alá hajtott lényeken vagy embereken keresztül. Így teljesen a háttérből irányíthatják az eseményeket, ami sokszor megnehezíti, ha nem egyenesen lehetetlenné teszi ellenük a harcot.

Álljon itt egy kis ízelítő a csak az Utódok által alkalmazott, különleges aquir diszciplínákból:

Akaratgyengítés
Ψp: 4 (erősíthető)
ME: mentális
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartama: 1 kör

Akit az Utód ezzel a diszciplínával támad, annak tudata, akarata legyengül, nem áll többé ellen a külső kényszereknek. Onnan kezdve bármilyen hatás éri, ami sikeres Akaraterőpróbát igényelne, az automatikusan sikerrel jár, legyen az Pszi diszciplína, varázslat vagy egyéb. Valójában az áldozat olyannyira elveszíti szabad akaratát, hogy egy egyszerű erélyes felszólításnak is engedelmeskedik, minden mágia nélkül. A diszciplína alkalmazója minden további 2 Y ponttal 1-gyel növelheti az Erősséget. Az időtartam kitolásához minden további körben fele annyi Pszi pontot kell a diszciplína fenntartására áldoznia, mint amennyit az első körben. Az időtartam alatt az Utódnak erősen kell koncentrálnia, ezért közben sem egyéb diszciplínát sem mágiát nem használhat, de még megerőltető tevékenységet sem végezhet. Ha a koncentráció megtörik, a diszciplína hatása azonnal elenyészik. Fontos, hogy a parancs az áldozat számára nem csak az Utódtól jöhet, hanem bárkitől.

Lappangó
Ψp: 40 (erősíthető)
ME: asztrális
A meditáció ideje: 6 kör
Időtartama: 1 nap E-nként

A diszciplína segítségével az Utód áldozata mélytudatába férkőzik, és ott elrejt egy szuggeszciót. Ez gyakorlatilag feltételes reflexként fog működni. Amint az Utód által meghatározott körülmény bekövetkezik, az illető nem saját belátása, hanem a beléplántált sugallat szerint cselekszik. Ha ez közvetlenül veszélyezteti életét vagy testi épségét, Akaraterőpróbát tehet, amelynek sikere esetén sikerült legyűrnie a késztetést.

A lappangó sugallat leggyakrabban valamiféle érzelem netán egyszerű, néhányszavas utasítás. Bonyolult cselekvésre (például varázslás) vagy olyasmire, amire nem képes, nem lehet így rávenni az áldozatot.

Az Utód további 2 Yp felhasználásával 1-gyel erősítheti a diszciplínát. A lappangó annyi napig marad meg az áldozat mélytudatában, amennyi a diszciplína erősítése volt, függetlenül attól, hogy ez idő alatt az áldozat végrehajtotta-e (netán többször is) a lappangó parancsot.



Umich

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 20 (SZ)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 130
Kezdeményező Érték: 45
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k10/2k10/1k10
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: 11
Pszi: Immunis
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati pont: 350

Az umichok eredete rejtély. Egyetlen valamire való tudós sem boldogul azzal a kérdéssel, miképp kerültek Ynevre, és honnan származnak eredetileg. Csupán egy pontban egyeznek a vélemények: nem őslakói a kontinensnek. A legelfogadottabb feltételezés szerint az umichokat a Káosz korában (a Hatodkorban) hozták (idézték?) Ynevre; valószínűleg varázslók, hogy értékeiket őriztessék velük.

Az umich igen különös lény, sajátos képessége, hogy bármely tárgyat – ami megegyezik látszólagos tömegével – leutánozzon. Az utánzás olyannyira tökéletes, hogy vizuális úton vagy tapintás segítségével lehetetlen megkülönböztetni a valóditól. Általában asztal, karszék, láda, ajtó, kőszobor formáját ölti fel (ám bármi egyebet is tehet), s olykor napokon, heteken keresztül, némán, mozdulatlanul, a leutánzott tárgynak megfelelően várakozik. (Esetleg élőlényt is utánozhat, ezt azonban igen rossz hatásfokkal teszi, a figyelmes szemlélő azonnal észreveszi, hogy valami nincs rendjén.) Mint az a találgatásokból kiderül, eredetileg őrzésre használták: mire a behatoló észrevette, hogy a karszék nem az, aminek látszik, már gyakorta késő volt.

Mostanára az umichok elszaporodtak. Hogy ezt miképpen teszik, senki sem tudja, ám tény, hogy az idő múlásával egyre több helyen tűnnek fel.

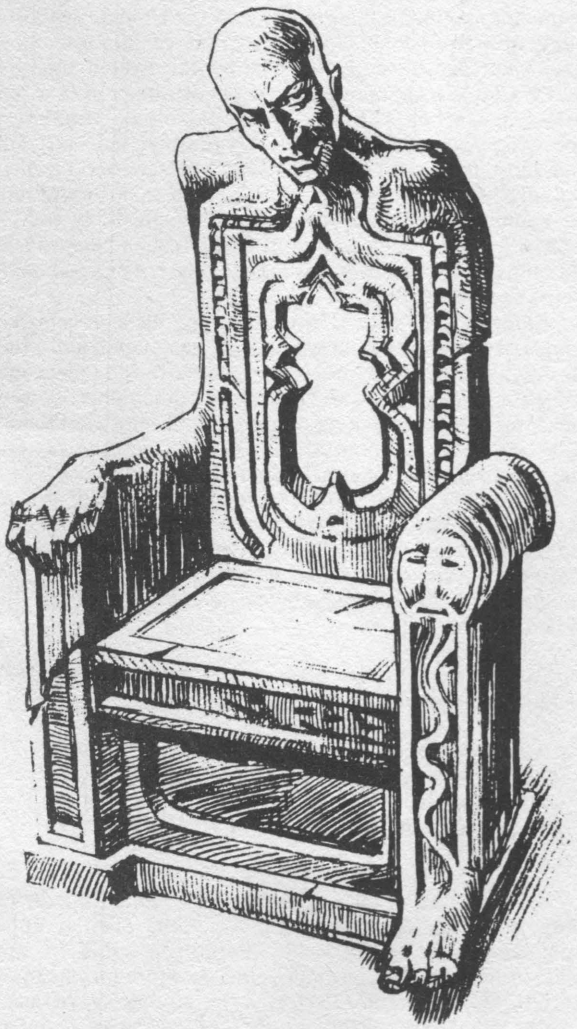
Az umich mindenevő. Alapjában véve nem kifejezetten gonosz, de az éhség legtöbbször arra sarkallja, hogy az emberekre is rátámadjon – lépre csalja és felfalja őket. Umichok csak mesterséges környezetben, vagy tárgyak között érzik jól magukat – elhagyatott járatokban, egykor tanyának használt barlangokban, üres házakban, kastélyokban, romvárosokban a leggyakoribbak.

Az umich eredeti formájáról elképzelésünk sem lehet – ha elpusztították, megőrzi azt a formát, amit harc közben épp használt. Természetes úton sosem hal meg, étlen-szomjan is képes létezni, ám az éhezés dühössé és rosszindulatúvá teszi. A mágia és a Pszi minden formájára immunis.

Az umich felfedezését elősegítheti az infralátás – hőképe élőnek mutatja a tárgyat, amivé épp alakult -, vagy a Pszi és mágia, hisz asztrál- és mentáltestét felfedezhetjük. Ez az alakváltó igen intelligens fajta, ha épp nem éhes vagy rosszkedvű valami miatt, úgy beszélgetni is lehet vele. A Közös Nyelven kívül – amit ki tudja, honnan tanulnak meg – beszélnek még jó néhány tucat nyelven, hogy épp mifélét, azt a környezetük határozza meg.

Az umich hihetetlenül erős. Ha egyszer megragadta áldozatát, annak sikeres Erőpróbát kell tennie -4-el, hogy kiszabadulhasson, ellenkező esetben a Harc helyhez kötve szabályai érvényesülnek rá. A lény leggyakrabban két kezet növeszt magának harc közben, és ezekkel csapkod, valamint egy szájat, ezzel harap (erre vonatkoznak a statisztikában meghatározott értékek). Nem ritka azonban az sem, hogy valami fegyvert fogó végtaggá formálja magát, s úgy támad – ez esetben a fegyver sebzése a mérvadó, de ilyenkor az umich TÉ-jéhez hozzáadódik a fegyverből eredő TÉ is. Ha így támad, és valaki sikeres fegyvertörést hajt végre ellene, úgy közvetlenül az umichot sebzi, méghozzá 1k6 ÉP formájában.

Valamely objektum tökéletes leutánzásához húsz körre van szüksége, ám ha csak karokat, szájat növeszt vagy más – az össz térfogatának 25%-t nem meghaladó – testrészét változtatja, úgy ezt két kör alatt képes véghezvinni.



Unikornis

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: k6
Termet: N
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k3/1k3/1k6 (1k10)* vagy 1k6/1k6
Támadás/kör: 4 vagy 2
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 18
Méregellenállás: Immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 250

* a szarvval végrehajtott támadás sebzése

Az unikornis az Óidőkből származó leggyakoribb lény Yneven; fennmaradását és elterjedését szépségének és – a látszat ellenére – hihetetlen szívósságának köszönheti. A szaktekintélyek úgy tartják, hogy ősei a Teremtés hajnalán érkeztek ebbe a világba, ezért az unikornis testét a legősibb mágikus energiák itatják át; súlyos patákat mozgató, acélos izmain és férfikarnyi szarván kívül rendelkezik még egy veszedelmes fegyverrel: ez az intelligencia.

Az unikornis az avatatlan szemlélőben jól megtermett, nemesvérű ló benyomását kelti. Sörénye és farka minden esetben azonos színű szőrzetével, mely többnyire fehér, ám fekete, sőt, óarany is lehet. Hosszú, egyenes szarva a homloka közepéből sarjad, s a harcban mágikus hosszúkardként viselkedik, Kezdeményező Értéke 12, az unikornis alapértékéhez tehát ennyi adandó hozzá, amennyiben fejét leszegve támad ellenfelére. (Az esetleges rohamból adódó módosítók támadó dobáskor pluszban érvényesülnek!) Élénk és fürge jószág, sötét szemének csillogása értelemről árulkodik.

Valamennyi unikornis nőstény. Utódnemzésük kész rejtély, még a tenyésztésükkel foglalkozó északi szakemberek számára is – egyes feltételezések szerint már születésükkor testükben hordják azokat a csírákat, melyekből kicsinyeik utóbb kifejlődnek. Egy átlagos unikornis csak háromévente szül, de mert természetes körülmények közt ezek a lények sokáig élnek (150-170 év), vérvonaluk fennmaradását nem fenyegeti veszély. Növényevők, de ínséges időkben a mágikus energiát sem vetik meg; ha más táplálék nem akad, tulajdonosuk napi 20 Mana-pont ráfordításával csúcsformában tarthatja őket. Az időjárás viszontagságait, a mérgeket jól tűrik, asztrális és mentális ellenállásuk felülmúlja még a pegazusokét is – pedig mert gyakoribbak azoknál, nem tízezres, csupán ezres nagyságrendű összeget kell fizetni értük. Hű társai a gondos – s főként Élet jellemű – gazdának, a harcban idomított csatalóként viselkednek. Ha szemtőlszembe kerülnek az ellenféllel, két mellső lábukkal, harapásukkal és szarvukkal egyaránt támadhatnak, a hátulról közeledőket elemi erejű rúgásokkal fogadják.

Érdekes megjegyezni, hogy az „elkelt" unikornis minden esetben maga dönti el, szül-e utódokat gazdájának; döntését sem könyörgéssel, sem mágikus ráhatással megváltoztatni nem lehet.





VÍZIMANÓ • VULAGHAR

Vízimanó

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 150 (V), 35 (SZ)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 5
Célzó Érték: 15
Sebzés:1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: 150
Mentál ME: 150
Méregellenállás: imunnis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 70
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 600

A vízimanókat mindenhol másképp nevezik, mert e gonosz apró teremtmények Ynev minden édesvizében előfordulnak. Legjobban a gyors és tiszta folyókat, eldugott tavakat kedvelik, de beköltözhetnek a falvak közelében lévő halastavakba vagy a nagyobb folyók zátonyos szakaszaira is. Ottlétüket a helybeliek hamarosan észrevehetik, hiszen e manók az első pillanattól megkeserítik életüket. Céljuk nagyon prózai: szolgasorba hajtják a helybelieket, akik azután engedelmeskedni kénytelenek újdonsült uruk minden parancsának.

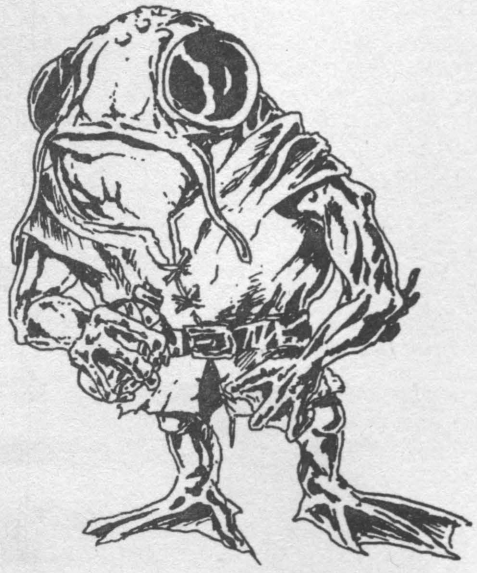
A dolog megfélemlítéssel kezdődik. Néhány falubeli a vízbe fullad, elsüllyednek a csónakok, bárkák, tönkremegy a vízimalom stb.

Aztán persze megjelenik maga a szörny is, félméteres valójában. Ugyanis e rondaságok ilyen aprók. Fizikai erejük sem sokkal nagyobb, mágikus képességeik viszont annál veszedelmesebbek.

Bőrük zöld, esetleg halványkék, szemük sárga, és békamód dülled ki arcukból. Széles szájukban nincsenek fogak, ezért pöszén beszélnek – s beszélik is Ynev majd minden élő nyelvét, de hogy honnan e nagy tudásuk, nem sejti senki. Ajkuk felett harcsabajusz díszeleg, de ha közelebbről megvizsgáljuk, láthatjuk, hogy nem szőrszálak alkotják, hanem valódi harcsabajusz, amolyan bőrnyúlvány.

Hajuk nincs, láb- és kézujjaik közt úszóhártya feszül. Ruházatuk emberek által készített ruha.

Ha egy falu vonakodna behódolni nekik, akkor bizony a mágia eszközeihez nyúlnak. Hogy rátérhessünk mágiájuk lényegére, meg kell még ismernünk néhány szokásukat.



A vízimanók, amikor beköltöznek egy adott területre, két-három hétig nem tesznek semmit – ezen idő alatt mondhatni egyesülnek új lakhelyükkel. Ez azt jelenti, hogy mágikusan is kapcsolatot teremtenek egy adott vízterülettel. E vízterület az otthonukul szolgáló folyó vagy tó egy része. Innen merítik mágikus energiáikat oly módon, hogy kortyolnak vizéből. Ilyen módon érthető, hogy „otthonukban" kimeríthetetlen a mágikus energiájuk. Mivel azonban el is szokták hagyni e területet, onnan mindig visznek magukkal egy kis kulacsnyi vizet. Ebben a kulacsban 6 adag víz fér el. Ezt, akár a boszorkányok és boszorkánymesterek a Hatalom Italát, felhörpintik, és ismét telve vannak mágikus energiákkal. Ám – ellentétben az előbb említett kasztokkal – nekik nem megy egészségük rovására a dolog.

Hogy Mana-pontjaikat milyen varázslatok létrehozására használhatják, arról az alábbi táblázat tudósít:

Varázsló :
- őselemi mágia (kizárólag Ősvíz), bármilyen formázásban
- Mentálmágia
- Asztrálmágia
- Időmágia

Boszorkánymester:
- Villámmágia
- Anyagmágia
- Folyadékpusztítás
- Rontás
- Átkok
- Természeti Mágia
- Jégverés, Szélirányítás, Szökőár
- Mentál-Asztrálmágia

Boszorkány:
- Álomellenőrző varázslatok: Rémálom

Ezeken kívül képesek néhány speciális dologra is.

1) Képesek mágikusan gyógyítani magukon 2 Manapontért 1 Fp-t, az Ép gyógyítása a duplájába kerül, de természetesen a hozzátartozó Fp-t is gyógyítja.
2) Bármikor képesek 1E-s Láthatatlanságot idézni magukra, és azt korlátlan ideig fenn tudják tartani.
3) Az általuk vízbefojtott élőlények (Figyelem! Nem csak emberek!) a vízparton vagy annak közelében segítségükre jönnek hívásukra. Ez azt jelenti, hogy képes 2k10 zombit (zaurak) hívni segítségül.

A vízimanók rendkívül rosszindulatúak, a behódoltatott település lakóit is állandóan kínozzák gonosz csínyekkel, aljas cselekedetekkel. A szökéseket a lény, ha teheti, megakadályozza, de nem távolodik el sohasem egy napi járóföldnél messzebbre az otthonától. A szolgaság abból áll, hogy élelemmel, pénzzel kell a vízimanóknak kedveskedniük, de hogy mi a csudát tesz a pénzzel a szörny, nem lehet tudni – egyesek szerint csak kapzsi és kész. Ha valaki legyőz egy ilyen apró kis bestiát, és lemerül az otthonául szolgáló területen, biztos megtalálja a pénzt, de ne számítson túl sokra. Az igazán gazdag falvak, települések előbb vagy utóbb fogadnak néhány kalandozót a hívatlan jövevény elpusztítására.

Vulaghar (a sötét kóborló)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: k6/k6/k10
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: lásd a leírásban!
Asztrál ME: lásd a leírásban!
Mentál ME: lásd a leírásban!
Méregellenállás: 9
Pszi: lásd a leírásban!
Intelligencia: magas
Max. Mp: lásd a leírásban!
Jellem: Halál
Max. Tp.: Változó

A Sötét Kóborló egyszerre démon és ember – legtöbbször azonban nem különböztethető meg az embertől, csak az Asztrál- és Mentálszem látja a lélek és a tudat különös, semmihez sem hasonlítható megváltozását, a közönséges gondolatok és érzelmek mögött megbúvó torz lényt.

A Sötét Kóborló olyan boszorkánymester, aki egyezséget kötött egy gyengébb démonnal. Az egyeség szerint a démon és a boszorkánymester eggyé válnak, a két elme összeforr, és egy test ura lesz. A boszorkánymester nagy kockázatot vállal az egyezséggel, mert a démon szinte minden pillanatban azt lesi majd, mikor vehetné át a teljes irányítást a test felett. A boszorkánymester Akaraterejének tehát sokkal nagyobbnak kell lennie, mint a testben működő démonénak, hisz minden helyzetben uralkodnia kell – nem csak saját reakcióin, de egy démon kaotikus lelkén is. Az üzlet persze jelentős haszonnal jár. A démon képes megvédeni a boszorkánymester testét több támadási formától, ezen felül új képességekkel, mágikus hatalommal ruházza fel a test gazdáját. Ezek a képességek a legtöbb esetben függetlenek a boszorkánymester akaratától, de a démon a kellő időben használja őket – hisz neki éppúgy érdeke, hogy a test épségben maradjon, és megőrizze szabadságát.

A boszorkánymester akkor lesz különösen sebezhető a démonnal szemben, ha akaratának erejét kétfelé kell osztania. Minden olyan alkalomkor, mikor a KM Akaraterő próbát kér a boszorkánymestertől, és a boszorkánymester nem adja fel automatikusan a próbát, hanem megkísérel úrrá lenni testén vagy lelkén, még egy próbát kell tennie arra, hogy mindezenközben a démont kordában tudta-e tartani. Ha a démon elszabadul, a boszorkánymester naponta egyszer tehet kísérletet a test feletti hatalom visszavételére. Az első próbát -8-cal, a másodikat -7-tel dobja, és így tovább. A 8. napon a módosító értéke 0-ra csökken, és a továbbiakban nem változik. Így könnyen megeshet, hogy a test 10-15 napon keresztül a démon hatalmában lesz. Ez beláthatatlan következményekkel járhat, mert a démon teljesen ki fogja szipolyozni a testet, elpusztít mindent, mi az útjába kerül, dühöng, harcol, öngyilkos tetteket követ el. Ekkor már nem törődik a test biztonságával, hiszen eddig is csupán azért óvta, hogy a kellő időben kitombolhassa magát. A boszorkánymester lelke ez alatt az idő alatt tehetetlenül

szemléli, mit művel a démon – bár egyes pusztító ötletek bizonyára az ő tetszését is elnyerik. A változás egyébként kívülről is látható lesz, a test deformálódik, átalakul, az arc teljesen eltorzul. A létrejövő csúf kreatúra halványan emlékeztet a boszorkánymesterre, de szinte minden vonását elveszti. Harcolni a táblázatban megadott értékekkel fog, képességei pedig azok lesznek, amiket képes a boszorkánymesterre ruházni. Ezek alább kerülnek leírásra.

A démon képes megvédeni a boszorkánymester testét a közönséges fegyverektől, így ezek sebzése feleződik. Ez nem érvényes mágikus fegyverekre, melyek teljes sebzése érvényesül. Ezen kívül részleges védelmet nyújt az Elemi mágia ellen is, melynek sebzését szintén felezi.

A boszorkánymester megkockáztathatja, hogy közelharcban hagyja felszabadulni a benne lakozó démont – egy rövid ideig. Ekkor sikeres Akaraterő próbát kell tennie. Amennyiben ez sikerül, a táblázatban szereplő harci értékeket használhatja, karmokat növeszt, fogai éles, hegyes agyarakká válnak. Szeme vörösen izzik, miközben elképesztő erővel harcol. Igaz, célzó vagy hajított fegyvereket nem tud használni, mivel inkább dühvel, mint józan ésszel és kész tervvel küzd – de ez sem segít túl sokat ellenfelein. A harcból csak második sikeres Akaraterő próbával képes kilépni, míg ez meg nem történik, saját szolgáit, szövetségeseit is megtámadhatja, ha az ellenség már elmenekült vagy megsemmisült. Ha már az első Akaraterő próba is sikertelen volt, a boszorkánymester maga adta át az irányítást a démonnak, és ezek után a már leírt események következnek be – minden nap csak egy kísérlet a hatalom visszaszerzésére.

A démon mágikus képességekkel is segíti szövetségesét. A boszorkánymester természetesen zavartalanul használhatja saját varázslatait, de a démon képessé teszi arra, hogy szinte eggyé váljon a sötéttel. Éjszaka Rejtőzés és Lopózás képzettségeinek értéke 95%-ra emelkedik, ezért is hívják Sötét Kóborlónak az ilyen boszorkánymestert. Ezen kívül a boszorkánymester két kör alatt denevérhez hasonlatos szárnyakat növeszthet, melyek segítségével repülni lesz képes. Ezekkel sebessége 150 méter körönként, mozgását pedig alig hallható szárnycsapások kísérik majd.

A legutolsó képesség, melyet a démon a boszorkánymester számára elérhetővé tesz, a félelemkeltés. Ha a boszorkánymester koncentrál, és valakinek a szemébe néz, az egy pillanatra meglátja a lélekben uralkodó félelmetes káoszt. A boszorkánymester szeme vérvörös, izzó folttá válik, melynek hatása 50E erősségű félelemvarázs lesz. Ezt a boszorkánymester naponta 5-ször alkalmazhatja negatív hatások nélkül. További alkalmazások esetén Akaraterő próbát kell dobnia, különben a démon elszabadul.

Gondolom, számtalan boszorlánymester-rajongó játékos érdeklődését keltettük fel. Nos egy JK a következő módon válhat Vulagharrá. Meg kell idéznie egy Shrabtistt nevű démont. E testetlen démon egyébként is meg szokott szállni halandókat, ha teheti. A megidézéséhez Mesterfokon kell képzettnek lenni a demonológia Képzettségében. Ezután egy 60 Mana-pontos varázslattal meg kell idéznie a démont. Ez a varázslat csak a Shrabtistt megidézésére alkalmas. A megidézés és a démonnal kötendő alku a KM elbírálása alá esik.



WAKRARA • WARG • WESEN • WYSTY • WYWERN

Wakrara



Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 120
Védő Érték: 155
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: 35
Sebzés: 3k6+4/3k6+4
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: Speciális
Intelligencia: Magas
Max. Mp.: 100/100/100
Jellem: Halál, Káosz
Max. Tp.: 18 000

E háromfejű szörnyeteg csak Kránban él, úgyhogy aki talákozni akar balsorsával, ott keresse.

Két-három méter magasak: aránytalanul széles vállú óriásoknak nézhetné őket bárki, ha nem ülne három fej a vállaik között. *Fejeik normális, emberméretű fejek.* Testüket általában jól-rosszul kikészített bőrruha fedi. Fegverként hatalmas bunkót használnak, amelynek rendkívüli a sebzése.

A fő veszélyt azonban az jelenti, hogy varázsolnak is, méghozzá nem is akárhogyan. A varázslatok felidézésére egy szegmens is elegendő számukra, hisz puszta koncentrációval hozzák létre őket.

A bal fej varázslói Elemi Mágiát, a középső a létező összes Asztrális mágiát, a jobb oldali a boszorkánymesterek Villámmágiáját használja. Ezen felül mind képes Időmágiával varázslatainak hatóidejét kiterjeszteni.

Egy wakrara tehát ötször is támadhat egy körben, ebből kettő bunkócsapás, három pedig varázslat.

Amint az a táblázatból kitűnik, minden feje max. 100 Mana-pontból „gazdálkodhat". Jellemző Kránra, hogy e lény, mely egyébiránt mindig mezítláb jár-kel, a földből vonja ki a mágikus energiákat. Így ameddig talajt érint, körönként háromszor húsz Mana-pontot gyűjt. Egyszerre száznál többet nem képes „fejben tartani".

Ha mindez nem lenne elegendő, a szörnyeteg látja a láthatatlant, hacsak annak erősítése nem nagyobb tíznél. Ezen felül képes látni az infratartományban is, valamint középső feje folyamatosan alkalmazza az Asztrálszem diszciplínát hármas erősítéssel.

Krán e mutáns szörnyetege egyébként rajong a nyers húsért. Irtóztató látvány, mikor áldozatai húsát három pofájába tömködi. Szerencsére Kránon kívül rendkívül ritkán fordul elő, akkor is csak a Fekete Határ közelében.

Különleges kapcsolatban áll Ranagol papjaival, így a hegyvidéki Ranagol-szentélyek közelében biztosan akad egy-kettő belőlük.

Néha hozzácsapódnak a kráni csapatokhoz, s bár fegyelmezetlenek, kemény ellenfelek a csatában is. Mondják, a belső tartományokban néhol őrökként is alkalmazzák őket.

Warg

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3k6
Termet: N
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 22
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6+1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 22
Fájdalomtűrés pontok: 57
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 30

A természetrajz pyarroni tudorai *lupor*nak hívják Ynev legnagyobb és legádázabb farkasfajtáját, a köznyelv azonban inkább *warg* néven ismeri őket. Ez a kifejezés egyike azon kevés jövevényszavaknak, amely az ork nyelvből származott át a Közösbe - nem véletlenül.

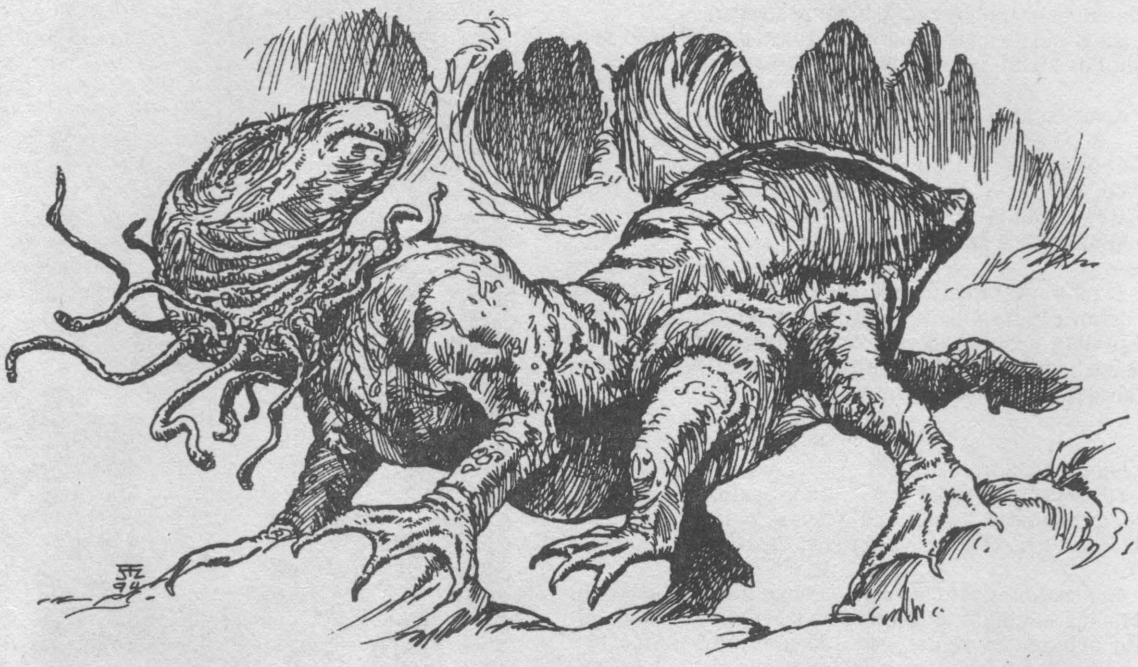
A wargok az átlagosnál jóval termetesebb farkasok; a leghatalmasabb hímek akkorára is megnőhetnek, mint egy kisebbfajta borjú. Vad falkáik főleg az alacsony, erdős röghegységekben tanyáznak, ahol igazi csúcsragadozók; semmilyen más állat nem merészel szembeszállni velük. Ha a távolból wargvonítást hall, még a nystanok mindent felfaló siserehada is eltakarodik a környékről, és okkal teszi; ezeknek a hihetetlenül szívós farkasoknak nincs természetes ellensége, a tapasztalt, öreg vezérhímek egymagukban képesek elejteni egy kifejlett medvét. A falkát mindig a legerősebb hím vezeti (TÉ+10 VÉ+10 Ép+7 Fp+10). Ilyesmire persze ritkán kerül sor, hiszen a wargok csapatban vadásznak, nagyon erősen munkál bennük a társas ösztön. A zsákmány üldözése közben a falka a legravaszabb harci taktikákat alkalmazza, a bekerítéstől kezdve a lesvetésen át a martalékra csalásig. Ez már több természetbúvárt arra indított, hogy feltételezze: a wargok valójában értelmes lények. A vadonban élő erdőjárók persze tudják, hogy ez nem igaz: csak azzal a jelenséggel állunk szemben, amikor a természetben folyó szakadatlan versengés tökéletes csapatragadozót nevel egy állatfajból.

A wargok ritkán veszélyesek az emberekre, mert elég okosak hozzá, hogy könnyebb prédát keressenek. Komoly aggodalomra adhat okot azonban, hogy egyes orktörzseknek sikerült megbarátkozniuk ezekkel a vadállatokkal. Esetükben valóban helyénvaló a "megbarátkozni" ige használata, hiszen nem arról van szó, hogy beidomították vagy ne adj' isten megszelídítették volna őket. Sokkal inkább úgy áll a helyzet, hogy az orkok teljes jogú tagként adoptálták törzsükbe a wargokat, azok pedig elfogadták őket falkatársaiknak. Ezek a wargok elkísérik az orkokat a háborúba, amelyet ösztönösen a vadászat egy újfajta változatának fognak fel. A legnagyobb példányok még azt megengedik egyes kiváltságos ork nemzetségek tagjainak, hogy meglovagolják őket, miközben a kisebb termetű farkasok mellettük loholnak. Váratlan megjelenésük elképesztő pánikot kelthet a harcmezőn az ellenséges lovasság körében; nincs az a remek csatamén, amely meg ne bokrosodna a vadul kaffogó wargok látványától és szagától.

Wesen

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 6
Életerő pontok: 42
Fájdalomtűrés pontok: 88
Asztrál ME: 40
Mentál ME: 40
Méregellenállás: 8
Pszi: Különleges 40
Intelligencia: Alacsony
Max Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 300

A wesen a legmélyebb barlangok és üregek lakója. Megjelenését tekintve semmilyen felszíni élőlényre sem hasonlít. Teste nagy és vaskos, hat elcsökevényesedett, rövid lábán úszóhártya feszül, melynek segítségével vízben is jól közlekedik. Feje körül, mellső lábainál, tucatnyi csáp tekergőzik – ezek egyszerre tapogató érzékszervek és támadó-védő fegyverek. A csápok között helyezkedik el a fej. Felépítése különös, alkalmazkodott a mélyen a föld alatt uralkodó viszonyokhoz. Szemét állandóan csukva tartja – nem mintha érzékeny lenne a fényre, hanem mert a szemhéján található hőérzékelő idegek különlegesen módosultak. Ezekkel képes érzékelni az élőlények és tárgyak által kibocsátott hőt, azaz a wesen infralátással rendelkezik. Nem is akármilyennel, hiszen a



wesen úgy képes tájékozódni a teljesen sötét barlangban, mint a szárazföldi állatok fényes nappal.

Bőre zöldesbarna, állandóan nyálkás. Mint annyi más kétéltűnek, a wesennek is létfontosságú, hogy bőre állandóan nedves legyen. A kiszáradás megelőzésére gyakran földalatti tavakban, pocsolyákban tartózkodik. Van azonban a bőrét borító nyálkának egy másik fontos funkciója is: igen erős méreg, ami pusztán érintésre felszívódik. Ez védi a wesent ellenségeitől. A méreg 5. szintű kontaktméreg, az idegrendszerre hat, émelygést vagy halált okoz, hatása azonnali, az émelygés rövid ideig tart. A wesen maga sem immunis saját mérgével szemben, azonban az ő bőrén keresztül az anyag nem szívódik fel, mivel vastag védőréteg óvja tőle. A méreg különleges tulajdonsága, hogy miután a wesen méregmirigyei kiválasztották, 1k10 óra alatt elbomlik. Természetesen ez a wesent nem zavarja, hiszen bőrén a méreg folyamatosan utántermelődik, azonban ha a karakterek akarnák a mérget hasznosítani, ez ugyancsak megnehezíti a dolgukat.

Táplálékszerzéshez elsősorban nem a mérgét használja, de elejtett prédáit sohasem eszi meg frissen. Ennek magyarázata abban rejlik, hogy egy idő után az esetleg belekerült méreg elbomlik és a wesen veszélytelenül felfalhatja. Persze csak ritkán fordul elő, hogy az áldozatba méreg kerül, egyrészt mert a csápok nem termelnek mérget, másrészt pedig mert ritkán kényszerül prédáival harcolni. Ellenük másik különleges képességét használja – agya erejét.

A természet furcsa fintora, hogy ennek a sötét mélységekből származó szörnyetegnek közel olyan mentális képességei vannak, mint a varázslóknak. Ez veleszületett képesség, nem tanulás útján sajátítja el, így lehetséges, hogy bár intelligenciája alacsony, meglepő eredményességgel képes használni a mentális támadásokat. Bár az elv azonos, az alkalmazás mégis némi különbségeket mutat az emberek és más értelmes fajok által alkalmazott Pszihez képest. Néhány képességük ugyan megfeleltethető egyes diszciplínáknak, alkalmazásuk azonban jelentősen eltér, mivel a wesennek nem kell meditálnia, elég csak akarnia, és a kívánt hatás egy szegmens alatt létrejön. A Psziből ismert diszciplínák közül a wesen az alábbiakat képes használni Mesterfokon:

Érzékélesítés (tompítás)
Fájdalom csillapítás (okozás)
Képességjavítás (rontás)
Megfékezés
Pszi lökés
Pszi ostrom (Kyr metódus szerint)

A fentieken kívül – nem tudatosan ugyan – alkalmazza a statikus pajzsot is. Ez gyakorlatilag születésétől fogva kifejlődik tudata köré. Ez biztosít számára védelmet rivális fajtársaival szemben. Ez a statikus pajzs – mind a Mentális, mind az Asztrális – 40-es erősségű. Dinamikus pajzsot nem tud alkalmazni.

A fentieken kívül több olyan mentális képessége is van, amelyeknek nem feleltethető meg diszciplína. Ezeknek a képességeknek a leírását lásd alább.

A wesen harcban legszívesebben a mentális kábítást alkalmazza, majd az így lebénított, védekezni, menekülni képtelen áldozatot csápjaival magához vonja és felzabálja. Természetesen ha ez a módszer csődöt mond, egyre agresszívebben támad, mentálisan és fizikailag egyaránt. Minthogy mentális támadásai nem igényelnek külön koncentrációt, képes egyszerre használni őket, és közben csápjaival is támadni. A megkötés mindössze annyi, hogy egy adott körben legfeljebb egy mentális támadást és hat fizikai támadást használhat.

Tizenkét csápja közül tehát egyszerre hattal harcolhat – bár ez a hat minden körben változhat. Ezek a támadások látszólag egymástól függetlenek. Természetesen a csápokat lehet csonkolni és bénítani. VÉ-jük 100, ezt kell eltalálni a bénításhoz illetve túlütni a csonkoláshoz. Csáponként 8 Fp elvesztése esetén az a csáp lebénul, 2 Ép el-

vesztésekor pedig a csáp le van vágva. Béna és csonkolt csáp értelemszerűen nem támadhat tovább.

Ha a wesen agya kimerül, vagy csápjainak felét képtelen használni, menekülőre fogja a dolgot.

A wesen különleges mentális képességei

Kábítás
Yp: 1/E
ME: Mentális
Időtartam: 6 kör

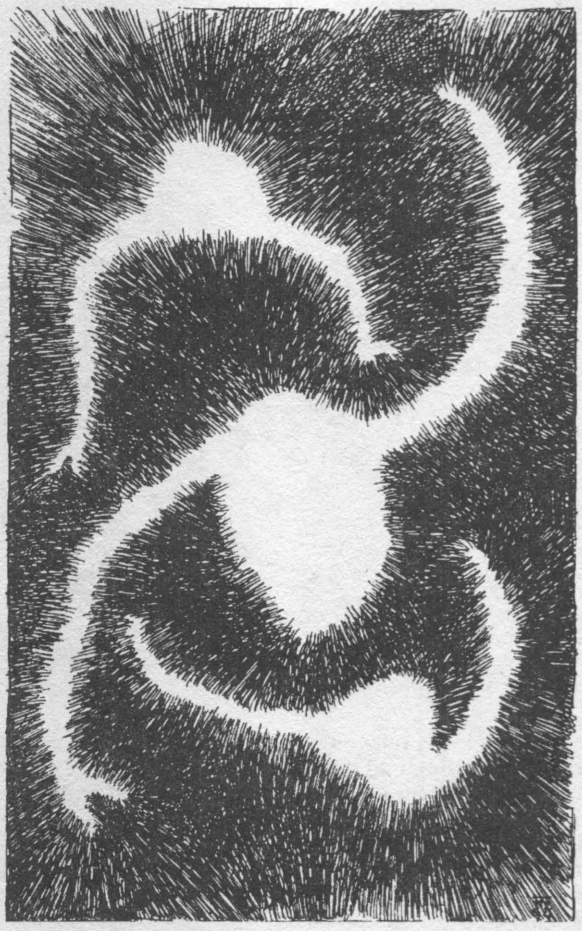
Ezzel a mentális támadással a wesen képes ellenfelének elméjét sokkolni, úgy hogy az jó darabig nem érzékel. A külvilág ingerei csak nagyon halványan, tompán jutnak el hozzá. Hatását tekintve megegyezik a tompítás varázslói mozaikkal.

Bénítás
Yp: 1/E
ME: Mentális
Időtartam: 6 kör

Az áldozat agyát ért mentális sokk hatására elveszíti uralmát teste fölött, gyakorlatilag lebénul, vagy csak nagyon nehezen és vontatottan tud mozdulni. Hatásában megegyezik a kábaság varázslói mozaikkal.

Wysty

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: E
Sebesség: 150 (L)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 150
Kezdeményező Érték: 90
Célzó Érték: 20
Sebzés: -
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrális ME: immunis
Mentális ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: Kimagasló
Max Mp.: 60
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 880



Ynev Jégvilágának ismert és félt, bár rendkívül ritka lényei. Külsejéről szinte semmit sem lehet elmondani: amikor megjelennek, csak egy alaktalan, bár pazar szépségű fénypacát lát az utazó. E folytonosan változó, pulzáló, örvénylő fénylény azonban szépségét meghazudtolva meglehetősen gonosz tettekre képes.

Mivel megjelenése szinte mindig csatába torkollik, azt hiszem, helyénvaló rögtön belevágni a közepébe – annál is inkább, mivel e lényekről a harci képességeiken kívül semmi mást nem mondhatunk.

A wystyk másodfokúan légies lények, így aztán mágikus és nemesfém alkalmatosságokon kívül mással nem sebezhetők. A mágia is csak igen korlátozott mértékben hat rájuk, csak a következő varázslatok hatásosak ellenük:

- A Szent Fény zavarja őket a célzásban és a támadásban, mind a TÉ-t, mind a CÉ-t felezi.
- A Villám- és Tűzmágia minden fajtája hatásos ellenük, de csak a normál sebzés felét sebzik rajtuk.
- Az Elemi Sötét ellenben olyan hatással van rájuk, mint közönséges emberre a Tűzmágia, úgy kell kiszámítani a sebzését, mintha Elemi Tüzet varázsolnánk.

E csodás repülő fénypamacsok, melyek átmérője egy méter körül van, nagyon kellemetlen módon harcolnak. Fénykarokat növesztenek, ezekkel támadják szerencsétlen ellenfelüket. Mivel másodfokúan légies a támadó csáp is, az áldozat VÉ-jébe csak akkor számíthatók bele a fegyver és pajzs adta VÉ értékek, ha azok is mágikusak vagy nemesfémből készültek. A megtámadott áldozatot nem éri fizikai sebzés, ha a wysty ütése eltalálja, ám az elméjében tárolt Mana-pontokat a lény elszívja, mind egy szálig. E pontokat aztán ő használja fel.

Egy wysty 50-60 Mana-ponttal rendelkezik a „csata" előtt, ennyit tud saját magától összegyűjteni, de későbbiekben ezt nemcsak pótolni tudja áldozatainak „segítségével", hanem a kezdeti érték fölé is növelheti.

E lények körönként három csáppal is képesek támadni, és közben körönként két varázslatot aktiválnak.

A wystyk a boszorkánymesterek Villámmágiáját és a tűzvarázslók mágiáját tudják alkalmazni.

E lények, bármilyen furcsák is, az Elsődleges Anyagi Sík lakói. Nem kideríthető, miért kötődnek a hideg he-

lyekhez. A Déli Jégmezőkön kívül megtalálhatók a magas hósipkás hegyek jeges bércei közt is. Életükről mindössze annyit sikerült kideríteni, hogy a kommunikációjuk fények és színek felvillantásából áll. Természetesen ezen információ is „harctéri" tapasztalatokon alapszik. Azt sem lehetett egyértelműen megállapítani, hogy mi okból támadnak meg utazókat, de a több alkalommal találtak olyan mumifikálódott, kiszáradt holtesteket, amikből a helyiek állítása szerint a wystyk, vagy ahogy ők nevezik, a Fénylidércek, szívták ki az életet. E nem túl megbízható információra támaszkodva több tudós azt a következtetést vonta le, hogy az áldozatokból a wystyk – eleddig ismeretlen módon – kiszívják a testnedveket. Persze ezen állítás felbolygatott bizonyos szaktekintélyeket a különböző varázslóiskolákban. Érthető, hiszen amennyiben az elmélet igazolást nyer, az forradalmian új elméleteket szülhet a légiesség tárgykörében. A probléma érdekessége ugyanis az, hogyan von ki, hasznosít egy légies lény anyagi testből nem légies anyagokat...

Wywern

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1 (fészken 2-5)
Termet: N (3.5 m hosszú)
Sebesség: 140 (L) 25 (SZ)
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 28
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/1k6
Támadás/kör: 3 (karom/karom/harapás)
Életerő pontok: 38
Fájdalomtűrés pontok: 78
Asztrális ME: -
Mentális ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 230

A wyvernek a sárkányfajzatok közé tartoznak, bár még a legkisebb korcs sárkányok mellett is eltörpülnek; ritkán nőnek nagyobbra egy bölénynél. További fontos különbség, hogy a legtöbb igazi sárkánnyal ellentétben a wyverneknek csak négy végtagja van: egy pár szárnyuk és egy pár lábuk. (Hosszú és hajlékony farkukat viszont adott esetben használni tudják különféle tárgyak megragadására.) Gyors és kecses repülők, a levegőben igen otthonosan mozognak, és szemmel látható élvezettel vitorláznak a hegyvidéki szelek szárnyán. Ragadozók, elsősorban vadkecskéket és vadjuhokat fogyasztanak, de nem riadnak vissza a nagyobb testű növényevők elejtésétől sem. Párosan fészkelnek meredek, megközelíthetetlen sziklaszirteken, és ha emberi település van a közelben, bizony előfordul, hogy megdézsmálják a nyájakat. Ezért is tartják őket rosszindulatú szörnyeknek, pedig valójában egyáltalán nem gonoszak; egyszerű vadállatok, akik ott szerzik be az élelmüket, ahol tudják.

A levegőből a wyvernek borotvaéles lábkarmaikkal támadnak, és harapnak is mellé (hosszú, hajlékony kígyónyakuk van). Ha a földre kényszerülnek, jóval kevésbé magabiztosak; ilyenkor csak harapni tudnak, és negatív módosítók járulnak harci értékeikhez (KÉ:-10 TÉ:-15 VÉ:-35). Amíg azonban tehetik, a levegőben maradnak; egy wyvern csak akkor száll le a talajra, ha elveszti Fp-inek háromnegyedét, s ezenkívül legalább 2 Ép-t. Vastag pikkelyeik 3-as SFÉ-t biztosítanak számukra. Marásuk mérgező, sikertelen egészségpróba után 1k3 kör alatt ható, 4. szintű idegméreg hatása; 1k6 kör alatt halál, sikeres egészségpróba után 3k6 körig tartó görcsöket okoz - embernagyságú prédával néhány perc alatt végez. A mérgük nagyon lassan bomlik el, napokon át a zsákmány testében marad - olyan állat húsából enni, amivel wyvernharapás végzett, egyenértékű a halálos ítélettel. A méregnek ezt a sajátságát gyakran kihasználják az orgyilkosok, mivel egyébként áttetsző, szagtalan váladék, és kesernyés íze különféle fűszerekkel könnyen álcázható. Használata csak azért nem terjedt el szélesebb körökben, mert nagyon nehéz hozzájutni és frissen tartani. Ugyanis ha az eleven wyvern szervezetéből kikerülve nem jut azonnal valami más élőlény vérkeringésébe, órák alatt elveszti hatékonyságát. (Maguk a wyvernek természetesen immunisak a saját mérgükre.) Ennek ellenére az alkimisták minden pénzt megadnak egy frissen csapolt adagért.

A természettudósok körében késhegyre menő viták dúlnak afölött, hogy ezeket a furcsa lényeket a sárkányok távoli őseinek, vagy épp ellenkezőleg, elkorcsosult ivadékainak tekintsék-e. Az átlagos kalandozó számára ez azonban nem sokat számít; ha szembekerül egy feldühödött wyvernnel, bizony vigyáznia kell az irhájára!

YAMM–HAIKAN • YERSENIA • YMORRE

Yamm-haikan

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 75 (V)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 45
Célzó Érték: 35
Sebzés: 1k6/1k6/k16
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 45
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: imunnis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 110
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 11 500

A yamm-haikan szó egy kis nép nyelvén tengeri kísértetet jelent. Azonban a yamm-haikanokat egyetlen nekromanciával foglalkozó könyv sem számítja az élőhalottak közé. Nem is azok. Kialakulásukról kevesett tudni; az isteneknek hála, meglehetősen ritkák Yneven.

A lény egy meztelen vénasszonyra hasonlít, bár az is kérdéses, hogy nőnemű-e egyáltalán. Vézna karjaiban nagy erő lakozik, ám nem ez a legfőbb fegyvere. A yamm-haikanok a boszorkánymesteri mágiát űzik. Ez a megfogalmazás persze nem pontos, mert varázslataik felépítésükben, felidézésükben egyaránt különböznek a boszorkánymesterek által alkalmazott varázslatoktól, ám hatásuk lényegében megegyezik. A yamm-haikan körönként 20 Mana-pontot von ki környezetéből.

Néhány varázslatot azonban nem tudnak alkalmazni: Alapvarázslatok, Elemi mágia, Földmozgás, Homokvihar, Lávafolyam, Lavina, Szentségtelen Kapu.

A yamm-haikanok általában sekélyebb tengerekben élnek, leggyakrabban alattomos zátonyok közelében.

Csendes éjjeleken néha meg-megtámadják a hajókat, felmásznak a fedélzetre, mágiájuk segítségével gyilkolnak, illetve rabszolgákat gyűjtenek – élőhalottakká változtatják a meggyilkolt tengerészeket. Az ilyen „felmászós" akciókban is általában 5-50 zombi segíti a tenger kísérteteit.

Az is előfordul, hogy az egész hajót megkaparintja egy tengeri kísértet, és élőhalottaival benépesíti azt. Az ilyen kísértethajókat a tengerészek az Elveszett Lelkek Hajójának nevezik.



Az ilyen kísértethajókon zombik teljesítenek szolgálatot. Nem ritka azonban, hogy mivel a tengeri kísértet ismeri a Személyiséggel Felruházás nevű varázslatot, komolyabb képességű élőhalottak is akadnak a fedélzeten. A legnagyobb különbség itt mutatkozik a boszorkánymesterek és a yamm-haikan mágiája között, ugyanis az utóbbi által végrehajtott Személyiséggel Felruházás varázslat teljes engedelmességre bírja a megidézett lelkeket. A yamm-haikan által uralt kísértethajók távolról is nyomorúságos képet mutatnak. A tengerészek fejvesztve menekülnek előlük, ha tehetik. E hajók célja ugyanis a yamm-haikan utasítása szerint még több hajó elfoglalása.

A legnagyobb ismert kísértetflotta három nagy hadihajóból és öt kisebb kereskedelmi bárkából állt. A kísértetflottát gorvikiak semmisítették meg szabályos tengeri ütközetben, miután már a kikötőiket veszélyeztették. A hajók fedélzetén a zombikon kívül sok nagyobb hatalmú élőhalott és a tengeri kísértet volt az ellenfél. Az élőhalottakat elpusztították, ám a yamm-haikan visszamenekült a tengerbe.

Yersenia

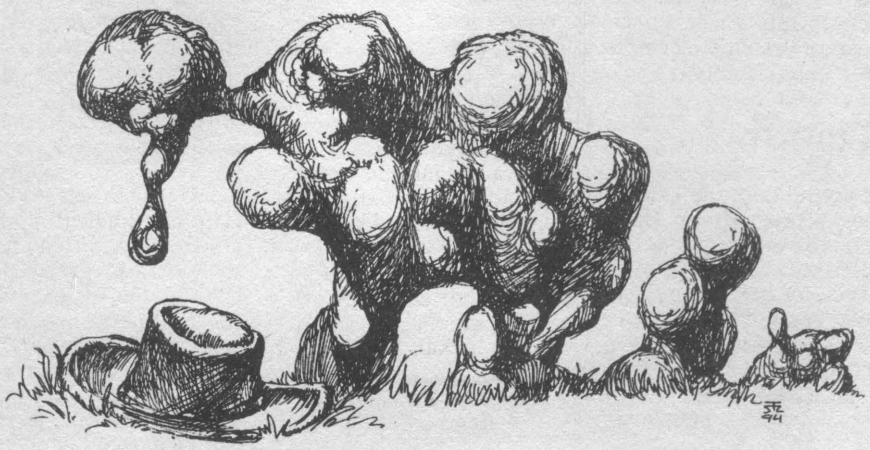
Előfordulás: Nagyon ritka
Megjelenők száma: 1 (3-18)
Termet: N (K)
Sebesség: 40 (SZ)
Támadó Érték: 75 (35)
Védő Érték: 80 (60)
Kezdeményező érték: 8 (12)
Célzó Érték: 45 (-)
Sebzés: lásd a leírásban
Támadás/kör: 3 (1)
Életerő pontok: 35 (3-5)
Fájdalomtűrés pontok: 75 (6)
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Halál
Max. Tp.: 250 (10)

A yersenia a ritka élőlények egyike. Ezzel a mondattal több híres tudós vitába szállt – kételkedtek ugyanis abban, hogy a yersenia valóban él. A kérdésről kialakult eltérő vélemények mindegyikét könnyű tényekkel alátámasztani, de a lény annyira ritka és veszedelmes, hogy komoly, meggyőző vizsgálatokat senki sem végezhetett el rajta.

A yersenia tulajdonképp nem is egy, hanem kétféle lény, de az egyiket a másik levált részének is tekinthetjük. A leírás most már bíztosan teljesen értelmetlennek tűnik, pedig az utolsó szóig igaz.

A yersenia nem más, mint egy hatalmas, 2-2,5 méter magas, mások életerejéből táplálkozó, alaktalan lény. Viszont képes arra, hogy testének egyes részeit külön irányítsa, akár több tucat mérföld távolságból. Ezek a leszakadt elemek is formátlanok, de rendelkeznek az alakváltás képességével. Egyetlen hátrányuk, hogy meglehetősen lassúak, így igazán komoly harci értéket sem képviselhetnek. Ezen apró lények (méretük nem haladhatja meg a görögdinnyéét) harci értékei és életerejük a táblázatban zárójelben szerepel, sebzésük a felvett alak szerint k6 körül változhat (k6+2 vagy k6-1; természetesen a KM dönt). A legtöbb lény apró farkassá vagy humadoiddá alakul, és így harcol. Harci értékeik a táblázatban zárójelben találhatóak, ezek vonatkoznak az apró küldöttekre, a vadászokra. A yersenia ezen „követei" általában felvehető vagy hordozható használati tárgyakká, fegyverekké, eszközökké alakulnak, például köpennyé, csizmává, sisakká. Ha valaki megtalálja őket, magával viheti, használhatja, magára öltheti, mint minden közönséges tárgyat. A lény azonban a testközelben aktiválódik, és óránként 1 vagy 2 Fp nagyságú életerőt szív el használójától. A pontos mennyiség a yersenia mester utasításától függ, „aki" állandó összeköttetésben marad vándorló tagjával. Az óránként 1 Fp bőséges táplálék az apró vadász számára, de ha a mesternek is továbbítania kell energiát, óránként 2 Fp-t kell szereznie. Az elvont Fp-k nem körülírható fájdalom formájában jelentkeznek, sokkal inkább levertség, gyengeség, fáradtság képében. Az áldozat sokszor észre sem veszi, míg 5-10 Fp veszteség nem érte. Ezek után is hiába keresi a fájdalom forrását, hiszen a tárgy lassan, nagyon lassan használja fel az életerőt, így levételekor nem érez jelentős megkönnyebbülést a szenvedő alany. A yersenia ezen apró vadászai kétféleképp használják fel az energiát: egy részét saját testük táplálására fordítják, a kinyert életerő maradékát pedig átsugározzák irányító mesterüknek, a tulajdonképpeni yerseniának.

A fentiek alapján belátható, már a szörny tényekedésének megállapítása is meglehetősen nehéz feladat, és csak tapasztalt kalandozók ismerik fel gyorsan a veszélyt. A yersenia vadászai nem is jelentenek igazi veszélyt akkor, ha a gyors kimerülés okát még ébren meg akarják lelni. A gond akkor válik súlyossá, ha az áldozatok a fáradtság miatt először nyugovóra térnek. Ekkor ugyanis a lény teljes erőbedobással kezd dolgozni, és így óránként 4 Fp-t



képes elvonni az áldozattól. Ez könnyen végzetessé válhat 6-7 óra alvás esetén. Az ájult áldozatok már nem térhetnek magukhoz, a vadász pedig bevégzi tevékenységét, az Ép-k elszívásával végképp megpecsételi a szerencsétlenül jártak sorsát. Többször bukkantak már yersenialakóhely környékén csúful összeaszott tetemekre – örök emlékeztetőként a figyelmetleneknek.

A yersenia természetesen legyőzhető, akár fegyverekkel, akár mágiával. Azonban ha az elpusztítására indult kalandozók meglelik a barlangot, vagy más sötét, viszonylag nagy páratartalmú helyet, ahol a yersenia mester a legjobban érzi magát, a siker akkor sem biztos. A yersenia vadászai gyenge, esetlen lények ugyan, de gazdájuk meglehetősen veszedelmes ellenfél. Mindig található körülötte 12-15 testőr, melyek mindenben megegyeznek a közönséges vadászokkal, de a rövid távolság miatt a mester sokkal gyorsabban irányíthatja őket. Ezek a testőrök kétféleképp küzdhetnek a behatolók ellen. Egy részük – mint a szabadban megtámadott vadászok – apró négylábú, kutyaszerű lényekké válnak, és harapásukkal, karmaikkal támadnak. A testőrök maradéka fegyverré alakul, mely képes elrugaszkodni a talajtól, és így támadni. Ez legtöbbször rövid dárda- vagy tőrforma, mely meglapul, és csak a mester utasítására vár. Az ilyen „célzó" fegyverek meglehetősen pontosak, sebzésük pedig k6+3. A célzást nem maguk a vadászok végzik, hanem mérete folytán sokkal jobb térláttekintéssel rendelkező mesterük. Mikor a yersenia mester mindent tökéletesen parancsba adott, a testőr saját magát lövi ki, megtámadva ezzel az ellenfelet. Sikeres találat esetén a sebben teljes anyagából széles, lapos pengévé alakul, mely kiszélesíti a szúrás helyét. Ezek után végtagokat növeszthet, és elindulhat előre, egyre mélyebbre a sebben. Ekkor sebzése már 2 Ép körönként. Belátható, az áldozat nem lelhet nyugtot egy pillanatra sem, mindent meg kell tennie a különös élő penge eltávolítására. A fegyver eltávolításához először sikeres támadó dobást kell tennie, majd sikeres Erőpróbát. A támadás a mozgó fegyver biztos megragadásához szükséges, az Erőpróba pedig az eltávolításhoz. A vadász kihúzása további sebzést eredményezhet, ennek megítélése a KM joga.

A yersenia mester azonban nem csak testőreinek védelmező erejében bízhat. Ő ugyan nem képes megváltoztatni alakját, viszont amöboid testének nyúlványait könnyen használhatja a közelharcban. Egy körben három támadásra nyílik lehetősége, de a védekezésben nem büszkélkedhet túl jó eredménnyel – a támadók szerencséjére. A körönkénti támadásokba beletartozik az is, ha a mester egy testőr kilövésére ad utasítást – hiszen erre is koncentrálnia kell, tulajdonképp ez a lény célzott támadása. A yersenia mester harci értékei a táblázatban zárójel nélkül láthatóak.

Ymorre

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 3k10
Termet: K
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 80
Kezdeményező érték: 15
Célzó Érték: 28
Sebzés: 1k3
Támadás/kör: 1 marás vagy köpés
Életerő pontok: 3
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 7
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: -
Max. Tp.: 18

Az ymorrék különös lények, általában megtalálhatóak minden sivatagi barlangrendszerben, mégis inkább az amundok által használt barlangtemplomokban és szentélyekben ütnek tanyát. Ez a különös vonzalom az amund építmények és kavernák iránt nem véletlen, az amundok hamar rájöttek, milyen hasznos számukra ezeknek a lényeknek a jelenléte. Saját tapasztalataikból levonták a megfelelő következtetést: az ymorrék kiválóan alkalmasak a nemkívánatos betolakodók megleckéztetésére. Ezek a lények telepekben élnek, kisebb barlangokat vesznek a birtokukba, ahol aztán kialakítják a maguk kis birodalmát. Táplálékukat kisebb rovarok és hüllők - termeszek, barlangi gőték - képezik, de nem vetik meg a nagyobb falatokat sem. A területükre tévedt sakálokat, hiénákat - esetleg embereket - is gondolkodás nélkül megtámadják, s ha sikerül legyűrniük az áldozatot, a szép lassan elbomló tetemet elfogyasztják. Hosszú évtizedek alatt az amundok kikísérleteztek egy színtelen, szagtalan vegyszert, amely elriasztja az ymorrékat. A szer meggyengíti a lények páncélzatát, és számukra mérgező kémiai anyagokat tartalmaz. Miután az ymorrék beköltöznek a barlangjukba, az amundok mintegy bepermetezik azokat a helyeket, ahol nem látnák őket szívesen, a többi részt pedig elkerülik. Idővel a lények megtanulják, hová nem szabad menniük. A fenmaradt területek általában a bejárat közelében helyezkednek el, és mindig van a közelükben természetes vízforrás.

Az ymorre külsőre leginkább egy jókora szarvasbogárra hasonlít. A különbség azonban szembetűnő: hatalmas méretei vetekednek egy kisebb macskáéval, potrohán pedig megszámlálhatatlan tüske sorakozik. Testét vastag kitinpáncél védi a külső behatások ellen (SFÉ: 5). Nyolc lábával kiválóan képes mászni minden felületen, akár fejjel lefelé is. Csoportosan rajzanak ki búvóhelyeikről, általában az éjszaka leple alatt. Látásuk csak mozgást érzékel, azt viszont nagyon messziről, s akár teljes sötétben is. Ha zsákmányra bukkannak, azonnal megtámadják, s már messziről - legfeljebb 25 méterről - bevetik legfélelmetesebb fegyverüket, a köpést. Mirigyváladékuk zöldesbarna színű, rettentően büdös és ragacsos anyag. Ha az áldozat elvéti az egészségpróbáját, akkor émelygés - lásd mérgek - vesz rajta erőt 1k3 kör alatt, és addig tart míg az áldozat friss levegőre nem kerül, vagy valami más módon meg nem szabadul a váladéktól. Ám a köpet legfőképp nem ezért veszedelmes. Ha a ragacsos váladék bármilyen víztartalmú folyadékkal érintkezik, azonnal reakcióba lép vele. Ekkor az anyag maró savvá alakul át, és átmar mindent, ami az útjába kerül. Ha testfelülettel érintkezik, az bizony *roppant fájdalmas*. Sebzése 1k3 körön keresztül 3k6 Fp; ha ezek után sem sikerül megszabadulni tőle, akkor további 1k3 körön keresztül 1k3 Ép-t sebez, átmarva magát az izmokon egészen a csontig. Közelharcban az ymorrék erős csáprágójukkal támadnak.

A titkos vegyszer receptjét az ammundok féltékenyen őrzik - ha azonban meg is szerezné tőlük valaki, nem sokra menne vele, mert az ymorrék Taba el-Ibara sivatagán kívül sehol nem élnek meg.

ZAGNOL • ZAUDER

Zagnol

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1k10
Termet: Ó
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 34
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10+3/1k10+3
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 19
Fájdalomtűrés pontok: 55
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Méregellenállás: 9
Pszi: -
Intelligencia: közepes
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 125



Úgy tartják, a zagnolok – akárcsak az orkok és goblinok – Orwella teremtményei. Való igaz, számtalan hasonlóság mutatkozik e fajok közt: egyformán kaotikusak, durvák, agresszívak és rosszindulatúak.

A zagnol közel két és fél méter magas, majd két mázsát nyomó, humanoid teremtmény. Arca leginkább a farkas és az emberi arc keveréke. Szeme égő sárga, szájában (pofájában?) akkora agyarak villognak, amit bármely ragadozó megirigyelhetne. Testét fekete, ritkábban vörösesbarna szőrzettel borítja, s minél idősebb a zagnol, annál dúsabb. Testi erejük iszonytató, amihez közepes intelligencia, állati ravaszság és démoni rosszindulat társul.

Az zagnolok laza törzsszövetségben élnek – egy törzs harminc-harmincöt tagot számlál, ám gyakori köztük a magányos vadász is.

Élettartamuk valamivel kevesebb az emberénél: az ötvenéves zagnol már valódi vénségnek számít, ám ritkán érik meg ezt a kort, a legtöbben erőszakos halált halnak. Ez érthető is, hisz rettenthetetlen harcosok, s inkább a borzalmas kínhalált választják, semmint megadják magukat csata közben, vagy elmeneküljenek.

Harc közben általában méteres fabunkót használnak, amibe kőszilánkokat erősítenek, hogy még borzalmasabb sebeket ejthessenek. Erejük és gyorsaságuk lehetővé teszi számukra, hogy körönként kétszer támadjanak, s ugyancsak erejük miatt kapnak +3-at a sebzésre. E bónuszokat akkor is megkapják, ha más fegyvert használnak.

A zagnol saját nyelvjárásán kívül általában megérti az ork és goblin beszédet is, de előfordulhat, hogy alapszinten a Közös Nyelvet is ismeri.

Zauder (Alakváltó)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: változó
Támadó Érték: 60 vagy változó
Védő Érték: 120 vagy változó
Kezdeményező Érték: 35 vagy változó
Célzó Érték: -, vagy változó
Sebzés: 1k10+2, vagy változó
Támadás/kör: 1, vagy változó
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 80
Asztrál ME: 60
Mentál ME: 80
Méregellenállás: immunis
Pszi: Pyarroni mesterfok, 5 szint
Intelligencia: kiemelkedő
Max Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: Változó

A zauder a legkülönlegesebb és legveszedelmesebb alakváltó. Távoli rokonságban áll az umich-kal, ám képességei jóval fejlettebbek ez utóbbiénál.

A zauder saját formájában áttetsző bőrű, sűrű, vörös szőrrel borított humanoid. Feje ocsmány, koponyacsontja nincs, hatalmas agyának tekervényei tisztán láthatók.

Az alakváltó képes bármely ember méretű (E) lény tökéletes lemásolására. Ahhoz, hogy valakit leutánozhasson, elég megpillantania – a következő körben külsőre már megkülönböztethetetlen az alanytól. Ahhoz, hogy áldozata minden tudásával, képességével és emlékével rendelkezzen, legalább tíz körre van szüksége, ám ha a lemásolandó személy asztrál- vagy a mentálpajzsa nagyobb ötvenes erősítésnél, úgy harmic kör kell a zauder számára.

A legfurcsább tulajdonsága, hogy nem csak élőlényt képes magából formálni, hanem áldozata minden tárgyát és felszerelését is – ezek a tárgyak mindaddig megkülönböztethetetlenek maradnak eredetijüktől, míg a másolatot készítő alakváltó él.

Ha a zauder végzett a teljes másolással – nemcsak külsőleg, hanem a tudás, a képességek és az emlékek terén is -, úgy semmilyen módon nem lehet megkülönböztetni az eredeti alanytól. Minden értéke megegyezik az eredetiével, éppúgy reagál, beszél, cselekszik és viselkedik, mint áldozata – még a legközelebbi hozzátartozókat is megtéveszthetí.

Amint azonban lehetősége nyílik rá, és nem kockáztatja ezzel a lelepleződését, megnyilvánul eredeti jelleme, és akárcsak kedvtelésből is bajt kever: gyilkol, rabol, hazudik, törtetővé és hihetetlenül önzővé válik. Ha pedig mégis lelepleződne viselkedésével, azonnal alakot vált.

A zauder ritkán bocsátkozik harcba saját alakjában – ezt csak akkor teszi, ha meglepik, és nincs módja vagy ideje alakot váltani (a külső alakváltáshoz egy kör nyugalomra van szüksége, a mentális és asztrális átalakulását már erre kifejlődött mágikus szerve végzi, közben bármit tehet), netán ha ellenfele jelentősen gyengébb nála, és nem lenne értelme a formáját felölteni.

A zauderek legnagyobb ellenfele az Inkvizítorok Szövetsége. A Szövetség tagjai kilátástalan harcot folytatnak az alakváltók ellen – ha valakivel kapcsolatban akárcsak kétség is felmerül, az Inkvizítorok könyörtelenül fellépnek. Egyetlen módszert ismernek, amivel úgy vélik, megállapíthatják valakiről, hogy zauder-e vagy sem, ez pedig a méregpróba.

A gyanúsítottat gyors (de nem azonnali) hatású, halálos szerrel mérgezik meg, lehetőleg úgy, hogy az ne tudjon róla. A zaudernek ez nem árt, s ha az elvárt tünetek nem mutatkoznak, úgy bizonyítást nyert alakváltó volta. A módszer persze korántsem tökéletes – a tévedés egyáltalán nincs kizárva -, ám a Szövetség úgy véli, inkább haljon mártírhalált száz ártatlan, semmint egy zauder életben maradjon. Az inkvizítorok olthatatlan gyűlöletét leginkább az a makacs teória táplálja, mely úgy tartja, hogy Észak államainak számtalan vezetője zauder már, s az átkos teremtmények egymással összejátszva uralkodnak, céljuk pedig nem más, mint az emberi faj szolgává gyalázása, és a zauderek világuralmának előkészítése és megteremtése.

A feltevés esetleg paranoidnak tűnhet, ám tény, hogy lepleztek le már főrangút, akiről kiderült, hogy régóta nem ember...



INDEX I.

A, Á

Adachnoa 7
Aipus Laeys lásd Tengeri kígyó 202
Anatyda 31
Ansinatis 76
AQUIROK 32
Arhquuis 138
Arich lásd Árny 77
Arkangyal 137
Arub lásd Karaa 63
Asztrálvámpír 43
Aun lásd Sáskaharcos 191
ÁLLATOK 10
Álomkristály 8
Álomrabló 75
Árny 77
Árnyjáró 40

B

Barlangi folyondár 163
Barrakuda 10
Bebörtönző fa lásd Derogar 158
Beid 78
Bosszúálló beid, bosszúálló küldött 78, 134
Buzz-goblin 44
Büdösgyík 44
Byzon 10

C, CS

Carnomak 78
Cápák 11
Ceph 46
Coronella 47
Crantai kóborló 79
Csendes ebek 47
Cwyveh-Kah 48

D

Damquuis 138
Daronne 50
Denebola lásd Démonfattya 78
Denevér 12
Derogar 160
Démon cápa lásd Cápák 12
Démonfattya 78
DÉMONOK 49
Dögkígyó 56
Dralyor 57
Dvorgaz 57
Dyphilla 58
Dzsamrakay lásd Sebitar 64
DZSINNEK 59

E, É

Ebendin Sienas 161
Eccydoo'rr lásd Jégsárkány 121
El Haradzsa 162
Eleidin 69
Elementálok 70
Elementál-urak 71
Elf kopó 73
Elnedrentiis Ififerbentis lásd Lángfutó 139
Emberfogó lásd Uit-Marac 168
Erdei óriás lásd Traclon 175
Erdőpille 74
Égető pöfeteg lásd Pöfeteg 166
ÉLŐHOLTAK 74

F

Fantom 81
Farkas 13
Feenhar 99
Fehér Angyal 136
Fehér farkas 13
Fehér sas 13
Fehér tigris 14
Fekete cápa lásd Cápák 12
Feketeláng 81
Feledés lehellete 163
Felice híve 100
Fh'yanra 101
Furud 50

G, GY

Gahul 83
Galrex 151
Gépszolga 102
Gho-ragg 33
Gider 103
Ginsour 103
Gliád 105
Gnóm 106
Goblin 107
Gólem 107
Gyilkos falka lásd Kráni harcikutya 131
Gyilkoscetek és narválok 15
Gyíklény 110
Gyíkmágus 109

H

Halálhozó 135
Halálvarjú 112
Hatysa 83
Hekator lásd Kóbor lélek 85
Hegyi óriás lásd Saccron 174
Hilvar 113

Homoki elf 115
Homokrája lásd Coronella 47
Homonkulusz 84
Hómanó 114
Hópárduc 16
Hrendal gyümölcse 164
Huri, közdzsin lásd dzsinnek 62

I

Iblogh 116
Idan Va'Dreeteh lásd Szolga 39
Ifrit 66
Ilflind 117
Illouquid 118
Iteyy lásd Jégóriás 174
Izar 84

J

Jahrend, közdzsin lásd dzsinnek 62
Jégdémon 120
Jégóriás 174
Jégsárkány 121
Jégvarázsló 121

K

Kahra Dzsombata, dzsin Hatalmas lásd dzsinnek 65
Karaa, mesterdzsin lásd dzsinnek 63
Káoszfattyú 123
Káoszlény 124
Kerub 137
Kék gyík 125
Khara Fellahma lásd Zulfain 65
Kharad, közdzsin lásd dzsinnek 63
Khrii'de lásd Querda 181
Kineta 126
Kir-siss 33
Kobold 127
Korcs 38
Kóbor lélek 85
Kőevő 128
Krák 129
Kráni csataló 130
Kráni harcikutya 131
Krokodil 16
Kutyák 17
Kuvarc 133
Kurun 132
KÜLDÖTTEK 133

L

Lathran 150
Lángfutó 139
Lánglidérc 85
Lángúr lásd Elementál-urak 71
Lesath 86
Leviuur 140
Lélekorzó 141
Lélekörvény 140
Lovak 18
Lycoperdon Inges lásd Pöfetegek 165
Lycoperdon Insaniae lásd Pöfeteg 166
Lycoperdon Urens lásd Pöfeteg 166
Lyennara 142

M

Maasym 146
Mahrahadi 147
Majomhiéna 148
Malbohaury 148
Manase 149
Mágikus teremtmények 149
Márid 67
Medve 20
Medvehéja 152
Megszállott 87
Mérgeskígyók 21
Mocsárféreg 152
Mocsári óriás lásd Voul 177
Mocsárköd 154
Mocsárlégy 153
Molamoth 51
Moronna 155
Morquor 52
Mos-quin 34
Muliphein lásd Múmia 89
Mutáns ork 156
Múmia 89
Myssera 156

N

Nagymacskák 22
Nalreth 158
Nardael 159
Nayan lásd Jégdémon 120
Nganga 22
NÖVÉNYEK 160
Nystan 170

O, Ó

Ochak Va'Maad lásd Korcs 38
Ocsány 171
Ogár 172
Ork 178
Orrszarvú 23
Ostromverő bozót 165
Óriás homoki karolópók lásd Singa hamata 26
Óriás pöfeteg lásd Pöfeteg 165
Óriás skorpió lásd Skorpiók 26
Óriáshangya lásd Massym 146
ÓRIÁSOK 173
Óriáspók lásd Pókok 24

Ö, Ő

Ördögkóró 164
Őrület pöfetege lásd Pöfeteg 166
Őrző 89

P

Panthal-massza 180

Panhen 150
Patkány 24
Patkánybáró 181
Páncélos orrszarvú lásd Orrszarvú 23
Pegazus 182
Polipgyökér 166
Pókok 24
Pöfetegek 165
Pteropta 183

Q

Quana docuna 184
Querda 185
Quintarha 186
Qvaka 25

R

Rachat Ma'Niigan lásd Valóvérű 39
Rackla 188
Ragályhalál 91
Ralug 189
Raquan 138
Rémlátó 91
Rhagultaikky 189
Rochalea 190
Rothrix 191
Rukh 25
Rutilicus lásd Ragályhalál 91

S, SZ

Sacron 174
Sa-quad 34
Sárkány 193
Sárkánygyík 195
Sáskaharcos 196
Sanquora 192
Sebitar, mesterdzsin lásd dzsinnek 64
Seidal 92
Sellő 197
Seyrine 52
Shereb 54
Shi-kris 35
Sicchel 198
Singa hamata 26
Siramor 198
Skorpiók 26
Sólyom 27
Sötét Angyal 134
Sötét elf 36
Sötét kóborló lásd Vulaghar 211
Synmen-denevér 199
Sytix 54
Syvan 93
Szolga 39
Szürke- és jegesmedve 27
Szürkedelfin lásd Gyilkoscetek és narválok 15

T

Tamari 201
Tengeri farkas lásd Barrakuda 10
Tengeri kígyó 202
Tengeri óriás lásd Vaynak 176
Testvérek 93
Teve 28
Tortor spiritus 94
Torz 95
Traclon 175
Trentea Végzete 167
Troll 203
Tűzkobold 204

U

Uit-marac 168
Umich 208
Unikornis 209
Utódok 206

V

Valóvérű 39
Vaskaktusz 169
Varthon 151
Vaynak 176
Vámpír 95
Vámpírfa lásd Seidal 92
Vérfarkas 97
Vizimanó 210
Vízúr lásd Elementál-urak 72
Voul 177
Vörös cápa lásd Cápák 11
Vulaghar 211

W

Wakrara 213
Warg 214
Wesen 214
Wirg 55
Wysty 216
Wywern 217

X

Xing 56

Y

Yamm-haikan 218
Yersenia 219
Ymorre 220

Z

Zagnol 221
Zauder 222
Zaurak lásd Zombi 97
Zombi 97
Zulfain, dzsinherceg lásd dzsinnek 65

INDEX II.

ÁLLATOK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Barrakuda	40/100/150/–	1	1k10	5/20	–/–	15	10
Byzon	7/60/60/–	1/3	1k10(x2)	42/54	–/–	6	10
Cápák							
Vöröscápa	40/70/100/–	1	1k10	20/40	–/–	35	11
Feketecápa	45/85/95/–	1	1k10+2	20/55	–/–	55	12
Démoncápa	40/100/140/–	1	2k10+5	35/–	–/–	95	12
Denevér	20/20/92/–	1	1Fp	2/5	–/–	1	12
Farkas	10/35/60/–	1	1k6	18/38	–/–	5	13
Fehér farkas	10/30/50/–	1	1k6	18/30	–/–	3	13
Fehér sas	15/50/90/–	1	1k3	5/10	–/–	2	13
Fehér tigris	30/50/70/–	3	1k5/1k5/1k10+22	5/40	–/–	25	14
Cetek							
Szürkedelfin	20/40/80/–	1	1k6+2	15/30	–/–	10	15
Gyilkoscet	5/95/70/–	1	3k10	30/68	–/–	100	15
Narvál	5/130/100/–	1	2k10/1k6	24/32	–/–	130	15
Hópárduc	65/90/140/–	4	1k6(x2)/1k10+2(x2)	5/43	–/–	300	16
Krokodil	35/55/60/–	1	3k6	45/90	–/–	200	16
Óriáskrokodil	30/65/80–	1	5k6	55/110	–/–	310	
Kutyák							
Közönséges	9/20/50/–	1	1k5	14/32	–/–	3	17
Harci	16/40/60/–	2	1k6	15/44	–/–	10	17
Fejvadász	18/45/75/–	1	1k6	15/42	–/–	15	17
Különlegesen képzett	10/25/55/–	1	1k5	14/30	–/–	6	17
vad	10/30/60/–	1	1k6	16/38	–/–	7	17
Lovak							
Könnyü harci	10/25/65/–	3	1k5(x3)	28/50	–/–	20	18
Nehéz harci	8/35/55/–	3	1k6/1k5(x2)	35/70	–/–	30	18
Egyéb	6/5-10/45-60/–	1	1k3-1k5	20-30/30-50	–/–	10	18
Medve	5/70/60/–	3	1k10+2/1k10+2/1k6	38/50	–/–	50	20
Mérgeskígyók	35/30/50/–	1	1-2	3/6	–/–	2	21
Nagymacskák	30/45/70/–	3	1k5/1k5/1k6+1	28/44	–/–	30	22
Nganga	15/95/120/–	3	1k10+4x2/1k63	5/70	–/–	200	22
Orszarvú							
Közönséges	12/65/90/–	1(1/3)	változó	40/72	–/–	40	23
Páncélos	8/85/70/–	1/2(1/4)	változó	66/94	–/–	70	23
Patkány	10/20/40/–	1	1Fp	4/8	–/–	1	24
Pókok							
Közönséges	–/–/–/–	1	méreg	–/–	–/–	–	24
Óriás	25/30/60/–	1	1k3+méreg	6/13	–/–	3	24
Qvaka	20/40/70/–	1	1k6	5/9	–/–	4	25
Rukh	32/75/110/–	1	1k6/1k10	28/48	–/–	35	25
Singa Hamata	30/45/60/–	1	1k6+méreg	8/17	–/–	25	26
Skorpiók							
Közönséges	–/–/–/–	1	1+méreg	–/–	–/–	–	26
Óriás	30/40/80/–	1/2	1k6+méreg/1k10	6/14	–/–	35	26
Sólyom	12/30/90/–	1	1k2	4/7	–/–	1	27
Szürkemedve	20/70/90/–	3	1k6+2(x2)/1k6	45/70	–/–	80	27
Jegesmedve	20/80/95/–	3	2k6(x2)/1k6	45/75	–/–	105	27
Öregmedve	25/80/90/–	3	2k6+2(x2)/2k10	45/110	–/–	200	28
Teve	7/5-12/40-55/–	1	1k6	20-30/30-35	–/–	4	28

AQUIROK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Gho-ragg	40/80/150/–	2	1k10+4	20/80	50/50	750	33
Kir-siss	5/25/60/–	1	–	5/20	70/60	600	33
Mos-quin	55/80/130/–	2	1k6	18/95	110/110	20 000	34
Sa-quad	25/75/125/–	1	fegyvertől függ	30/90	90/90	35 000	34



Shi-kris	25/35/80/–	1	fegyvertől függ	10/40	45/45	speciális	35
Sötét elf	85/200-250/220-280/60	4	fegyvertől függ	17/150-220	140/140	90 000	36
Korcs	40/80/150/–	2	1k10+4	20/80	50/50	speciális	38
Szolga	40/80/150/–	2	1k10+4	20/80	50/50	220	39
Valóvérű	40/80/150/–	2	1k10+4	20/80	50/50	18 000	39

DÉMONOK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Daronne	30/100/160/–	1/2	2k10/1k10x2	20/48	Imm./Imm.	1550	50
Furud	70/110/160/–	3	3k10/2k6x2	20/60	Imm./Imm.	2500	50
Molamoth	25/55/95/–	1	1k3+méreg	8/45	Imm./Imm.	500	51
Morquor	30/75/100/–	4	speciális	18/66	Imm./Imm.	10 000	52
Seyrine	16/20/80/–	1	fegyvertől függ	12/0	Imm./Imm.	1000	52
Shereb	50/105/145/–	1	3k6+6+méreg	35/75	Imm./Imm.	1250	54
Sytix	65/110/190/–	9	5k6x8/1k6+8	50/110	Imm./Imm.	16 000	54
Wirg	36/40/80/–	1	fegyvertől függ	4/0	Imm./Imm.	850	55
Xing	65/110/150/–	4	2k6+12	75/125	Imm./Imm.	35 000	56

DZSINNEK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Jahred	60/100/160/30	2	1k6+6x2	12/22	95/95	1250	62
Huri	15/25/60/–	1	1-3	8/15	70/70	400	62
Kharad	15/25/60/–	1	fegyvertől függ	8/15	70/70	400	63
Karaa	70/140/180/50	2	2k6+8	18/65	170/170	20 000	63
Sebitar	95/45/90/50	1	1k6+6	14/35	170/170	17 000	64
Zulfain	80/150/200/65	2	2k6+12	38/125	200/200	60 000	65
Kahra Dzsombata	100/200/250/80	4	4k10+10	64/216	250/250	200 000	65
Ifrit	100/80/120/75	2	1k6x2	15/50	Imm./Imm	1500	66
Márid	95/150/190/0	2	1k6+10x2	50/200	Imm./Imm	14 000	67

ÉLŐHOLTAK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Álomrabló	15/–/80/–	1	–	–/20	Imm./Imm.	1000	75
Ansinatis	35/–/–/–	1	–	–/–	Imm./Imm.	speciális	76
Árny	20/50/90/–	1	1k10	–/30	Imm./Imm.	550	77
Beid	10/30/70/–	1	1k6/fegyvrer	–/10	Imm./Imm.	30	78
Carnomak	15/–/15/–	–	–	–/5	Imm./Imm.	150	78
Crantai kóborló	20/95/115/–	1	1k10+4	–/35	Imm./Imm.	950	79
Démonfattya	–/15/60/–	1	1k6+1	–/20	Imm./Imm.	65	80
Fantom	15/45/70/–	1	1k6	–/32	Imm./Imm.	80	81
Feketeláng	25/85/100/–	1	2k6	–/30	Imm./Imm.	Változó	81
Gahul	15/40/80/–	1	1k6+2	–/25	Imm./Imm.	85	83
Hatysa	32/95/80/–	1	Életerő szívás	–/35	Imm./Imm.	1550	83
Homonkulusz	20*/25*/75*/–	1	Fegyvertől függ	–/20+k6	2*/2*	70*	84
Izar	0/12/52/–	1	1k6 v. fegyver	–/16	Imm./Imm.	15	84
Kóbor lélek	10/20/50/–	1	Fegyvertől függ	–/Speciális	Imm./Imm.	50	85
Lánglidérc	20/4084/–	1	1k6	–/18	Imm./Imm.	60	85
Lesath	20*/40*/80*/–	1*	Életerő szívás	60*/30*	Imm./Imm.	Változó	86
Megszállott	Speciális	Speciális	Speciális	Speciális	Speciális	Változó	87
Múmia	20/70/110/–	1	1k6 v. fegyver	–/18	Imm./Imm.	3000*	89
Őrző	25/110/120/–	Speciális	Fegyvertől függ	–/35	Imm./Imm.	Változó	89
Ragályhalál	15/50/70/–	1	1k6+betegség	–/18	Imm./Imm.	80	91
Rémlátó	Speciális	Speciális	Speciális	Speciális	Speciális	Változó	91
Seidal	Speciális	1+ Speciális	1k6+Speciális	Speciális	Imm./Imm.	30 x év	92
Syvan	25/60/90/–	1	1k6 v. Fegyvertől függ	–/13	Imm./Imm.	850	93
Testvérek	Speciális	Speciális	Speciális	Speciális	Imm./Imm.	Változó	93
Tortor spiritus	10/60/40/–	1	1k10	–/20	Imm./Imm.	80	94
Torz	20/40/80/–	1	1k6 v. Fegyvertől függ	–/15	Imm./Imm.	65	95
Vámpír	32/80/120/–	2	1k6 v. Fegyvertől függ	–/40	Imm./Imm.	4000	95
Vérfarkas	25/60/75/–	1	1k10	–/44	Imm./Imm.	300	97
Zombi	0/10/40/–	1	1k6 v. Fegyvertől függ	–/15	Imm./Imm.	15	97

KÜLDÖTTEK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Sötét Angyal	50/111/154/–	2	3k6+6	30/160	135/135	12 000	134
Bosszúálló	67/130/174/55	2	3k6+7	35/215	190/190	25 000	134
Halálhozó	85/145/190/75	2	3k6+10	35/270	245/245	45 000	135
Fehér Angyal	52/113/180/–	2	2k6+8	30/160	135/135	15 000	136
Kerub	73/133/205/55	2	2k6+9	35/215	190/190	28 000	137
Arkangyal	85/153/230/90	2	2k6+10	35/270	245/245	50 000	137
Raquan	50/100/150/–	2	3k6+6	30/160	Imm./Imm.	10 000	138
Damquuis	70/130/190/–	2	3k6+7	35/215	Imm./Imm.	20 000	138
Arhquuis	80/150/220/–	2	3k6+8	35/270	Imm./Imm.	40 000	138

NÖVÉNYEK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Derogar	–/–/–/–	–	–	–/45	–/–	20	160
Ebendin sienas	–/–/–/–	–	–	–/–	–/–	–	161
El Haradzsa	–/–/–/–	–	–	–/80+2k6	–/–	–	162
Feledés lehellete	–/–/–/–	–	–	–/–	–/–	–	163
Barlangi folyondár	10/40(–)/80(95)/–	1/csáp	1k6(0)	2(26)/10(58)	Imm./Imm.	25	163
Hrendal gyümölcse	–/–/–/–	–	–	–/–	–/–	–	164
Ördögkóró	–/–/–/–	–	–	–/–	–/–	–	164
Ostromverő bozót	–/–/–/–	–	–	–/–	–/–	–	165
Pöffetegek	–/–/–/–	–	–	–/–	–/–	–	165
Polipgyökér	20/80/80/–	2	1k6	–/4	Imm./Imm.	100	166
Trentea Végzete	–/–/–/–	–	–	–/–	–/–	–	167
Uit-marac (Emberfogó)	–/–/–/–	–	1k6+2	–/25	–/–	45	168
Vaskaktusz	–/–/–/20	1k6	1k3	–/20–30	Imm./Imm.	25	169

ÓRIÁSOK	KÉ/TÉ/VÉ/CÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP/FP	AME/MME	TP	Oldalszám
Jégóriás (Iteyy)	20/80/95/–	2	3k10+4	30/100	8/35	560	174
Sacron	20/110/170/–	2	4k10+6	45/120	5/25	850	174
Traclon	30/100/155/30	2	4k10+5	22/98	7/25	720	175
Vayna	35/85/135/–	2	4k10+5	30/120	6/30	650	176
Voul	25/75/125/–	2	4k10+4	20/100	4/25	610	177



RÚNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Megjelenik háromhavonta, 96 oldalon!

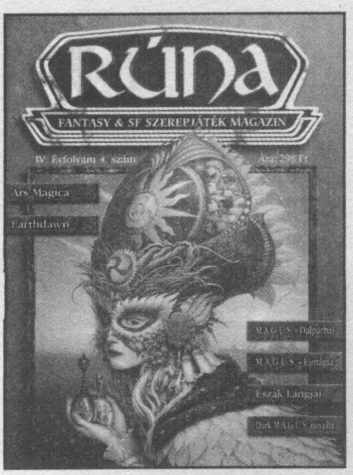
RÚNA MAGAZIN

Keresd a szakboltokban és az újságárusoknál!

M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica

Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK







SZEREPJÁTÉK • FANTASY • SCIENCE FICTION

E G Y E T L E N L A P B A N

Valhalla Páholy könyvesbolt

ORSZÁGOS HÁLÓZAT



BUDAPEST

MAGITOR
Valhalla Páholy Bolt és Szerepjáték Klub
1077 Budapest, Klauzál u. 9.
Tel.: 352 1161

BAJA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
6500 Baja, Jelky András tér
Tel.: (79) 325 110

DEBRECEN

Valhalla Páholy Könyvesbolt
4027 Debrecen,
Dózsa György u. 8.

BUDAPEST

Valhalla Páholy központi bolt és nagykereskedelmi egység
1063 Budapest, Andrássy út 86.

EGER

Valhalla Páholy Könyvesbolt
3300 Eger, Tárkányi Béla u. 2.

PÉCS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
7621 Pécs, Jókai u. 11.
(Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 210 838

BÉKÉSCSABA

Pentagramma - Valhalla Páholy Könyvesbolt
5600 Békéscsaba, Andrássy út 6.
A Piramis üzletház I. emeletén
Tel.: 06 30 257 3690

NYÍREGYHÁZA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
4400 Nyíregyháza,
Széchenyi u. 1. (DUFART)
Telefonszám: (06 42) 310 809

MISKOLC

Valhalla Páholy Könyvesbolt
3525 Miskolc, Déryné u. 7.
Tel.: (46) 411 528

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK - KÁRTYAJÁTÉK - ANTIKVÁR KIADVÁNYOK

www.e-kiado.hu

Az első magyar elektronikus könyvkiadó

JÖJJÖN EL, ÉS LÁTOGASSON MEG AZ INTERNETEN!

Választékunkból:

**Regények, folyóiratok,
a Rúna magazin régebbi és
legújabb számai,
a M*K kártyajáték exclusive
magazinja, mely csak
e-formátumban jelenik meg!**



1991

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

m.a.g.u.s. rajongók figyelem!
Minden, ami m.a.g.u.s.-hoz megjelenik, az a mi polcainkon megtalálható:
kiegészítők, kalandmodulok, a rúna magazin régi és új számai.
S ha nem csak játszani, hanem olvasni is szeretitek, a Valhalla Páholy jobbnál jobb regényei közül válogathattok!
Sőt!
A Magyarországon megjelent fantasy könyvek legszélesebb választékát kínáljuk,
- a legrégebbiektől a legújabbakig.
Ami megjelenik, az nálunk biztosan kapható!

ÍZELÍTŐÜL KÍNÁLATUNKBÓL:
Több, mint ötvenféle lapozgatós könyv,
Éj-, Hajnal-, Káosz-, Conan-könyvek, Fantasy antológiák, Dragonlance,
Forgotten Realms, Ravenloft, stb. sorozatok, Tolkien művek magyarul és angolul.
Közel 500 féle angol nyelvű regény!

EREDETI ANGOL NYELVŰ SZEREPJÁTÉKOK
AD&D minden létező kiegészítőjével
Ars Magica, Battletech, Call of Cthulhu, Changeling, Cyberpunk, Earthdawn, Gurps, Mage, Middle-Earth, Rolemaster, Shadowrun, Star Wars, Vampire, Warhammer, Werewolf, Wraith és még sok más

MAGYAR NYELVŰ SZEREPJÁTÉKOK
m.a.g.u.s., Star Wars, Középfölde, Shadowrun, Armageddon,
Auvron, Harc és Varázslat

KÁRTYAJÁTÉKOK MAGYARUL ÉS ANGOLUL
Mítosz, Hatalom Kártyái, Spellfire, Blood Wars, Magic the Gathering, Rage,
Vampire, Middle-Earth, Netrunner, Star Wars, Star Trek, stb.

TÁRSASJÁTÉKOK, DOBÓKOCKÁK, POSZTEREK, MATRICÁK,
MŰVÉSZETI ALBUMOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN

LEGTELJESEBB KÍNÁLAT SZEREPJÁTÉKOKBÓL ÉS FANTASY KÖNYVEKBŐL!

EZT LÁTNI KELL!

Címünk:
1036. Budapest III. ker. Lajos u. 40 Tel.: 250-41-57
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

M.A.G.U.S.
avagy a kalandorok krónikái

karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók:	Módosítók:	
Egészség:	Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések



Kézben tartott fegyver:

Jobbkezes
Balkezes
Kétkezes

Fegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap/Mód.	KÉ Páncélban	KÉ Páncél nélkül	TÉ Alap/Mód.	TÉ Páncélban	TÉ Páncél nélkül	VÉ Alap/Mód.	VÉ Páncélban	VÉ Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:

Speciális lövedékek:

Célzófegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap/Mód.	KÉ Páncélban	KÉ Páncél nélkül	CÉ Alap/Mód.	CÉ Páncélban	CÉ Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:



Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz
Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

® M.A.G.U.S., avagy a Kalandorok Krónikája, Ynev, ψp, Mp, Ép, Fp, KÉ, TÉ, VÉ, CÉ, MGT, SFÉ,
a Valhalla Páholy felirat és logo a Val-Art-la Kiadói Kft. bejegyzett védjegye.
© 1999 Val-Art-la Kiadói Kft. Minden jog fenntartva.
Ricco & Gazsi Design



karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók:	Módosítók:	
Egészség:	Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt

Faj

Jellem

Vallás

Szülőföld

Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok	Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa

Használat foka

Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

Kézben tartott fegyver:

KÉ

TÉ

VÉ

Jobbkezes
Balkezes
Kétkezes

Fegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap/Mód.	KÉ Páncélban	KÉ Páncél nélkül	TÉ Alap/Mód.	TÉ Páncélban	TÉ Páncél nélkül	VÉ Alap/Mód.	VÉ Páncélban	VÉ Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:

KÉ

CÉ

Speciális lövedékek:

Célzófegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap/Mód.	KÉ Páncélban	KÉ Páncél nélkül	CÉ Alap/Mód.	CÉ Páncélban	CÉ Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:

Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany Ezüst Réz

Mithrill Drágakő Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

® M.A.G.U.S., avagy a Kalandorok Krónikája, Ynev, ψp, Mp, Ép, Fp, KÉ, TÉ, VÉ, CÉ, MGT, SFÉ, a Valhalla Páholy felirat és logo a Val-Art-la Kiadói Kft. bejegyzett védjegye.
© 1999 Val-Art-la Kiadói Kft. Minden jog fenntartva.
Ricco & Gazsi Design

A világnyi kontinens, Ynev különös lényei,
a magasságok és mélységek lakói kerülnek
bemutatásra e kötet lapjain.
Bestiák, melyeket mestereik történeteiből,
legendákból, rémmesékből ismernek
a kalandozók – ám egy-egy találkozás
után aligha fognak elfelejteni.

A M.A.G.U.S. mindmáig legnépszerűbb
kiegészítőjének harmadik kiadása másfél
tucat új kreatúrával, pontosított értékekkel,
átdolgozott tapasztalati pontrendszerrel
jelenik meg az eredetihez képest – ám a jól
bevált, meghitten vérfagyasztó hangulattal
csábít új utakra játékost és kalandmestert.

SZUKITS KÖNYVEK

Valhalla Páholy®
ISBN 963 9238 28 7
9 789639 238282