

Zailtasun szerepjáték szabályok

Nagy Donát

5.0.2 verzió, 2024. január 14.

Ezek a szabályok és leírások segítenek abban, hogy egy **kalandmester** és néhány **játékos** izgalmas történeteket alkosson Zailtasun mágiával átitatott világában. A történetekben egy-egy játékos irányítja a főszereplőknek, a **kalandozóknak** a döntéseit, a kalandmester pedig bemutatja és kezeli a hátteret: a helyszíneket, az ellenségeket és a többi mellékszereplőt. Legtöbb játékban a kalandozók egy közös feladatot kapnak és a játéknak az a lényege, hogy a játékosok együttműködve, ravasz ötleteket bevetve próbálják megoldani ezt a feladatot.

A történet alaphelyzetét a kalandmester rakja össze még a játék előtt, majd ez alapján **választanak kalandozót** a játékosok. A játék közben alapvetően a kalandmester meséli a történetet („elfut mellettetek egy ideges tünde...”) és eközben a játékosok bármikor kérhetnek részletesebb információt („látok a tündénél fegyvert?”) és közbeszúrhatják azt, amit a kalandozójuk csinál („beállok az útjába és megállítom”).

A rendszer a szokványos mesés-eposzi történet (falusi ifjú hős lovaggá válik, ahogy sorra irtja a szörnyeket és gyűjti a kincset) helyett inkább egy **különös világ különös hétköznapjait** próbálja bemutatni (falusi ifjak átverik és/vagy elverik a hősködő lovagot; a kincset ellopják, eldugják, elveszítik és/vagy elnyerik szerencsejátékban). Ez a rendszer alapvetően kettő-öt játékos részvételére és lényegében önálló, egyetlen nap alatt lejátszható kalandokra van tervezve. Egy ilyen rövid kaland csak pár nap eseményeit dolgozza fel és eközben a kalandozók **nem szereznek új képességeket** (nincs „tapasztalati pont” vagy „szintlépés”).

A játék csupán egy szokásos **hatoldalú dobókockát** használ. A szabályban a \otimes szimbólum azt jelenti, hogy végre kell hajtani egy (új) kockadobást és a dobott értéket kell használni (például „ $\otimes + \otimes$ ” két kockadobás eredményeinek az összege, „ $2 \times \otimes$ ” pedig egyetlen kockadobás eredményének a kétszerese).

Zailtasun világában a társadalom, tudományok és mesterségek fejlettsége nagyjából a **kora újkor szintjén** van. Fontos különbségeket jelent az, hogy a sebesültek és betegek esélyei egészen jók (mágikus gyógyító módszereknek köszönhetően), a puszkapor nem elterjedt dolog (lángtündérek használva könnyen berobbantható távolról), a tengeri utazások pedig veszélyesebbek lehetnek (a Mélyberántóknak nevezett szörnyetegek miatt).

Zailtasun világa **öreg világ**, ahol már több tízezer éve virágoznak civilizációk. Voltak már olyan korok, amikor sokat tudtak a világ működéséről, így milliárdok élhettek jólétben és csodás alkotások születtek – de készültek olyan fegyverek és átkok is, amelyek képesek voltak mindezt pillanatok alatt elsöpörni. Az utolsó ilyen kor nagyságrendileg tízezer évvel ezelőtt ért véget, így a múlt csodáiból és borzalmaiból már csak elszórt emlékek maradtak. Ezek a fenevadak, mágikus szertartások, istenként tisztelt lények, megátkozott vidékek és más furcsaságok a jelenkori civilizációk számára már a természet részének tűnnek – ugyanúgy, mint a zöld fű vagy a sárgán ragyogó nap.

A szabály SI-mértékegységeket (méter, másodperc, kg stb.) használ a Zailtasun tájain használt változatos egységek helyett. Csillagászati szempontból nincs jelentős különbség a Föld és Zailtasun világa között, így a szokásos jelentésüket hordozzák a nap, (hold)hónap, év stb. egységek is.

Sok más szerepjátékkal ellentétben a **harc bármikor végzetesnek bizonyulhat** és nem központi eleme a játékoknak. Ennek ellenére a fejtörés, a harcedzettség és a létszámfölny fontos dolog – a vérontás elkerülésének érdekében jellemzően a **gyengébb fél adja fel céljait**. Lakott területen a küzdelmet korlátozza, hogy a helyi erők gyakran **beavatkoznak a feltűnő balhékba** és ilyenkor könnyen pórul járhatnak a gyanús idegenek.

Ritkán kialakulhatnak olyan helyzetek, amikor a küldetés teljesítése kilátástalanná válik (például fontos szereplők fűbe harapnak) és ilyenkor a játékosok kérhetik a **rémálom szabály** alkalmazását. Ez azt jelenti, hogy a kalandmester álomnak minősíti a lejátszott történetnek a végét (mondjuk az utolsó napot) és újakezdi a játékot onnan, hogy valamelyik kalandozó felébred ebből a rémálomból. Ezzel egyidőben a kalandmester megváltoztathat mindent, amit az álomnak minősített rész előtt még nem tudtak a játékosok – így az álom közben felfedett titkok nem teszik unalmassá az újrajátszást.

Cartalomjegyzék

1. Kalandozók kiválasztása	3
Példa kalandozó kiválasztására • Hátrányok • Kalandsorozatok és fejlődés.	
2. A mágia	6
A mágia korlátai • A mágiahasználók (<i>Varázslók, Papok, Vajákosok</i>) • Mágikus lények és tárgyak.	
3. A négy civilizált faj.	7
Emberek • Orkok • Törpök • Tündék.	
4. Harc	11
Sérülések • Közelharc (<i>Összecsapások, Sérülések okozása, Ellenség megragadása, Harci helyzetek</i>) • Távolsági támadások.	
5. felszerelés	15
Alapfelszerelés • Eszközök (<i>Páncélzat, Közelharci fegyverek, Távolsági fegyverek, Írószerek, Lovak, Vérebek</i>) • Személyes tárgyak.	
6. Karakterlap	21
7. Varázslás – a hideg tűz használata.	22
Némítás • Oltalmazás • Rögzítés • Sebgyógyítás • Viharfutás • Villámgyűjtés.	
8. Hatalmasok és egyházak	26
Az Álomhozó • A Tükörtestvérek • Az Örökkön Kacagó • Az Égi Vadász • A Mélyberántók (<i>A Nyakazó, A Szabadítók, A Kapuőrző</i>).	
9. Extra képzettségek	35
Művészetek • Tudományok (<i>Iskolázottság</i>) • Állattartás (<i>Kutyák, Csatáló, Harci kecske, Nemes mamut</i>).	
10. Vajákosok praktikái	42
Méregkeverés • Rothasztás • Napfegyver • Pusztító karmok • Követő varázskör (<i>Állandó követés</i>) • Barlanglátó nevelése • Szakállgyújtogatás • Lámpástündér követése • Füstképek • Erőlöket • Fojtogatás bélyege (<i>Jobbkezes fojtogatás</i>) • Megállító készítése • Gyógyító praktikák (<i>Szembokor nevelése, Bátrak fürdője, Fogcserélő átok, Szórnövesztő átok</i>) • Utolsó áldás • Tündék képességei (<i>Növénynövesztés, Hallgat az erdő, Átváltozás, Második test</i>).	
11. Mágikus tárgyak	63
Ködtalizmán • Sárkánycsont • Világító kristály • Méregűző talizmán • Tükörfegyver • Kristálybőr talizmán • Életrejtő talizmán • Csontkéz.	
12. Bestiárium	67
Farkas • Medve • Sárkányok (<i>Ködsárkány, Zsarnok-sárkány, Sziklasárkány, Álomsárkány, Tűzokádó sárkány, Vízisárkány, Viharsárkány, Csontsárkány, Korcs-sárkány</i>) • Lidércek (<i>Megállító, Csontharcos, Csontvezér, Szikralidérc</i>) • Szabad lidércek (<i>Faljáró</i>) • Tündérek (<i>Hullámtündér, Patakötündér, Lángtündér, Lámpástündér, Ködtündér, Sarjtündér</i>) • Csupasz kobak • Nyakazó rabló • Disznómadár • Háromszemű hollók (vészmadarak és mesemadarak).	
13. Karakterlap háromszemű hollók részére	99

1. Kalandozók kiválasztása

Egy személy tudását, edzettségét és képességeit alapvetően azzal lehet leírni, hogy melyik **képzettséget** milyen **szinten** ismeri. A rendszer 1+3 tudásszintet különít el:

- A **képzetlen** személyeknek gyakorlatilag nincs tapasztalata a területen, de így is jó esélyekkel próbálkozhatnak bizonyos feladatokkal. Így nyugodtan hazudhat az Átverésben képzetlen személy is, de húzósaabb esetben a kalandmester előírhat például $\frac{1}{6}$ esélyt a lebukásra; vagy a Lovaglásban képzetlen személy is bérelhet egy nyugodt lovat az utazásaihoz
- Az **alapszint** az érdeklődő amatőrök szintje, akik már próbálták a terület alapvető módszereit, beszerezték a szükséges **eszközöket** és megbízhatóan elkerülik az elemi buktatókat. Ide tartozik például Átverésnél a stabil fapofa vagy a feltűnés kerülése; Lovaglásnál pedig a lóháton való küzdelem és a saját ló és lószerszámok (mint eszközök) birtoklása.
- A **hivatásos szint** az, ami elvárható attól, aki munkája fontos részeként űzi a képzettséget. Ide tartozik például Átverésnél a megélhetési szinten történő, jól bejáratott csalások lebonyolítása (például egy jós, aranycsináló vagy ál-doktor szerepe); Lovaglásnál pedig az, hogy a harcban előnyt adjon a hátraszállat használata.
- A **mesteri szint** a kivételesen tapasztalt vagy tehetséges figurák szintje, akik a ritkább és különösen összetett feladatokat is megoldhatják. Ide tartoznak például Átverésnél a sok rögtönzést vagy hajszálpontos utánzást igénylő tervek; Lovaglásnál pedig a különféle akrobatikus manőverek végrehajtása.

Nem minden képzettség választható minden szinten: például semmilyen mágiahasználatot biztosító képzettségnek nincsen alapszintje.

A kalandozók képzettségeit a játékosok a játék kezdete előtt **képzettségpontokból** (Kp) vásárolhatják meg – **egy Kp egy hivatásos szintű képzettséget ad** és megfelel pár év intenzív tanulásnak vagy más hasonló értékű előnynek.

A többség még öregkorára sem gyűjt össze 5-6 Kp-nál több tudást; 15-18 Kp-nál többet pedig csak a legendás tehetségek és az évszázadokig szorgosan tanuló vén tündék birtokolnak. A kalandmester a játék elején kijelöli, hogy a kalandozóknak hány Kp-ja lehet (4 Kp és 12 Kp közötti értékek lehetnek jellemzőek).

A Kp-k szétosztásán túl a kalandozó ingyen kap egy **érdeklődést**, azaz egy **alapszinten** ismert képzettséget. Ezen túl alapszintű képzettségeket csak négy összetartozó képzettségből álló **kategóriákban** lehet választani. Egy kategória kiválasztása 1 Kp-ba kerül és **saját előnyöket is ad** a négy képzettség alapszintű ismerete mellett.

Egy **mesteri szintű** képzettség választása 3 Kp-ba kerül (hivatásos szint + 2 Kp). Ez a választás **átlagos értékben nem kifizetődő**, mivel egy mesteri szint előnye inkább két hivatásos szintű képzettség előnyeinek felelnek meg; azonban előnyös lehet olyankor, amikor valamilyen tevékenység különösen fontossá válik a történetben. (Persze a kalandozók saját terveikkel is terelhetik úgy az eseményeket, hogy a mesteri tudásuk alkalmazható legyen.)

A leggyakrabban használt képzettségek és azok kategóriái **a karakterlapon vannak felsorolva**. A játékosok ezen kívül is választhatnak **extra képzettség** formájában lényegében akármilyen tudást. Ide tartoznak például a vajákosok praktikái, a művészetek és a tudományok, de a játékos akár a Disznótartás képzettséget is felveheti, ha azt valamiért hasznosnak itéli. Ilyen választásnál a játékos a kalandmesterrel egyeztetni, hogy milyen eszközöket és tudást biztosít a képzettség és természetesen **semmi sem garantálja, hogy a képzettség hasznos lesz** a kaland során. Ez alól kivételt jelentenek azok a viszonylag jól alkalmazható vajákos praktikák, amelyeket a szabály részletesebben is bemutat.

A kiválasztott képzettségekkel együtt a kalandozó megkapja a képzettség alkalmazásához szükséges **eszközöket** is. Sok képzettségnél az alapszint lényegében az értékes eszközök beszerzését jelenti és nem sok tanulást igényel. Ezen túl minden kalandozó kap **alapvető felszerelést** (ruházat, tör, lámpás stb.), továbbá választhat **három személyes tárgyat**.

Zailtasun vidékein többé-kevésbé békésen együtt él a **négy faj**: az **emberek**, az **orkok**, a **törpök** és a **tündék**; így a játékosok a kalandozó fajtát is megválaszthatják. Aki szokatlan kalandra vágyik, az ezek helyett

akár egy **vészmadarat** vagy **mesemadarat** is választhat; ezeket az intelligens, háromszemű hollókat a szabály legvége mutatja be.

Ha a kalandmester nem mond mást, akkor a kalandozók **közepes rangú személyek**, akik szabadon és viszonylag függetlenül élnek, de a saját tudásukra támaszkodnak és nem tudnak durva külső segítséget behívni a kaland során. Ezen belül lényegében bármi választható a tolvaj csavargóktól a köznemesekig.

Példa kalandozó kiválasztására

Ha egy kalandban 6 Kp osztható szét, akkor egy játékos választhatja a következő képzettségeket: Akrobatika mesteri szint (3 Kp), Mászás hivatásos szint (1 Kp), Hadviselés kategória (1 Kp, *alapszintet ad az Erő, Vértviselet, Közelharc és Lovaglás képzettségekben*), Erő hivatásos szint (1 Kp, *emellett nem számít, hogy a kategória adna alapszintet*), Lopódzás alapszint (*ingyen, érdeklődésként*).

Ezen túl a játékos választ egy fajt (*például tünde*) és kap alapfelszerelést, sisakot és fegyverkabátot (*Vértviselet eszközei*), lovat és lószerszámot (*Lovaglás eszközei*), továbbá választhat fegyvereket (*Közelharc eszközei*) és három személyes tárgyat.

Hátrányok

Egy játékos választhat a kalandozójának legfeljebb **két darab hátrányt** és minden hátrány választásáért cserébe kap +1 Kp-t. (A hátrányok átlagos helyzetben több gondot okoznak, mint amekkora előnyt az 1 Kp ad; így a hátrány csak akkor lehet kifizetődő, ha a kalandozó általában elkerüli az hátrány által befolyásolt tevékenységeket.)

A következő lista felsorolja a választható hátrányokat:

- A **gyengeség** általában az öregedés következménye és egy szinttel csökkenti a Mozgás kategória képzettségeit, valamint az Erő és Vértviselet képzettségeket (mesteri → hivatásos → alap → képzetlen → „képzetlen alatti”). Az Erő képzettségben a képzetlen alatti szint –1 harcértéket jelent.
- Szintén elsősorban az öregekre jellemzőek a **tompa érzékszervek**. Az ilyen személyek gyakran nem veszik észre bujkáló lényeket és a gyanús nyomokat, zajokat, szagokat vagy ízeket; továbbá csak közelről ismerik fel a személyeket és távolsági támadásnál –1 módosítót kapnak a pontosságra. Ez a hátrány nem zárja ki sem az olvasást, sem a viszonylag hangos és tiszta kiejtésű beszéd megértését.
- A **félszemű, kampókezű** illetve **falábú** személyek általában vakmerő és harcias figurák voltak, de sok esetben békésebb pályára kényszerültek a sérüléseik miatt. Ez a három hátrány mind –1 harcérték jelent, továbbá megnehezít vagy kizár bizonyos tevékenységeket. Ezekhez a hátrányokhoz hozzátartozik az is, hogy a szemtanúk az ilyen figurákat könnyen megjegyzik és azonosítják.
- Az **idegen származású** személyek más kultúrából érkeztek a kaland helyszínére, így nem igazán ismerik a szokásokat és feltűnést kelthetnek vagy akár ellenséges reakciókra is számíthatnak. Ha a kultúrák közötti különbség kisebb (például közös a nyelv), akkor a kalandmester dönthet úgy, hogy +1 Kp helyett csak +1 vagy +2 alapszintű képzettséget ad a kalandozónak.

A tündék teste mindig ép és egészséges, így náluk csak az idegen származás hátrány választható.

Kalandsorozatok és fejlődés

Egy kaland cselekménye általában lezajlik néhány nap alatt; eközben nyilván nem változik érzékelhető mértékben a kalandozók edzettsége és tudása (eltételezve a csúnya fejsérülésektől). Ha kalandok sorozata hosszabb időn át követi néhány kalandozó történetét, akkor a kalandok között eltelt években már lényegesen fejlődhetnek a kalandozók képzettségei.

Ez akár úgy is kezelhető, hogy minden játékos kap valahány Kp-t és azzal fejlesztheti a kalandozóját; de az itt leírt **részletesebb szabályokkal** a Kp-rendszerrel finomabban, évről évre lehet követni a kalandozók pályáját. (A kalandmester jelöli ki, hogy az egyszerűbb vagy részletesebb szabályok érvényesülnek.)

Természetesen nagy különbségek vannak abban, hogy melyik személy milyen gyorsan tanul meg valamit (a többségnek az egész élet sem lenne elég egy mesteri szint elérésére), de a rendszer **egységes időtartamokat rögzít** a követhetőség kedvéért. Ezek a szabályok azt feltételezik, hogy a kalandozók **tehetségesek és**

motiváltak a kérdéses területeken; átlagos helyzetben nagyjából ennek a sebességnek a fele lehet jellemző.

Legtöbb személy a képzettségeinek többségét **tanítványként**, képzettenbb személyektől szerzi meg. Ilyenkor **1 év tanulás alapszintet ad egy új képzettségben**, majd ezután ez a tudás **2 év tanulással hivatásos szintre fejleszthető**. Ehhez képest **kétszeres sebességgel** fejlődik az, aki **intenzíven** tanul képzett oktatótól (jellemzően iskolában); illetve **felezett sebességgel** fejlődik az, aki lényegében **önállóan** gyűjtögeti a képzettséghez tartozó tudást. (Ezek az adatok mind olyankor érvényesek, ha valaki egyetlen képzettséget fejleszt; ha valaki több képzettséget párhuzamosan tanul, az nem módosítja azt, hogy összesen mennyi idő szükséges.)

Alapvetően **anyagi szempontok határozzák meg**, hogy mennyire gyors a fejlődés: **önálló** fejlődés bevételt hozó munka mellett is lehetséges; aki **tanítványként** tanul, az nullszaladóra jön ki (segít a mesterének, és ezért szegényes szállást és étkezést kap); az **intenzív** tanulás pedig jelentős kiadásokat jelent (tandíj van és nincs idő munkára).

A kalandozók **alapvetően a tanítványként fejlődésre számíthatnak**, az intenzív tanuláshoz szükséges vagyont (vagy esetleg kapcsolatokat) elsősorban kalandokon elért sikerekkel szerezhetik meg a kalandozók. (Néha azonban van olyan lehetőség is, hogy valaki intenzív oktatást kaphat jövőben teljesítendő – például katonai – szolgálatért cserébe.) A tudományoktól a harcedzettségig sokféle képzettséget lehet intenzíven tanulni; de például az Átverést, Intrikát vagy Nyomolvasást sehol nem oktatják hivatásos tanárok.

Aki már elérte a hivatásos szintet, az többnyire **önállóan** fejlődik tovább és ilyen módon **8 év alatt szerezhető meg a mesteri szint**. Néha előfordul, hogy egy mesteri tudású személy hajlandó megosztani egy képzettség féltve őrzött titkait és ilyenkor tanítványként 4 év alatt elérhető a mesteri szint (hivatásos szintről). Ennél gyorsabb (intenzív jellegű) út nincs a mesteri tudás megszerzésére.

Kalandsorozatokban a mágikus tárgyak megszerzése (és elvesztése) független a képzettségek tanulásától: ha a kalandozó egy kaland során valahogy megkaparint egy mágikus tárgyat, akkor örülhet a szerencséjének – nem kell lassabb tanulással kompenzálni ezt az előnyt. Ugyanez vonatkozik azonban a hátrányok elszenvedésére is: ha egy kalandozót új hátrány sújt, attól nem fog hirtelen gyorsabban tanulni. (De bizonyos szereplők jutalmazhatják azokat, akik például hűséges szolgálat közben szenvednek el durva sérüléseket.)

Ebben a fejlődési rendszerben a **kategóriákat képzettségenként lehet megszerezni** és a kategória előnyét ingyen megkapják azok a kalandozók, akik minden oda tartozó képzettségben elérik az alapszintet. Kivételt jelent a Varázslás kategória, aminek a megszerzése egy varázsló tanítványként 3 évet, egy jó varázslóiskolában pedig 2 évet igényel (és csak ezután lehet az egyes varázslatokat tanulni).

A varázslatok esetében nincs különálló alapszint, de a kategória birtoklása egy „közös alapszintnek” felel meg, ahonnan szokásos szabályok szerint lehet továbblépni hivatásos (és utána mesteri) szintre.

A vajákos praktikák esetében sincs alapszint; ott az a tanulás első lépcsője, hogy a kalandozó egyáltalán hallott a praktika létezéséről és talált valakit, aki hajlandó megosztani a titkait. Innen indulva a hivatásos szint csak tanítványként szerezhető meg (szokásos 2 év alatt), ezután a mesteri szint tanítványként 4 év, önállóan kísérletezve 8 év alatt érhető el.

A papi szolgálat megkezdéséhez alapvetően nem tanulási idő kell, hanem az, hogy a jelentkező alkalmas legyen a szolgálatra. Legtöbb egyházban a papok néhány éven át tanítják a jelöltet (a szolgálathoz szükséges képzettségekben) és eközben ismerik fel azt, hogy az illető jelleme és hozzáállása megfelelő-e.

Az orkok a sérülékeny tárgyak kezelését önállóan tudják megtanulni, nagyjából 1 év alatt. Mivel ez egy kifejezetten unalmas dolog, így legtöbb ork legalább négy évre széthúzza a szükséges gyakorlást (és közben más dolgokban is fejlődik).

Időnként előfordul, hogy egy személy elfelejti a nem használt ismereteket, de ettől nem fog visszatérni a tanulásra fordított idő, így ezért nem jár kompenzáció (nem lehet megtanult képzettséget másik képzettségre „cserélni”). Hosszabb kalandsorozatban viszont a kalandmester előírhat például olyat, hogy 10 évente mindeki elfelejt 1 Kp-nyi tudást (játékos jelöli ki, hogy mit nem használt).

2. A mágia

Zailtasun világában a mágia **szinte minden történetben szerepet kap**, hiszen sok teljesen hétköznapi helyzet van, amit a világ lakói mágikus módszerrel oldanak meg (az utálatos szomszéd gyümölcsfáját elpusztító rontástól kezdve a törött kéz gyógyításáig). A mágia azért ennyire elterjedt, mert ezeket a hasznos, de nem eget rengető varázslatokat bárki megtanulhatja, aki talál egy alkalmas tanítót és éveken át türelmesen gyakorol.

A mágiának léteznek ezeknél sokkal komolyabb formái is (a szomszéd várost elpusztító rontástól kezdve az öregedés visszafordításáig), de ezek annyira ritkák, hogy általában még az uralkodók is csak hadseregek segítségével pusztítják el az ellenséges városokat és csak akkor kerülnek el az öregedést, ha fiatalon végez velük egy merénylő.

A mágia korlátai

Van a mágiának néhány olyan korlátja, amelyeket még az ősi korok csodálatos elméi sem tudtak leküzdeni. Ilyen például a **tér és az idő töretlensége** (ami kizárja a teleportálást, térkapukat, jóslást, időutazást, múltbeli események visszanézését stb.), **az anyag megmaradása** (ami a gyakorlatban kizárja a kémiai elemek egymásba alakítását is) és a **halál véglegessége** (ami pontosabban azt jelenti, hogy a hús-vér lények sírba vitt tudásához nem lehet hozzáférni).

További részleges korlátot jelent az **elme bonyolultsága**: nagyon nehéz azonosítani, értelmezni vagy célirányosan befolyásolni a személyek és más élőlények gondolatait, emlékeit és érzéseit. Itt a legfontosabb kivételt a gondolatokkal vezérelhető (és a ritkább „hatodik érzék” adó) mágiaformák adják (például a varázslás vagy a napfegyver előhívása), amelyeknél azonban mindig évekig tartó gyakorlásnak köszönhető a gondolatok és a jelentéseik közötti megfeleltetés. További rettegett kivételt jelentenek Mélyberántók rítus beavatkozásai, amelyek rendkívüli dolgokra képesek, de durván károsítják (vagy teljesen elpusztítják) az agyat.

Zailtasun lakói **nem ismerik ezeket a korlátokat** – a tömegek nem gondolkodnak ilyeneken, a műveltebb személyek pedig túl sok ritka és lehetetlennek tűnő jelenséggel találkoznak ahhoz, hogy bármit is lehetetlennek nevezzenek. (A szkeptikus hozzáállás nem indokolt egy olyan világban, ahol ősidők óta gyártják a furcsaságokat a hobbant uralkodók és könnyelmű feltalálók.)

A mágiahasználók

Zailtasun lakói háromféle mágiahasználót különítenek el: a varázslókat, a papokat és a vajákosokat – de bizonyos személyekre ezek közül több megnevezés is ráillik. Legtöbb kultúrában a férfiak és nők nagyjából egyenlően vannak képviselve a mágiahasználók között; a szabály egységesen a „varázsló”, „pap” és „vajákos” neveket alkalmazza mindkét nemre.

Varázslók

A varázslók gondolataikkal vezérlik a **hideg tűz** néven ismert mágikus jelenséget. Sok bölcselő gondolja úgy, hogy hideg tűz eredeti szerepe a sebek ellátása lehetett, de a varázslók már réges-régen felfedezték, hogy a mozgást akadályozó, rögzítő hatásai sokoldalúan alkalmazhatóak más helyzetekben is. A hideg tüzet sokan kivételes elemi erőnek, az „épség esszenciájának” tartják, pedig valójában csak azzal emelkedik ki a számtalan különféle mágikus jelenség közül, hogy közismert (már a kíváncsibb falusi gyerek is tudja, hogy melyik varázslat mire képes) és sokan használják (átlagosan száz felnőttből egy).

A varázslást hosszú éveken át tartó türelmes gyakorlással lehet megtanulni; ebben sokat segít a tapasztaltabb varázslók személyes útmutatása is. A hideg tűz irányításának technikáit hagyományosan hat varázslatba sorolják (Némítás, Oltalmazás, Rögzítés, Sebgyógyítás, Viharfutás és Villámgyújtás), az átlagos varázsló ezek közül kettőt-hármat sajátít el.

A hideg tűz egyszerű használatához a Varázslás képzettség-kategória szükséges, a varázslatok ismeretéhez pedig egy-egy képzettség ezen belül. A varázslatoknál a rendszer hivatásos és mesteri szintet különböztet meg, de bizonyos szempontból „közös alapszintnek” lehet tekinteni a hideg tűz egyszerű használatát. Ez a kategória kivételes abban, hogy a **kategória kiválasztása szükséges** az alá tartozó képzettségek kiválasztásához.

Papok

A papok olyan válogatott személyek, akik a **Hatalmasok** (rendkívüli mágikus képességeket birtokló lények) közül szolgálnak egyet. A papoknak az a feladata, hogy istenük erejét oda irányítsák, ahol az legjobban szolgálja istenük célját – erre azért van szükség, mert még a Hatalmasok mágiája és elméje sem tud egyszerre észlelni és kezelni milliányi eseményt.

A Hatalmasok rendkívül változatos fajtájú lények, akik/amik rendkívül változatos forrásokból szereztek hatalmat; közel sem rendezhetőek egy egységes panteonba. Emiatt az is rendkívül változatos, hogy különböző Hatalmasok esetében hogyan történik a papok kiválasztása és a papok milyen mágikus képességeket és milyen feladatokat kapnak.

Legtöbb vidéken néhány egymástól függetlenül működő, köztisztelőben álló papság szolgál egy-egy jóindulatú és népszerű istenséget, továbbá bujkál pár kártékony és üldözött szekta is. A kalandmester írja le, hogy a kaland helyszínén melyek az ismert és jelentős egyházak, de más Hatalmasok papja is előkerülhet a kaland közben.

A Hatalmasok többsége nem rendelkezik elkötelezett laikus követőkkel – legtöbb személy különböző helyzetekben más-más Hatalmasoktól kér és kap segítséget (a papságon keresztül). Még az is elterjedt, hogy egy pap más Hatalmasoktól kérjen segítséget a személyes problémáira, sőt, kivételesen előfordulnak olyan személyek is, akik a Hatalmasok közül többet is szolgálnak papként (kalandozónál ez a kalandmesterrel egyeztetve lehetséges).

A Hatalmasok egyikének a papi szolgálata 1 Kp-ért választható (hivatásos szintnek felel meg); ez egyszerre ad mágikus képességeket, társadalmi pozíciót és feladatokat, köteleességeket is.

Vajákosok

A vajákosok közé sorolják az **összes többi mágikus praktika** alkalmazóit, továbbá a méregkeverőket és hasonló gyanús alakokat is. A vajákosok eszközeit nem lehet rendszerbe foglalni vagy felsorolni, de általános tendencia, hogy sokszor lassú, körülményes és előkészületeket igénylő rituálékat használnak. A praktikáik közül sok ártó szándékú, veszélyes, mellékhatásokat okoz és/vagy áldozatot igényel, így sok vajákos őriz sötét titkokat és az ismeretlen vajákosokat általában elkerülik vagy gyanakvással kezelik.

A vajákosok eszközeit a szabály sem tudja felsorolni – a kalandban bármikor előkerülhet olyan vajákos, akinek a praktikáit nem írja le a szabály. (A kalandmesterrel egyeztetve egy játékos is kitalálhat saját praktikákat a kalandozója számára.)

A vajákosok praktikáit extra képzettségként lehet kiválasztani. A praktikák nem tartoznak kategóriába és nem rendelkeznek alapszinttel (nem lehet őket érdeklődésnek választani); vannak olyan praktikák is, amelyeket csak hivatásos vagy csak mesteri szinten lehet kiválasztani.

Mágikus lények és tárgyak

A személyeken kívül sok más lény is hordoz mágikus képességeket, de ezek általában nagyobb és lassabban szaporodó fajok (sárkányok vannak, mágikus úton világító muslicák nincsenek). A mágiát hordozó lények általában kifejezetten ritkák – sok esetben intenzív és teljesen indokolt irtóhadjáratoknak köszönhetően.

Van néhány olyan mágikus jelenség is, amelyek nem lényekhez, hanem élettelen tárgyakhoz kötődnek. Ezeknek a mágikus tárgyaknak általános jellemzője az, hogy nincsenek eredendően mágikus anyagok, hanem mindig számít a tárgy formája és felépítése is. Emiatt a mágikus tárgy félbevágása nem ad két kisebb mágikus tárgyat (ugyanúgy, ahogy a varázsló félbevágása nem ad két kisebb varázslót). Látszólag ellenpéldát jelenthet néhány különös varázssital, galád szer, ötvözet vagy hasonló anyag, de ezeknek a tulajdonságai a sajátos fizikai-kémiai felépítésükből adódnak (és csak a létrejöttük köszönhető mágiának).

3. A négy civilizált faj

Zailtasun világában „személynek” nevezik annak a négy fajnak a tagjait, amelyek jelentős népességgel rendelkeznek és civilizációkat formálnak: ezek az **emberek** (akik az össznépesség 55%-át adják), az **orkok**

(20%), a **törpök** (20%) és a **tündék** (5%). Félvér személyek nem különíthetők el: az ember-ork kapcsolatokból születő gyermekek minden szempontból az anyjuk fájába tartoznak; a többi vegyes kapcsolatból pedig nem születhet gyermek. Legtöbb vidéken mind a négy faj megtalálható, de persze **a fajok aránya eltérő** a különböző vidékeken.

Emberek

Adottságaik lényegében megegyeznek a Földről ismert emberi adottságokkal, így a leírások hozzájuk hasonlítják a többi faj adottságait. Nagy népességük annak köszönhető, hogy alkalmasak minden társadalmi szerepre és a többi fajnál hatékonyabban tudnak földműveléssel élelmet termelni. Közelharcban az emberek **faji alap harcértéke 2**, ami kicsivel jobb az átlagnál.

Orkok

Küzdelemre született személyek, akik vastag és szívós zöld bőrrel és kőkemény karmokkal ellátott, izmos kezeikkel jól tűrik a nehéz körülményeket is. Az orkok nem magasabbak és látszólag nem izmosabbak az embereknél, viszont izomzatuk (különösen a felsőtest izmai) a **rövid intenzív erő kifejtésre** van tervezve, így például egy bunyó közben lényegesen nagyobb erőt tudnak kifejteni az embereknél. Ennek az az ára, hogy az orkok **nem bírják a tartós fizikai munkát**, így földművelésben vagy hasonló feladatokban nem tudnak versenyezni az emberekkel. Ezen túl a vaskos és karmokban végződő ujjak sok kézügyességet igénylő munkát is megnehezítenek, így az orkok békés korokban nehezen találják a helyüket.

Ösztönökben, érzésekben és más **szellemi adottságokban az orkok és az emberek lényegében egyformák**, így a feltűnő testi különbségek ellenére általában ezt a két fajt tartják a leginkább hasonlónak. Vegyes közösségekben az orkok átlagosan merészebbek és harciasabbak az embereknél, de ez egyszerűen onnan ered, hogy megszokták azt, hogy a küzdelemben ők élveznek előnyt. Néha felbukkan az a gondolat, hogy az orkok eredendően erőszakosak, lusták és/vagy gonoszak, de ezt legtöbb vidéken minden faj aljas rágalomnak tartja.

Az orkok teste fiataloknál élénk fűzőld, öregedés során pedig fokozatosan beszőrkül. A bőr sima felszínű és teljesen szőrtelen; a sérülései alig okoznak fájdalmat és pár napon belül hegesedés nélkül gyógyulnak. Az orkbőr **szívós ruházatnak megfelelő védelmet ad** az egész testfelületen: nem hatolnak át rajta a rovarcsípések, kígyómarások, növényi tüskék és hasonló dolgok. Az orkok karmai feketék, egy ujjperchez hasonló hosszúságúak, kicsit hajlítottak és kifejezetten kemények – a lágyabb vasat is megkarcolják. A karmok töve (körömhöz hasonló sebességgel) növekszik, feleslegessé váló részei pedig maguktól leválnak. Az orkok lábujjai is ugyanilyen karmokban végződnek – ami hozzájárul ahhoz, hogy még az előkelő orkok is mezítláb szoktak járni.

Az orkok **stabilan tudnak mászni** olyan felületen, amibe belevághatják kezük-lábuk karmait – de ez jellegzetes karomnyomokat eredményez és Mászásban képzetlen ork esetén viszonylag lassú. Az ilyen támadások miatt a várfalak felszíne sok esetben vagy sima és kemény, vagy olyan gyenge és morzsálódó anyagból készül, ami nem bírja el az orkok testsúlyát.

Közelharcban **a fegyvertelen orkok használni tudják karmaikat** és ez a török használatával azonos előnyt ad nekik (+1 harcérték a faji alap harcértéken túl és nem kapnak hátrányt az okozott sérülésekre). Amikor tehetik, akkor persze az orkok is nagyobb fegyvereket (kardok, lándzsák, fejszék stb.) használnak, így a karmok inkább csak váratlan támadások esetében kapnak szerepet.

Az orkok számára **nehéz a sérülékeny tárgyak használata**, úgy, mintha egy ember vastag kesztyűt húzna és egy-egy késhegyet erősítene a kesztyű minden ujjának végéhez. Emiatt az ork közösségekben ritkábban használnak például íjakat, számszeríjakat, papírt és könyveket, bizonyos hangszereket, selymet és más hasonló holmikat. Egy ork sok gyakorlással (1 Kp elköltése) megtanulhatja a sérülékeny tárgyak biztonságos kezelését; e nélkül viszont nem tanulhat sérülékeny tárgyat igénylő képzettséget (például íjászatot) és $\frac{1}{6}$ eséllyel megkarcolja/elszakítja a karmai közé kerülő sérülékeny holmikat (a kalandmester figyelmezteti a játékost, ha ez a veszély fennáll).

Bizonyos helyzetekben az is megoldás, ha az ork vastag kesztyűt húz a karmai fölé, ami viszont még tovább rontja kézügyességet. Ez jól jöhet például birkózásban (ha az ork nem akar kárt tenni ellenfelében) és állattartásban; amelyik ork ilyesmivel foglalkozik, az általában tart magánál kesztyűt.

Az orkok **faji alap harcértéke 3**, és ezen túl az **elszenvedett sérülésekre -1 módosítót ad** a bőrük védelme. Amelyik ork begyakorolja a sérülékeny tárgyak kezelését és ezután kitanulja az íjászatot, az erős felsőteste miatt íjászatban +1 módosítót kap az okozott sérülésekre.

Törpök

Emberfeletti emlékezettel és precizitással megáldott személyek, akik pontosan felidézhetnek lényegében bármit, amit tapasztaltak. Ez nagy előnyt ad nekik kereskedelemben, kézműves szakmákban, hivatali pozíciókban és más tudáson alapuló feladatokban. A törpökre masszív, izmos testalkat jellemző, azonban magasságuk kétharmada, testtömegük pedig fele a többi fajra jellemző értékeknek; így a harcban vagy fizikai munkában nem sokra képesek.

A törpök a közönséges (emberihez hasonló) emlékezet mellett rendelkeznek egy **tiszta emlékezettel**, ahonnan **tudatos döntésként, nagyjából egy másodperc figyelemmel** tudnak információt előkeresni. A tiszta emlékezetben elérhető minden, amit a törp nagyjából **egy hónapon belül** látott, hallott, érzékelt, kitalált vagy elhatározott; továbbá minden, amit a törp **már egyszer előhívott** a tiszta emlékezetéből (akármilyen régen). Nem kerülnek a tiszta emlékezetbe az alvó, ájult, vagy erősen bódult állapotban érzékelt dolgok; amire a törp nem fókuszálta a tekintetét, arról nem lehet utólag éles képet előhívni.

A tiszta emlékezetben sokféle szempontból lehet keresni (például „kiket láttam a templomban két napja?“, „hol láttam növényt ilyen levelekkel?“, „hol olvastam a krónikákban ezt a nevet?“) és az előhívott emlékeket a törp hatékonyan **egymáshoz illesztheti vagy összehasonlíthatja**. Ennek alkalmazása a törpök legendás **szemmértéke**: ha egy törp egyszer elméjébe rögzítette egy mérőrud látványát, akkor utána néhány másodperc gondolkodással bármit hozzá mérhet. Hasonló módszerek működnek például szög méréshez, rövidebb időtartamokra (nagyjából tíz percig terjedően), sebességre, hőmérsékletre és a kézben tartott tárgyak súlyára is.

Amikor egy kalandozó akar hozzáférni a tiszta emlékezethez, akkor a játékos a kalandmestertől kap információt („ezt az alakot már láttad, két napja a pékség előtt állt sorban“). A betűk jelentését felidézve szinte minden törp tud (legalább) betűzve olvasni és ákombákom módon írni. Ezen túl a felidézés az elméleti, „bemagolható“ kérdések megválaszolásánál **egy szintnyi előnyt biztosít** (képzetlen → alap → hivatásos → mesteri).

A törpök **faji alap harcértéke 0**, mert nincsenek egy súlycsoportban a többi fajjal és kis termetükhöz illően rövidebb fegyvereket forgatnak. (Viszont a másfél méter körüli belmagasságú épületeikben a többi faj tagjai is kapnak -3 módosítót a harcértékre.) A kisebb testméret és erő íjászatban és hajítódárdáknál is eggyel kisebb módosítót jelent az okozott sérülésekre.

Tündék

A növekedésben gyönyörködő tündérek, akik anyagi test nélkül is csodálhatják a természetet, de növeszthetnek maguknak emberszerű testet és abban csatlakozhatnak a civilizációhoz. A tündék megtalálhatóak minden olyan társadalmi szerepben, ami kellemes életet ad (a nagyúrtól kezdve a kóbor dalnokig és az egyszerű vadászig).

A tündék ritkábbak a személyek többi fajánál, mert nem szaporodnak a többi személyhez hasonlóan: nem tudnak teherbe esni illetve gyermeket nemzeni. Időnként azonban egy-egy új, ismeretlen múltú tünde is testet ölt azokon a vidékeken, ahol dús a növényzet és élnek tündék. A tündéknek nincs gyermekkoruk: már első alkalommal is felnőtt testben, felnőtt intelligenciával és ügyességgel jelennek meg és alapvetően önállók – azonban a nyelveket, művészeteket, mesterségeket és tudományokat tapasztaltabb társaiktól tanulják el.

A tündék fontos korlátja, hogy **csak ép testet tudnak irányítani** – jelentős sérülés elszenvedése esetén a test élettelenül összeesik. (Nagyjából az a sérülés nevezhető jelentősnek, ami egy embert legalább hetekig kínoz: csonttörés, inszalagszakadás, kiterjedt vagy mélyre hatoló égés, kiveret fog stb.)

A **test elvesztése nem károsítja a tünde valódi lényét** – csupán három nap szükséges ahhoz, hogy a tünde újraformálja az elveszített test tökéletes másolatát. Egyetlen apró veszteség az, hogy a test elhagyása előtti **egy-két másodpercre nem fog emlékezni** a tünde, így egy váratlan orvtámadás után egy tünde gyakran nem tudja, hogy ki volt a támadó.

A tündék húen utánozzák az emberek testfelépítését, azt leszámítva, hogy a füleik jellegzetes módon kihegyesednek (de nem lényegesen nagyobbak az emberi füleknél). Minden tünde egészséges testet birtokol, amely fiatal felnőtt korúnak tűnik. A két nem a tündéknél is tisztán elkülöníthető (ugyanúgy, mint embereknél); a

tündék között is közel egyenlő a férfiak és nők száma. A tündék nem tudnak gyermeket szülni/nemzeni, azonban más személyek gyakran irigyelhetik bizonyos tündéknek a párkapcsolatait, hódításait és „kicsapongó életét”.

A tündéket szokás örökifjúnak nevezni, de pontosabb megfogalmazás az, hogy „**addig élnek, amíg akarnak**”: ha egy tünde már nem tud kellemes jövőt elképzelni, akkor végleg elhagyja az anyagi testét. Elegendően nagy veszteségtől vagy kudarcától legtöbb tünde megtörik – de mindig van néhány kivétel, aki akkor is megőrzi a reményt, ha a megszokott lakhelyét, kincseit és társait éppen elpusztította egy hódító sereg. Mesékben gyakori fordulat, hogy a tündéket ravasz állhírekkel kergetik pusztulásba, de a valóságban ez igen nehéz feladat (a tündék is hallottak már ilyen meséket). Vannak ritka mágikus módszerek is a tündék elpusztítására (például az Égi Vadász szent fegyverei), de legtöbb tündének nem kell ilyesmitől tartania.

A tündék mágikus úton érzékelik a környezetük élővilágát (néhány száz méteren belül) és kellemes érzésként tapasztalhatják annak növekedését. Ezek lassú és lágy érzések – a mindennapi sietségben a tünde csak annyit észlel, hogy frissebbé és vidámabbá válik dús, virágzó tájakon. Alvás közben (álmok helyett) vagy pár órát meditálva tisztább lesz a kép: a tünde felismeri az erdőket és réteket, a szántóföldeken növekvő gabonát és a patakokhoz tartozó dús vonalakat, továbbá a növényzeten túl életteli teliszikrák cikázó felhőjeként érezhet egy-egy lefelészó nyájat vagy személyek nagyobb csoportjait is.

A testhez tartozó időbeli korlátok nélkül kiteljesedik az ilyen érzékelés: a tünde végignézheti, ahogyan egy kis csíranövény megrepeszi a makk héját, szárba szökken, az égbe törve hatalmas tölgyfává terebélyesedik, újra meg újra levéláradatot zúdít környezetére, majd évszázadokkal később, egy villámcsapás után életet ad milliónyi rovar cikázó tömegének és a rendíthetetlenül terjedő gombáknak. A tündék többsége egyértelműen meg tud nevezni egy (vagy néhány) kedvenc növényfajt, amelyeket gyakran megkeres és különösen jól ismer; de akadnak olyan tündék is, akik a változatosságban gyönyörködnek vagy egészen keveset foglalkoznak a természettel.

Test nélküli állapotban a tünde változatlanul tud gondolkodni, de érzelmeit erősen befolyásolja a természet nyugtató, ellazító ereje. Ilyenkor nagyjából séta sebességével tud haladni és elsősorban a növényzet alapján tájékozódhat. Ahol a tünde élő, tápanyagokban dús talajt talál, ott elindíthatja az újjászületés folyamatát. (Akár fagyott talajban is: a növekedési folyamat felolvasztja a talajt és hőszigetelő burkot formál a növekedő test körül.) A tündék növekedő testét általában csak véletlen folytán, erre idomított vérebekekkel vagy alkalmas mágiával lehet megtalálni.

A test közvetlenül a felszín alatt növekszik és **nagyjából három nap** ($48 + 6 \times \heartsuit + \heartsuit$ óra) növekedés után ébred fel teljesen kipihent és jóllakott állapotban. Az újjászületés nyomtalanul eltüntet a sérüléseket, betegségeket és mérgezéseket, de megőrzi a test természetes változásait: például a haj és körmök hosszát, a (nem túl súlyos) elhízást/fogyást illetve az izomzat edzését. A mágia alapvető felszerelést is ad az új testnek: az új test egy egyszerű barnás ruhát visel és egy csontszerű anyagból formált kést markol a jobb kezében.

Ha egy tünde elhagyja a testét (önként vagy sérülés hatására), akkor a test belülről kezdve gyorsan bomlásnak indul és órákon belül visszaalakul porhanyós, nedves talajjává. A gyors bomlás első látható jelei $\heartsuit/4$ óra után jelennek meg; ezután $\heartsuit/2$ órával már nem felismerhető, hogy kié volt a test; majd további \heartsuit óra után pedig befejeződik a folyamat és a végeredmény nem különböztethető meg a közönséges talajtól (még a csontok is lebomlanak).

A tünde levágott hajszálai vagy más szövetei, továbbá a tünde születésekor növesztett tárgyak hasonló módon elporladnak, ha messzire (néhány száz méterre) kerülnek a tünde testétől vagy a tünde elhagyja az anyagi testét. (Mivel ezeknek a tárgyaknak kisebb a víztartalma, így száraz morzsálódó anyaggá alakulnak.)

A tündék nagy többsége nem foglalkozik azzal, hogy mi történik az elhagyott testükkel; bőven elég nekik, ha hullát ledobják valami bokor alatt vagy más félreeső helyen. Az viszont fontos kérdés a tündéknek is, hogy hogyan szerzik vissza ruhájukat és egyéb, nem visszánöveszthető felszerelésüket. Ha lehetséges, akkor általában a tündék társai őrzik meg a felszelést; de időnként jószándékú idegenek is szoktak segíteni. (Aki magának tartja meg a tünde testén talált holmit, az legtöbb vidéken tolvajnak minősül.)

Az itt leírt mágikus képességeket (egy új test formálása és élet alapszintű érzékelése) minden tünde birtokolja. Van néhány tünde, akik ennél magasabb szintre fejlesztik a faji mágikus képességeiket; ezeket a lehetőségeket a Vajásokos praktikái között mutatja be a rendszer.

A tündék **faji alap harcértéke 1**, mert olyan sérülésekkel (kivert fog, levágott fül, nagy felületű felszíni sérülés stb.) is kiűzhetőek testükből, amelyeket a harc hevében egy más fajú személy még éppen elviselne. Egy (harcban elszenvedett) sérülés pozitív súlyosság érték esetén úzi ki a tündét a testéből.

4. Harc

A harcrendszer elsősorban a személyek küzdelmére van tervezve, de alkalmazható más lények küzdelmére is.

Sérülések

A szabály a **jelentős sérüléseket** (mély sebek, csonttörések, agyrázkódás stb.) a **súlyosság értékkel** jellemzi, ami vázlatosan kijelöli, hogy milyen tevékenységeket akadályoz a sérülés (szükség esetén a kalandmester ad ennél pontosabb leírást). Minden egyes jelentős sérülés hátrányt (-1 harcértéket) ad közelharcban, de a súlyosabbak további hátrányokat is okoznak. A hátrányok természetes gyógyulással $\heartsuit+1$ hét alatt múlnak el; de Sebgyógyítás varázslattal már *súlyosság érték* óra alatt megszüntethetőek. (A hátrányok megszűnése után a sebhely még látható marad és okozhat enyhébb fájdalmat.)

Ha a súlyosság érték 1 vagy 2, az egy **zavaró sérülés**; ilyenkor a sérült testrész fáj és ügyetlenebbé válik, de még használható. Ezeknek az éppen-jelentős sérüléseknek a természetes gyógyuláshoz csupán egy kiadós alvás (1 súlyosság) illetve egy hét (2 súlyosság) szükséges.

Ha a súlyosság érték 3 vagy 4, akkor **sérült kéz** illetve **sántaság** sújtja a sebesültet. (A 3 súlyosságú sérülés szárnyas lénynél a szárny sérülése, négylábú lénynél pedig csak egy lassan gyógyuló zavaró sérülésnek számít.) Az ilyen módon sérült végtag **nem igazán használható**, ami sokféle tevékenységet kizár. A sánta (egy vagy több sántaságot okozó sérüléssel rendelkező) lények legfeljebb séta sebességével haladhatnak és -2 harcértéket kapnak.

Ha a súlyosság érték 5 vagy 6, az **halálos sérülést** jelent; ami azonnal **cselekvésképtelenné teszi** az áldozatot (legalább pár percre) és általában pár napon belül végezetesnek bizonyul (még az orvosok sem mindig tudnak segíteni). Egy ilyen sérülés elszenvedése után $\heartsuit/4$ nappal (5 súlyosság) illetve $\heartsuit/4$ órával (6 súlyosság) dől el, hogy az áldozat életben marad-e (az időtartamot a kalandmester dobja titokban). A túléléshez $\heartsuit + \text{módosítók} \geq 6$ kell, ahol az alap/hivatásos/mesteri szintű Orvoslás $+1/+2/+3$ módosítót ad (a Hadviselés kategória előnye helyettesítheti az Orvoslás alapszintet). Ezen túl további $+1$ módosítót jelenthet egy Sebgyógyítást használó varázsló segítségével; azonban $-1/-2$ módosítót jelent az, ha a sebesült lassan (például séta) illetve intenzíven (futás, harc stb.) mozgott a sérülés elszenvedése után. Aki túlél egy ilyen sérülést, annak szüksége van pár nap pihenésre még akkor is, ha Sebgyógyítással bezárták a sebet.

Személyeket általában nem fenyegeti a **vérvesztés** és a **sebfertőzés**, hiszen ezek már alapszintű Orvoslással vagy a Hadviselés kategória előnyével kizárhatóak. (Ebben a világban viszonylag széles körben elterjedtek a fertőtlenítő hatású anyagok és praktikák.) Menekülő vadak $\heartsuit \leq \text{súlyosság érték}$ esetén pusztulnak bele a szúrt vagy vágott seb által okozott vérvesztéségekben (néhány órán belül; minden sebhez külön dobás tartozik).

Közelharc

Közelharcban alapvetően egy szám, a **harcérték** jellemzi azt, hogy egy harcos mennyire jól küzd. Ha egy harcos rendre 1, 2, illetve 3 harcérték előnyt élvez, az nagyjából 2:1, 4:1 illetve 10:1 esélyt jelent a győzelemre; aki pedig 6 harcérték előnyt élvez, az biztos lehet győzelmében. A harcérték a következő értékek összegeként számolható:

- A **faji alap harcérték**: törpnek 0, tündének 1, embernek 2, orknak 3 harcérték jár alapvetően.
- A **használt fegyver** is ad jellemzően $+1$ és $+3$ közötti (de néha nagyobb) módosítót, ami sok gyakorlással növelhető.
- A **Közelharc** eszközként biztosít fegyvereket, és ezen túl hivatásos/mesteri szinten további $+1/+2$ harcértéket ad.
- Az **Erő** képzettség is ad $+1/+2/+3$ harcértéket alap/hivatásos/mesteri szinten.
- Páncélban/lóháton a **Vértviselet** illetve a **Lovaglás** is ad hivatásos/mesteri szinten $+1/+2$ harcértéket.
- Nem-személy lények ellen a **Különös lények** képzettség ad hivatásos/mesteri szinten $+1/+2$ harcértéket.

- Minden egyes **jelentős sérülés** -1 harcértéket ad és ha van (egy vagy több) sántaság típusú jelentős sérülés, az ezen túl -2 harcértéket jelent.
- A harci helyzet (roham, hátulról támadás, sarokba szorított ellenség stb.) is adhat ideiglenes, de döntő jelentőségű módosítókat; például aki teljesen **védekezésképtelen** (alszik, ájult, megkötözték stb.), annak a harcértéke $-\infty$ (bárki legyőzi).

Néhány jellemző harcérték példaképpen: 0 = képzetlen törp vagy közepes kutya; 4 = paraszt furkósbottal vagy képzetlen ork puszta karmokkal; 8 = alabárdos katona vagy viszonylag kis medve; 12 = páncélos lovag kopjával vagy hatalmas medve; 16 = legendás hős kiváló paripán; 20 = sziklasárkány.

A harcérték mellett befolyásolja a harcot az okozott illetve elszenvedett sebek súlyosságára vonatkozó módosító, ami alapvetően a fegyverre illetve a páncélra jellemző.

Összecsapások

Egy **összecsapás** két vagy több harcos közelharcú küzdelme, aminek a végén valaki legyőzheti egy ellenségét. (A talpon maradók persze azonnal kezdhetnek egy újabb összecsapást, ami kijelöli a következő áldozatot...)

Az összecsapás alatt a résztvevők figyelmét leköti a küzdelem (támadások, hárítások, cselek stb.); de egyszerű dolgokra (helyezkedés, káromkodás stb.) van lehetőség. Aki **helyezkedik**, az másodpercenként átlagosan két métert tud haladni hátrálva, oldalazva (például bekerítéshez) vagy a hátráló ellenséget követve. Aki sikeresen eltávolodik ellenségeitől, az elhagyja az összecsapást; a helyszínre érkező újabb harcosok pedig az összecsapás végéig bármikor beszállhatnak a harcba.

Bizonyos harci helyzetek (támadás 6 harcérték előnnyel illetve roham) azonnali győzelmet adnak valakinek; ez nem jelenti az összecsapás végét. Az ilyen győzelmek és a visszavonás mellett még külső beavatkozások (például újászat) is csökkenthetik a résztvevők számát; ha az egyik fél harcosai elfogynak, akkor az összecsapás (győztes nélkül) félbemarad.

Az összecsapás időtartamát a kalandmester jelöli ki a helyzettől függően (általában sorsolás segítségével). Legtöbb helyzetben **2-12 másodpercig tart az összecsapás**, amit két kockadobás összegeként sorsol a kalandmester, de egy kiegyenlített párbajban pár perces összecsapások is gyakoriak; a nagy fölény pedig gyors győzelmet eredményezhet. Amikor a titokban kijelölt idő letelik, akkor a kalandmester bejelenti, hogy **vége az összecsapásnak**.

Akik ebben a pillanatban az összecsapás résztvevői, azok az aktuális **harcértékükhöz hozzáadnak egy-egy kockadobást** és aki a legnagyobb összeget kapja, az **győz** (lehet több győztes is). A győzelemnek három formája lehet: **sérülés okozása**, **szökés** és az **ellenség megragadása**.

A leggyakoribb győzelmi forma a **sérülés okozása** egy kiválasztott célpontnak (közeli ellenséges lénynek). Az okozott sérülés súlyosság értékét alapvetően egy kockadobás jelöli ki; ehhez hozzáadódnak az okozott sérülésekre vonatkozó módosítók (sok fegyver ad $+1$ vagy -1 módosítót) és persze a célpontnak az elszenvedett sérülésekre vonatkozó módosítói is.

Ehelyett bármikor választható a **szökés**, ami egyszerűen azt jelenti, hogy a győztes kicselezi az összes ellenségét és akármerre elfuthat \heartsuit méter előnnyel. Ez a viselekedés jellemző a megriadt állatokra és hasznos lehet meneküléshez, vagy például olyankor, ha valaki a folyosót elálló ellenség mellett akar gyorsan továbbhaladni.

Fegyvertelenül vagy alabárdal harcolva választható egy kiválasztott **ellenség megragadása** is. Ide tartozik a harcosok elfogása, földrevitele, lóról lerántása, lefegyverzése, lökdövése, rángatása, fojtogatása és minden más hasonló birkózáshoz és mozgatáshoz kapcsolódó cél. Ez különösen hasznos lehet páncélos vitézek ellen (akiknek nehéz sérülést okozni) és kevésbé hasznos olyankor, amikor a célpontot azonnal kiségezhetik a társai.

Sérülések okozása

Alapvetően a sérülést okozó hatásra jellemző, hogy mi lesz a sérülés súlyosság értéke (például közelharcú győzelem esetén egy kockadobás az alapérték). Ehhez hozzáadódnak a megfelelő típusú **sérülésre vonatkozó módosítók**: például a fegyver adhat módosítót okozott sérülésre, az áldozatot védelemező hatások pedig adhatnak (negatív, súlyosságot csökkentő) módosítót az elszenvedett sérülésre. Konkrétabban az alap/hivatásos/mesteri

szintű Vértviselet eszközei rendre $-1/-2/-3$ módosítót, az orkok vastag bőre pedig -1 módosítót ad; de például az Oltalmazás varázslat vagy a ritka Kristálybőr talizmán is segíthet.

Ha az így kapott eredmény nagyobb kettőnél és kézre illetve lábra **célzott támadás** történik, akkor a súlyosság érték 3 illetve 4 lesz (a kiszámolt érték helyett). Célzott támadás távolsági támadásban vagy orvtámadásoknál választható; a nagy termetű fenevadak ellen a hátulról indított támadás mindig lábra célzott.

Ha a kapott végeredmény 0 vagy negatív, akkor a hatás **nem okoz jelentős sérülést** (ha az eredmény 0, lehet zúzódás vagy kis felszíni seb); ha 1 és 6 közötti, akkor valóban egy jelentős sérülésről van szó; ha pedig ennél is nagyobb, az **azonnali halált** (koponya bezúzása, lefejezés stb.) jelent.

Ellenség megragadása

Aki fegyvertelenül vagy alabárdot forgatva győzelmet ér el közelharcban, az választhatja eredményként az **ellenség megragadását**. (Alabárdnál ez azt jelenti, hogy a harcos a fegyver fején lévő acélkampót beleakasztja a célpont páncéljába, ruházatába vagy testhajlataiba.)

Azonnali hatásként a támadó a célpontot **lefegyverezheti, földre viheti, kiránthatja a nyeregből** (ha lovagolt) és/vagy **pár méterrel arrébb mozdíthatja** (olyan irányba lökve/rántva, amerre nincs akadály). Ezekon túl a támadó lehetőséget kap arra is, hogy lefogja és **foglyul ejtse** a célpontját, de ehhez alabárd használata esetén is el kell engedni a fegyvert (ráveti magát a lerántott áldozatra). Ez mindkét fél mozgását erősen korlátozza, de a támadó pár másodperc alatt elengedheti a foglyot, a fogoly viszont csak akkor tud önerőből szabadulni, ha a támadóval szemben (fegyvertelenül számolva) legalább 2 harcérték fölényt élvez és küszködik $\otimes + \otimes$ másodpercen át.

A támadóhoz hasonló termetű foglyokat általában **csak séta sebességével vonszolhatóak** és akkor is **szabadulnak, ha közelharc fenyegetés éri a támadót**. Nagy termetbeli különbség esetén a kalandmester ad pontos szabályokat: az eléggé kicsi foglyok felemelhetőek vagy akár szabadon lóbálhatóak; a nagy termetű fogoly esetében pedig inkább vakmerő lovaglási kísérletről lehet beszélni (és a Mászás vagy Lovaglás képzettség is szerepet kaphat).

A támadó **fojtogatás** segítségével okozhat $10 + \otimes + \otimes$ másodperc ájulást (ez a nyaki ütőerek elszorítása és nem okoz erős fájdalmat vagy tartós sérüléseket). A fogoly $\otimes + \otimes$ másodperc után ájul el (amihez $1/2/4$ másodpercet ad az alap/hivatásos/mesteri szintű Erő képzettség); ezután a további fojtogatás $\otimes/2$ perc után agykárosodást, majd további $\otimes/2$ perc után halált okoz.

A fogva tartott lény általában nem tud kiabálni vagy más erős hangokat kiadni (ha a támadó figyel erre), de a birkózás gyakran okoz tompa zajokat. A támadó néhány másodperc alatt átadhatja a foglyot egy szövetségésének. A fogoly **megkötözése** $\otimes/2$ percet igényel; amit dupláz a rögtönzött eszközök használata, de megfelel az, ha a fogoly nem is próbál ellenkezni. A kötözést csak cselekvésképtelen (például ájult vagy mások által lefogott) vagy nem ellenkező lényen lehet megkezdeni.

Megjegyzés: A filmekben elterjedt **kupánvágás nem jó ötlet** foglyok kezelésére, mert az ájulás mellett gyakran kiszámíthatatlan, súlyos és tartós agyi károsodást is okoz.

Ħarci helyzetek

Aki legalább **6 harcérték előnyt** élvez a célpontjával és az őt közelharcban fenyegető harcosokkal szemben is, az **egyetlen csapással győzhet** (nagyjából egy másodperc alatt). Ilyenkor sérülés okozása esetén választható kézre vagy lábra **célzott támadás**; az ellenség megragadása és lefogása esetén pedig **megakadályozható, hogy az áldozat felkiáltson**. A képességbeli eltérések is biztosíthatnak ekkora előnyt (alabárdos katona képzetlen fegyvertelen ember ellen); de sokszor egy ideiglenes helyzetet lehet így kihasználni.

Aki teljesen **védekezésképtelen** (alszik, ájult, megkötözték, lefogják stb.), annak a harcértéke $-\infty$, tehát ha nem védik meg a társai, akkor bárki legyőzheti egyetlen csapással. Aki védekezésképtelen (de esetleg például testőrök által védelt) lényre támad vagy **hátulról támad** a célpontjára, az $+6$ módosítót kap a harcértékére. A hátulról indított támadásnak hátránya, hogy ha a **célpont túl nagy** (a támadó nem éri el a nyakát), akkor mindenképp lábra célzott támadásnak minősül.

További jelentős előnyököt biztosít az, ha ezek a helyzetek (védekezéséptelen célpont, hátulról támadás) huzamosabb ideig fennállnak és a támadó **felkészülhet a támadásra**: előnyös pozíciót választhat és megvárhatja az ideális pillanatot. A támadó dönthet úgy, hogy kér +2/+4/+6 harcértéket és +1/+2/+3 módosítót az okozott sérülésekre, ha ezért cserébe \heartsuit , $2 \times \heartsuit$ illetve $3 \times \heartsuit$ másodpercen át vár és készülődik a támadás előtt (kalandmester dob titokban). Ha a felkészülést megzavarják (célpont jelentősen megmozdul, közelharcban fenyegetik a támadót stb.), akkor azonnal elvész ez az előny.

Aki teljes lendülettel **rohamozva** érkezik a harcba, az dönthet úgy, hogy végrehajt egy egy másodpercen belül lezajló kétfős összecsapást az első útjába eső célpont ellen, amelyben mindkét fél +1 módosítót kap az okozott sérülésekre. A gyalogosok elleni **lovasroham** +1 harcértéket ad és ilyenkor egymás után a támadó több célpontot is kezelhet azonnali összecsapással – amíg nem lesz győztes valamelyik célpont.

A nagy termetű, legalább három mázsás lények durva ütéseit nem igazán lehet hártani, így ezek **előrenyomulhatnak** hátrálásra vagy félreugrásra kényszerítve ellenségüket (ezt az előnyt a lovas harcosok nem kapják meg). Ha az előrenyomuló lény **akadályhoz szorítja** vagy **szűk egyenes úton utoléri** ellenségét, akkor harcértéktől függetlenül azonnali győzelmet kap. Ha az előrenyomuló lény legfeljebb egy tonnás, akkor a földnek támasztott lándzsával vagy alabárdal megállítható. Az előrenyomuláshoz törpök ellen már felekkora (másfél mázsás illetve fél tonnás) testsúly is elegendő; lóháton védekező harcos ellen fél tonna szükséges (viszont lovon nem lehet lándzsát földnek támasztani); nem-személy lények ellen pedig jellemzően ötszörös testsúly kell.

Ha valakik **szűk helyen** küzdenek (bokrok, bútorok, falak vagy más akadályok között), akkor a nagy méretű fegyvereket nem lehet használni (a kalandmester jelöli ki, hogy mi használható). Ha **alacsony mennyezet** alatt folyik a küzdelem, az a magas lényeknek jelent hátrányt: például a törpöket még éppen nem akadályozó mennyezet alatt más személyek -3 harcértéket kapnak, ahogy előregörnyedve próbálnak küzdeni.

Ha valaki **vízben úszva küzd**, az képzetlen/alap/hivatásos/mesteri szintű Úszás képzettség birtoklása esetén $-6/-4/-2/-0$ harcértéket kap. Akinek leér a lába, de legalább derékig érő vízben áll, arra ezeknek a módosítóknak a fele vonatkozik; örvénylő vagy háborgó vízben másfélszeres módosítók érvényesülhetnek.

Ha **több támadó együtt akar leteperni egy lényt**, akkor az egyik támadónak ellenség megragadása típusú győzelmet kell elérni (amihez például segíthet a hátulról támadás). Ezután a többi támadó is rávetheti magát a célpontra; ilyen módon a törpök és (legalább közepes méretű) kutyák -1 , a nem-törp személyek pedig -2 módosítót adhatnak a a célpont harcértékre (ezzel nehezítve a szabadulást).

Ezeket túl a harcot befolyásolhatják különféle mágikus beavatkozások (például az Oltalmazás vagy a Rögzítés varázslat) és egyéb, ritkább körülmények, amelyekre a kalandmester ad szabályokat.

Távolsági támadások

A távolsági támadás (lövés vagy dobófegyver elhajítása) a célzással együtt **két másodpercet igényel**. Ehhez alapvetően szükséges a használt fegyverhez tartozó Távolsági harc képzettség, de képzetlen személyek is tudnak követ dobálni vagy kölcsönvett számszeríjat használni.

Az ilyen támadás ellen először a pajzsok és más akadályok jelenthetnek védelmet. Ha a célpont **pajzsot tart** az érkező lövés irányába, az $\frac{1}{3}$ eséllyel megállítja a lövést; más akadályokat a kalandmester jellemez azzal, hogy mekkora eséllyel fogják fel a lövést.

A támadás **pontosságát** alapvetően egy kockadobás jelöli ki, amihez +1/+2 módosítót ad a hivatásos illetve mesteri szintű Távolsági harc és további módosítókat adnak a körülmények. A **célpont távolsága** csökkenti a pontosságot: íjak és számszeríjak esetén 10 méterenként jár -1 módosító, hajítódárdáknál és a Villámgyújtás varázslatnál 4 méterenként, egyéb dobófegyvereknél pedig 2 méterenként. Ezen túl +2 módosítót jelent az, ha a célpont **mozdulatlan** és nem reagál a támadásra, illetve -2 módosítót jelent az, ha a célpont **intenzíven mozog** (harcol, fut, ugrál stb.).

A lövés **pozitív pontosság érték esetén jelent találatot** (egyébként mellémeleg, kalandmester jelöli ki, hogy hová). A találat egy sérülést okoz az áldozatnak, aminek a **súlyosság értéke alapvetően a pontosság érték**, de ehhez hozzáadódnak a sérülésre vonatkozó módosítók (amiket adhat például a használt fegyver vagy a célpont páncélja). Távolsági támadás esetén **választható kézre vagy lábra célzott támadás**, ami azt

jelenti, hogy minden kettőnél nagyobb súlyosság értékű találat a kéz/láb sérülését (3 illetve 4 súlyosság) jelenti.

5. felszerelés

A kalandozók felszerelésének három része van: az **alpfelszerelés** (amit mindenki megkap), az **eszközök** (szaktudást igénylő holmik, amik a kalandozó képzettségeihez járnak) és három darab **személyes tárgy** (szaktudást nem igénylő vegyes holmik – a méregtől a kötélíg bármi).

Legtöbb háziállat kezelése szaktudást igényel, ezeket az eszközökhöz hasonlóan kell kezelni (például a Lovaglás képzettséghez jár ilyen „eszköz”); de egy egyszerű kutyát már személyes tárgyként is lehet választani.

Alpfelszerelés

Az alpfelszerelésbe tartozik az útitervhez és szakmához illő ruházat, a pénz (általában ezüstérmék; ez elegendő a szállás, étkezés és hasonló kiadások megfizetésére), a tűzszerszám (kova és acél), egy egyszerű fényforrás (olajmécses és olaj vagy pár gyertya) és egy kés vagy tör (harcban +1 harcérték). Ha a helyzet megkívánja, akkor ehhez hozzáadódik még az útravaló élelem és víz, a sátrak és tábori eszközök, továbbá a teherhordó állatok (szamarak, öszvérek, lovak) is.

Eszközök

A szaktudást igénylő **eszközöket** azok a kalandozók kapják meg, akik rendelkeznek a megfelelő képzettséggel.

A nehéz páncélzat illetve a jó csatáló drága holmi (pár száz aranyérmék, közrendűeknek néhány évnyi teljes bevétel lenne), de a Vértviselet illetve Lovaglás képzettségek birtoklása az edzettség mellett azt is jelenti, hogy a kalandozó valahonnan beszerezte ezeket. (Jellegzetes figura például a nemesi család ifjabb gyermeke, aki kap jó felszerelést és utána vándor vitézként él; de akár fosztogatók is zsákmányolhatnak ilyen holmikát.)

Páncélzat

A páncél elemei a Vértviselet képzettséghez tartozó eszközök. Alapszinthez egy nyitott **sisak** és a **fegyverkabátnak** nevezett sok rétegű, szívós posztóruha tartozik (ezek együtt –1 módosítót jelentenek a sérülésre). Alapszint felett erre lehet rácsíjazni a **páncélt** alkotó acéllemezeket. A hivatásos szinthez tartozó **félpáncél** csak a nyakat, törzset, felkart és combokat borítja, a mesteri szinthez tartozó **teljes páncél** pedig az egész testet védi (ezek adnak +1/+2 harcértéket és fegyverkabáton túl –1/–2 módosítót a sérülésekre).

Az alapszinthez tartozó felszerelés kicsit nehézkes és meleg, de tartósan is viselhető; a fő hátrány az, hogy a **sisak nehezen álcázható** és jelzi, hogy az illető harcra készül. Rövid távon a páncél sem akadályozza a szabad mozgást, viszont a páncélos vitézek sokkal gyorsabban fáradnak; így nem szoktak pihenés vagy hosszabb utazás közben páncélt viselni.

Megfelelő edzettség (Vértviselet szint) nélkül ezek az eszközök nem igazán hasznosak: zavarók, kényelmetlenek, nehezítik a mozgást, horzsolásokat vagy húzódásokat okozhatnak és ezek miatt a viselésük egységesen –1 harcértéket jelent (és a páncél viselése nem növeli a harcértéket). Még az ilyen gyakorlatlan figurák is élvezik az elszenvedett sérülések súlyosságát csökkentő hatást; de a képzetlen páncélviselés még akkor sem jellemző, ha valaki ingyen szerzi meg ezeket a drága eszközöket.

Közelharc fegyverek

A Közelharc képzettség magába foglalja minden elterjedt fegyvertípus használatát, így **sokféle választási lehetőség** tartozik hozzá. Már alapszinten is lehet hozzá eszközként választani egy övön hordható **rövid fegyvert**, egy csatába való **hosszú fegyvert** és egy **pajzsot** (bár sokan vannak, akik nem bajlódnak hosszú fegyver és/vagy pajzs szállításával); ezen túl hivatásos/mesterei szinten kijelölhető egy/két **megszokott fegyver**, ami a tulajdonosának a szokásosnál több harcértéket ad.

Minden fegyver ad módosítót a harcértékre és a fegyverek egy része ad (általában +1 vagy –1) módosítót az okozott sérülésekre is; ezen túl fontos jellemző még a méret, ami meghatározza, hogy mennyire könnyű szállítani vagy elrejteni a fegyvert. A rendszer a fegyvereket durva kategóriába sorolja és időnként különböző módon „működő” fegyverek is ugyanazokat a jellemzőket kapják (a halottnak mindegy, hogy leszúrták vagy

agyonütötték). A törpök magassága átlagosan kétharmada az többi faj magasságának; így egy fegyver lehet, hogy más kategóriába kerül és más jellemzőket kap akkor, ha ember helyett egy törp forgatja. A fegyvereknél megadott hossz-adatak nem-törp személyekre vonatkoznak, törpöknél ennek kétharmada érvényes.

Fegyvereket természetesen bárki beszerezhet, de aki Közelharcban képzetlen, az minden fegyvert improvizált fegyverként kezel (egykezes/kétkezes fegyver esetén +1/+2 harcérték; ez az alapfelszereléshez tartozó tőrnel nem jelent változást) és ha pajzs használatával próbálkozik, akkor kap -1 módosítót a harcértékére (de elbújhat a pajzs mögé).

Rövid fegyverek

A rövid fegyverek viszonylag kevés harcértéket adnak, de övre szíjazva könnyen hordozhatóak és így az önvédelemben fontos szerepük van. Csatában elsősorban tartalék fegyverként szolgálhatnak, de időnként komolyabb szerepet is kapnak lovasok számára, pajzssal együtt (ami segít a távolsági támadások ellen) és szűk helyen (ahol nagyobb fegyver fennakadna). Egyes harcosok a két kezükben két rövid fegyvert forgatnak, de ez nem ad akkora előnyt, hogy +1 harcértéket (2:1 győzelmi esély) jelentsen, így nem vonatkozik rá külön szabály.

A legrövidebb „fegyver” a **fegyvertelen harc**, ami nem ad módosítót a harcértékre és -1 módosítót ad az okozott sérülésekre, viszont mindig kéznél van és győzelem esetén használható az ellenség megragadására. A csupasz karmokkal (kesztyű nélkül) küzdő orkok kivételt jelentenek, ők +1 módosítót kapnak a harcértékre és nem kapnak módosítót az okozott sérülésekre. A fegyvertelen harc választható megszokott fegyvernek, ez kivételes módon a harcérték mellett az okozott sérülésekre is ad előnyt.

A fél méter körüli hosszúságú **rövid botok** és a **kisebb improvizált fegyverek** +1 módosítót adnak a harcértékre és ha nem rendelkeznek használható fém hegygel vagy pengével, akkor -1 módosítót adnak az okozott sérülésekre. Ide sorolható mindenféle barátságtalan holmi, ami legalább arasznyi méretű, de meglendíthető egy kézzel: székláb, kalapács, téglá, törött üveg, kisszék, korbács, fáklya, szamar-állkapocs, ...

A **török** és **kések** +1 módosítót adnak a harcértékre és arasznyitól fél méteresig terjedő hosszúságuknak köszönhetően viszonylag könnyen elrejtethetőek. Mivel ezek eszközként is kifejezetten hasznosak, így az alapfelszerelés részeként mindenki kap egy ilyen típusú fegyvert.

A **buzogányok** és **balták** +1 módosítót adnak a harcértékre, szintén +1 módosítót adnak az okozott sérülésekre; és nagyjából fél méteres hosszúsággal rendelkeznek.

Az **egykezes botok** és egyszerűbb bunkók +2 módosítót adnak a harcértékre és -1 módosítót adnak az okozott sérülésekre; egy méter körüli hosszukkal a szegények egyszerű önvédelmi fegyvereként szolgálnak.

A **kardok** különféle típusai folytonos átmenetet képeznek a 60 cm körüli rövid kardoktól a 120 cm körüli fegyverekig, amelyeket ügyesen kialakított szíjjakkal még éppen lehet övön hordani. A kisebb kardok +2 harcértéket adnak és használhatóak pajzssal együtt, a nagyobb kardok pedig +3 harcértéket adnak és csak két kézzel használhatóak; az átmenetet jelentő fattyúkardokat erősebb harcosok mindkét módon használhatják.

Hosszú fegyverek

A hosszú fegyverek döntő előnyt adnak a harcban, viszont méretük miatt csak kézben (vagy például szekérré pakolva) szállíthatóak. További hátrányuk, hogy feltűnőek (egyértelműen utalnak a harcra) és szűk helyen nem igazán használhatóak. Ezek a fegyverek **nem használhatóak pajzssal együtt** (a lándzsa és a kopja kivételével).

Az **nagyobb improvizált fegyverek** +2 módosítót adnak a harcértékre, változó módosítót adnak az okozott sérülésekre és csak két kézzel forgathatóak. Ide sorolhatóak például a nagyobb székek és az egy-két méteres faágak (-1 módosító a sérülésekre), az ásó, kapa, kasza és más nyeles szerszámok (nincs módosító sérülésekre), továbbá a favágó-fejszék (+1 módosító a sérülésekre). A fegyver pontos jellemzőit a kalandmester jelöli ki.

A **kétkezes buzogányok**, **csatabárdok** és harci fejszék +2 módosítót adnak a harcértékre és +2 módosítót adnak az okozott sérülésekre. Ezek a fegyverek nem nagyon hosszúak (egy-másfél métereseek), de mivel a súlyuk a végükben összpontosul, így brutális ütések tudnak bevinni és két kéz kell a forgatásukhoz.

A **csatakardok** (azaz nagy kétkezes kardok, *Zweihander*-ek) alap/hivatásos/mesteri szintű Közelharc tudással +2/+3/+4 módosítót adnak a harcértékre, +1 módosítót adnak az okozott sérülésekre és nagyjából másfél

méteres hosszúságúak. Ezeket a kardokat hatalmas méretük ellenére kifejezetten függően lehet forgatni (súlypontjuk a markolathoz közel van), így a testőrök és más válogatott katonák fegyvereiként szoktak felbukkanni.

Az **alabárdok** és a hozzájuk hasonló szálfegyverek +3 módosítót adnak a harcértékre, +1 módosítót adnak az okozott sérülésekre és másfél-két méter hosszúságúak. Az alabárdok és bizonyos hasonló fegyverek feje rendelkezik egy visszafelé hajló acéltüskével, ami beleakasztható az ellenség páncéljába, ruházatába vagy testhajlataiba és így győzelem esetén használható az ellenség megragadása eredmény végrehajtására.

A **hosszú botok** +3 módosítót adnak a harcértékre, -1 módosítót adnak az okozott sérülésekre; nagyságrendileg két méteres hosszukkal széles körben elterjedt népi fegyverek.

A **lándzsák** +3 módosítót adnak a harcértékre és nagyságrendileg két méteres hosszúságúak. A hosszú fegyverek többségével ellentétben a lándzsák használhatóak egy kézzel, pajzs mellett is (ami segít távolsági támadások ellen). A lándzsák a sokoldalúságuk és egyszerűségük miatt mindenfelé elterjedt, tömegesen használt fegyverek.

A **kopják** lándzsa jellegű, két-három méteres fegyverek, amelyek +2 harcértéket adnak alapvetően és lovasrohamban további +2 módosítót adnak a harcértékre és az okozott sérülésekre is. (Ezeket túl általános szabály, hogy a gyalogosok elleni lovasroham ad +1 harcértéket és minden roham ad +1 módosítót az okozott sérülésekre.) A kopják egykezes használatra vannak tervezve és általában pajzzsal együtt használják őket. Sajnos kopjával végrehajtott lovasroham esetén 50% esély van arra, hogy a kopja elvesz (beleakad az áldozatba vagy eltörik).

A **pikák** (azaz hosszú lándzsák) +3 módosítót adnak a harcértékre és három méternél is hosszabbak. Ez magányos harcos számára nem kifejezetten előnyös fegyvertípus (bár a közepénél megfogva nem rosszabb egy lándzsánál); viszont több együttműködő harcos számára kifejezetten előnyös: használója +1/+2 harcértéket kap, ha egyik/mindkét oldalán szintén pikát forgató szövetséges küzd.

Hordozhatóság szempontjából a **pajzs** is a hosszú fegyverek közé illik; hiszen magassága és szélessége is fél méter és egy méter között van. A pajzsot általában a háton szállítják (egy hosszú szíj segítségével) és az alkarra szíjazva használják; a pajzsot hordozó kézben csak apró dolgokat lehet megfogni és hordozni. A pajzsnak a fő szerepe, hogy távolsági támadások ellen felemelve **kivédi a lövések harmadát**; közelharcban csak annyi előnyt ad, hogy a mellette forgatott **fegyver módosítója helyett adhat +2 harcértéket**, ami török, balták és hasonló kis fegyverek mellett előnyös (viszont a lándzsához vagy kopjához tartozó harcérték nem vész el a pajzs mellett).

Megszokott fegyverek választása

A Közelharcban legalább hivatásos szinten képzett harcosoknak vannak olyan fegyverei, amelyeket alaposabban megismertek, megszoktak és így az átlagosnál jobban tudnak forgatni (előnyt kapnak a harcértékre). Az ilyen előny viszonylag pontosan meghatározott méretű, formájú és tömeg-eloszlású fegyverre vonatkozik; így aki mástól kölcsönvett fegyverrel harcol, az szinte sohasem kapja meg ezt az előnyt. Sok harcos erősen kötődik a megszokott fegyveréhez, de ha mégis elvesz egy ilyen fegyver, akkor egy kovácmester szinte biztosan tudja pótolni azt.

Hivatásos szinten egy megszokott fegyver választható és annak a használata +1 harcértéket ad, mesteri szinten pedig vagy két ilyen (+1 harcértéket adó) fegyvert lehet választani, vagy választható egy különösen alaposan megismert fegyver, amire +2 módosító vonatkozik. Néhány kivételes (gyakran tünde) mester ennél több megszokott fegyverrel rendelkezik; ehhez 1 Kp-ért lehet választani további +1 módosítót valamilyen (szűk) fegyvertípusra, azonban +2 fölé nem emelkedhetnek az ilyen módosítók.

A megszokott fegyverhez tartozó előnyt csak **jó minőségű fegyverekre** lehet megkapni, +2 harcértéket pedig csak az igazi mesterművek alapos megismerése biztosíthat. A Közelharc képzettség eszközként biztosít megfelelő minőségű fegyvereket, de az már a kalandozó feladata, hogy azokat a tetteivel híressé és értékessé tegye. A mágiát hordozó fegyverek (például az Égi Vadász szent fegyverei) általában elég jó minőségűek ahhoz, hogy megszokott fegyverként szolgáljanak, de nem annyira kiemelkedőek, hogy +2 módosítót nyújtsanak.

Valódi fegyverek helyett a **fegyvertelen harc is választható megszokott fegyvernek** (ez leggyakrabban orkognál fordul elő, de ott sem igazán gyakori). Ilyenkor a szokásos +1/+2 harcérték mellett az okozott

sérülésekre is vonatkozik +1/+2 módosító. A pajzs nem választható megszokott fegyvernek.

Távolsági fegyverek

Egy távolsági fegyver birtoklásához és használatához alapvetően a Távolsági harc képzettség szükséges. Egy harcos általában csak egyfajta távolsági fegyvert használ; aki mégis többféle távolsági fegyvert szeretne magával hurcolni, annak minden fegyverhez külön-külön Távolsági harc képzettséget kell felvenni.

A távolsági fegyverek három fő jellemzője a hatótáv (amit a távolság tényező ír le), az okozott sérülésre adott módosító, és az, hogy milyen előkészületek kellenek a támadáshoz:

- Az **íjak** esetében a nyíl elővétele és az íj megfeszítése 3 másodpercet igényel – közvetlenül a támadás 2 másodperce előtt. Az íjagnál a távolság 10 méterenként ad -1 pontosságot; a sérülésekre $+1/+2$ módosítót ad az, ha az íjász hivatásos/mesteri szintű Erő képzettséggel rendelkezik és $+1/-1$ módosítót ad az, ha az íjász ork/törp fajú. Egy íjász a nyilak végét olajos rongyba tekerve készíthet **gyújtónyilakat**, amelyek személyek ellen túl pontatlanok, de alkalmasak például épületek felgyújtására.
- A **számszeríjakhoz** közös képzettség tartozik, de két fő típusba sorolhatóak: a **könnyű számszeríjat** 10 másodperc, a **nehéz számszeríjat** pedig fél perc előkészíteni, ezután pár órán belül bármikor lehet löni. Ha a felhúzott számszeríjat erős ütés éri (például hordozója elesik), akkor az kívül és $\frac{1}{6}$ eséllyel tönkremegy. A számszeríjagnál a távolság 10 méterenként ad -1 pontosságot; a sérülésekre a nehéz számszeríj $+3$ módosítót ad.
- A **hajítódárda** hosszú (földre állítva mellkasig érő) fegyver, amivel hordozója bármikor indíthat távolsági támadást. A távolság 4 méterenként ad -1 pontosságot; a sérülésekre az emberek, tündék és orkok $+1$ módosítót kapnak (a törpök kisebb dárdáira nem vonatkozik módosító). A hajítódárdák közelharcú fegyverként is használhatóak (közepes méretű lándzsák), de méretük miatt egy harcos legfeljebb hármat hordoz belőlük.
- A **dobókések** és **dobócsillagok** apró fegyverek, amelyek jól elrejtethetőek és bármikor előránthatóak távolsági támadáshoz. A távolság 2 méterenként ad -1 pontosságot; a sérülésre pedig -1 módosító vonatkozik. Még a mesteri harcos is legfeljebb 5-10 ilyen fegyvert tartanak maguknál, hiszen általában csak egy dobásra van idő a közelharc megkezdése előtt.

Képzettség nélkül a következő lehetőségek vannak távolsági támadásokra:

- Bárki **dobálhat köveket** vagy más hasonló tárgyakat, ilyenkor 2 méter a távolság tényező és a kalandmester adhat módosítót a sérülésekre.
- Lehet használni másoktól kölcsönkapott vagy elvett számszeríjakat; de ez -1 módosítót ad a pontosságra és könnyű/nehéz számszeríjnál $\frac{1}{6}/\frac{1}{3}$ esély van arra, hogy nem sikerül újratölteni a fegyvert. Ha egy képzetlen ork sérülékeny tárgyak kezeléséhez sem ért, akkor további $\frac{1}{6}$ esély van a számszeríj tönkretételére is.

Az íjak és számszeríjak csak két kézzel használhatóak; a dobófegyverekhez egy kéz is elég. Lóháton alapvetően használhatóak a távolsági fegyverek, de a nehéz számszeríj felhúzása nem lehetséges, a mozgó lóról való íjászathoz pedig mesteri szintű Lovaglás kell.

Írószerek

Az írástudó személyek (Írásbeliség képzettség) gyakran tartanak maguknál feljegyzések készítésére és levelek írására alkalmas eszközöket. (Aki nem tud írni-olvasni, annak persze felesleges ilyen holmit tartani.)

Minden faj körében elterjedtek a **viasztáblák**, ahol egy falemezen lévő viaszrétegbe írnak az orkok a karmaikkal, a többi faj pedig fa vagy fém íróvesszővel. A viasztábla előnye, hogy a viasz felmelegítve elsimítható és így újra meg újra használható (és egyes betűket is lehet törölni az íróvessző tompa végével vagy a karmok oldalával). Általában két keretes fatábla van könyvszerűen összekötve, mert így csukott állapotban a két viaszfelület egymás felé fordul és nem karcolódik.

A **papír** és a **pergamen** (állati bőrből készített vékony lapok) elsősorban az emberek és tündék között elterjedtek, könyvek és okiratok készítésére. (Az orkok a karmaikkal nehézkesen kezelik ezeket az anyagokat, a törpök pedig gyakran csak emlékezetükben őrzik a tudást.) A papír lényegesen olcsóbb, de csak fejlettebb

vidékeken ismert. Egy kalandozó például levelek írásához hozhat magával néhány papírlapot; ezekhez jellemzően lúdtoll (vagy nádtoll) és fekete tinta tartozik.

Az írástudó orkok papír használata helyett inkább a karmaikkal karcolnak szöveget mindenféle sima felületre. Az üzeneteiket és okirataikat gyakran karcolják fából vagy fémekből készült lemezekbe; míg például a törvényeiket és szent irataikat gyakran szó szerint kőbe vésik.

Lovak

A Lovaglás képzettséghez eszközként tartozik egy **harci ló**, amely jól használható utazásra, menekülő ellenségek üldözésére és lovas harcra is.

Ezek a harci lovak jellemzően három-négy mázsásak és kicsivel másfél méter alatti marmagassággal rendelkeznek (ami modern fogalmak szerint viszonylag nagy pónit jelent). Fő előnyük az, hogy alkalmas terepen a lovas megteheti vágtaázva másodpercenként 10-15 métert, néhány km fölötti távon pedig óránként 10-15 km-t lehet utazni. A lovas nélküli ló jellemzően 3-6 harcértékkel rendelkezik és gyakran szökni próbál a küzdelemből.

Közelharcú összecsapásban a hátasállat nem önálló résztvevő, csupán előnyöket ad a lovasnak. Közelharcú győzelem vagy távolsági támadás esetén a támadó dönthet úgy, hogy a lóra céloz a lovas helyett; ha egy lovat jelentős sérülés sújt, akkor a nyeregben maradáshoz $\heartsuit \geq 6$ kell, ahol hivatásos/mesteri szint $+2/+4$ módosítót ad a dobásra. Aki **lezuhan a lóról**, az általában elszenved egy jelentős sérülést, amire vonatkoznak a szokásos módosítók (páncél stb.) és a kalandmester előírhat további módosítókat a körülményektől függően.

A lovak kifejezetten **drága jószágok**; nagyjából ahhoz hasonló értéket képviselnek, mint egy autó a modern világban. Természetesen nagyságrendi különbség van egy közönséges utazóló és egy kényes, szilaj paripa értéke között: az egyik egy hétköznapi használt autónak, a másik egy sportkocsinak felel meg. A közrendűeknek nagy kiadás a ló fenntartása (gondozása, etetése) is (pár évente egy ló ára), így ők **gyakran cserélik a lovakat**: gyakran bérelt vagy szolgálathoz kapott lovat használnak, hosszú utazás esetén pedig induláskor vesznek egy lovat és érkezéskor eladják azt.

Aki nem rendelkezik Lovaglás képzettséggel, az is tud **utazni szelíd utazólovon** (vagy számaron/öszvéren). Ilyen célra személyes tárgyként lehet választani egy olcsó, de azért éppen elfogadható állapotban lévő hátasállatot. Aki **képzetlenül lovagol**, az csak lépésben haladhat, kevésbé tudja kezelni a nehéz terepet, a fárasztóan hosszú utat és a kisebb baleseteket, továbbá nem tud a nyeregben maradni, ha a ló harcba kerül vagy más okból megriad.

A rendszer az extra képzettségek között mutatja be a különösen drága csatalovakat és a törpök által hátasként használt nagy termetű kecskéket.

Vérebek

A Nyomolvasás képzettség alapszinten csupán a látható vagy hallható jelek (lábnyomok, bokorba akadt szőr, távoli állathang stb.) felismerését segíti, de afelett biztosít egy idomított **vérebet** is. A véreb ütemesen és kitaratóan haladva követi annak a lénynek a szagnyomait, aki utoljára járt egy helyen vagy érintett egy tárgyat. (A nyomkövetés kezdetén lehet mutatni a vérebnek néhány személyt, akik szintén hagyhattak szagnyomot a mintaként szolgáló helyen vagy tárgyon, de mégsem számítanak célpontnak.)

Átlagos körülmények között egy szagnyom $\heartsuit \times 3$ órán illetve \heartsuit napon belül követhető hivatásos illetve mesteri szintű képzettség esetén. (Egy nyomhoz egyetlen dobás tartozik, amit a kalandmester hajt végre titokban.) A szagnyomok követését nehezítheti a száraz, meleg idő, az erős szél vagy a sok idegen szagnyom jelenléte.

A vérebek **nem megbízható örök** (nem mindig foglalkoznak a közelükben mászkáló idegenekkel) és nagy termetűek, de általában nincsenek küzdelemre idomítva. Ha mégis harcba kerülnek, akkor $1/2$ harcértéket kapnak, aszerint, hogy a gazdának hivatásos/mesteri tudásszintje van.

Személyes tárgyak

Minden kalandozó hozhat a kalandra legfeljebb három szaktudás nélkül használható holmit. A következő lista felsorol 36 lehetőséget példaként (a számozás olyan, hogy két kockadobással lehet véletlen tárgyat sorsolni).

Felszerelés **galád alakoknak**: (1/1) halálos mérge néhány főre; (1/2) hánytató főzet néhány főre; (1/3) ruházatba rejtett kés (+1 harcérték); (1/4) pár csupor kátrány (sűrű, ragadós, éghető fekete folyadék); (1/5) pár csupor égetett mész (irritáló fehér por); (1/6) három tucat vassulyom.

A **mérgek** fajtái a Méregkeverés képzettségénél vannak részletesebben bemutatva; van $\frac{1}{6}$ esély arra, hogy az itt kiválasztott mérge nem jól működik (mert hazudott vagy tévedett a készítője).

Az **égetett meszet** törekeny csuporban szokták az ellenségre dobni, mert nedvességhez érve felhevül és maró lúgot képez, így a mészpor felhőjében nem lehet nyitva tartani a szemet vagy levegőt venni. Gyanútlan áldozatok $\frac{1}{3}$ eséllyel nem csukják be időben a szemüket, ők a szemek kimosásáig nem látnak és $\frac{1}{6}$ eséllyel megvakulnak.

A **vassulyom** néhány centis négyágú acéltüske, amiből egy tucatnyit a földre szórva pár méteres akadály formálható. Aki rohanva vagy figyelmetlenül áthalad egy ilyen akadályon, az 50% eséllyel belelép egy sulyomba és ettől lesántul (azaz sántaság típusú jelentős sérülést kap; teljes páncél véd ez ellen).

Álcázás: (2/1) paróka; (2/2) arcot eltakaró maszk, kendő vagy fátyol; (2/3) szívós terepszínű zöldes-barnás ruha; (2/4) vak koldus álruha; (2/5) szegényekre jellemző öltözék; (2/6) egy elterjedt papi rend ruházata; természetesen másfajta álruha is választható.

Szerszámok: (3/1) ásó; (3/2) lapát; (3/3) fűrés; (3/4) fémreszelő; (3/5) csákány; (3/6) olló.

Rögzítés: (4/1) zsineg; (4/2) öt-tíz zsák; (4/3) kalapács és szögek; (4/4) lakat, két kulcs és két méter lánc; (4/5) egy emelet kötélletra rögzítő kampókkal; (4/6) három emelet (hat méter) kötél. A **kötél** néhány kilót nyom, hüvelyknyi vastag és megbízhatóan elbír pár mázsát; kötélmászáshoz legtöbb esetben Mászás képzettség is kell.

Riasztás és szórakozás: (5/1) kürt; (5/2) síp; (5/3) serkentő főzet; (5/4) kulacs szeszes ital; (5/5) dobókockák (lehet cinkelt is); (5/6) kutya (választott fajtájú, nem különösen idomított).

A **kürt** és **síp** csak zajt csinál, dallamosabb hangszerek a Zene képzettség eszközeként választhatóak.

A vidékre jellemző fajtájú **serkentő főzet** a kávéhoz hasonlóan biztosít néhány óra fokozott éberséget.

A **kutya** megugatja a számára gyanús lényeket és önvédelemből vagy gazdáját védve 0 harcértékkel küzd. Nagy termetű fajta választása +1 harcértéket jelent; jobban idomított kutya eszközként választható.

Értékes holmik: (6/1) zacskó aranypénz (kéttucat érme, $\approx 0,1$ kg); (6/2) báli ruha; (6/3) arany ékszer (gyűrű, nyaklánc stb.); (6/4) tükör díszes ezüst kerettel; (6/5) egyszerű utazóló; (6/6) színvonalas könyv, például: (1) enciklopédia, (2) törvénykönyv, (3) a vidék krónikája, (4) füveskönyv, (5) bestiárium, (6) útikalauz.

Az itt felsorolt holmik nagyjából azonos értékűek; egy közrendű személynek néhány havi teljes jövedelmet, szegényeknek pedig több évi jövedelmet jelentenek.

Az **utazóló** egy olcsó, de tisztességes állapotú jószágot jelent; ennél jobb lovat eszközként lehet választani. Ha a kalandozó nem használ rendszeresen lovat, akkor valószínűleg bérelt állatról van szó.

Egy **könyv** jellemzően egy vastag, kézirásos kötet, aminek az olvasása az elméleti kérdésekben sokat segíthet (de nem ad gyakorlati rutint). Választhatóak vaskos enciklopédiák (szinte minden témát lefed kicsivel alapszint alatt), általános művek (egy képzettséget lefed hivatásos szinten) és szakkönyvek (hivatásos tudást feltételez, egy képzettség 20% körüli részterületét mesteri szinten tárgyalja). Nagyobb városban a saját tulajdonban lévő könyvek mellett könyvtárak is elérhetők.

Zaïltasun szerepjáték karakterlap

(5.0.2 verzió, 2024. január 14.)

Név (vagy játékos neve): Korosztály/nem/megjelenés:

Faj: ember (XX) / ork (XXX, vastag bőr, karmok) / törp (emlékfelidezés) / tünde (X, újjászületés)

Hátrányok (legfeljebb kettő): gyenge, érzékszervei tompák, félszemű, kampókezű, falábú, idegen

Képzettségek – szétosztható: ... Kp + hátrányonként 1 Kp + egy érdeklődés (egy képzettséghez alapszint (A),)

Kategória választása illetve képzettség hivatásos (H) szintje is 1 Kp (jel: X), képzettség mesteri (M) szintje 3 Kp (jel: X).

Kultúra (kategória) – általánosan jobb fellépés; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Retorika** – előny tárgyalásban és vitában (téma irányítása, hallgatók meggyőzése); szónoklás
- Intrika** – politikai tájékozottság; ismeretek titkos közösségekről; szándékok felmérése; pletykák összegyűjtése
- Átverés** – folyékonyabb hazudozás; feltűnés kerülése; csalások lebonyolítása; személyazonosság leplezése
- Írásbeliség** – alapszinten írás-olvasás; afelett helyesírás, szövegalkotás és irodalom is; *eszközök: írószerek*

Mozgás (kategória) – általánosan ügyesebb mozgás; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Úszás** – képzetlenül fulladásveszély; alapszint felett búvárkodás, továbbá örvények és más akadályok leküzdése is
- Futás** – előny üldözési helyzetekben; képzetlenül illetve A/H/M szinten 5 illetve 6/7/8 m/s sebesség rövid távokra
- Akrobatika** – egyensúlyozás; nagy és precíz ugrások; parkour jellegű manőverek
- Mászás** – kötélre, fára, sziklára vagy épületre; gyorsabb mászás; zuhanás jobb átvészélése

Vadászat (kategória) – boldogulás a vadonban és nehéz utakon; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Lopódzás** – és rejtőzködés; környezet nyújtotta fedezékek jobb kihasználása; halkabb mozgás és cselekvés
- Különös lények** – X nem-személy lények ellen; ismeretek vadállatokról, sárkányokról, tündérekéről stb.
- Nyomolvasás** – és tájékozódás a vadonban; *eszköz: alapszint felett véreb szagnyomok követésére*
- Távolsági harc** – egyfajta távolsági fegyver ismerete; H/M szinten +1/+2 pontosság hozzá

eszközök: választott távolsági fegyver: és a szükséges nyílak/lövedékek

Hadviselés (kategória) – harci tapasztalat; sebkötözés és elsősegély; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

- Erő** (faji átlaghoz képest) – A/H/M szinten +1/+2/+3 harcérték; alapszint felett újászatban bónusz sérülésekre
- Közelharc** – H/M szinten +1/+2 harcérték és további +1/+2 harcérték a megszokott fegyver(ek)re;

eszközök: rövid fegyver (.....), hosszú fegyver (.....) és/vagy pajzs

Vértviselet – *eszköz: sisak, fegyverkabát és H/M szinten arra fél/teljes páncél (+1/+2 harcérték)*

Lovaglás – H/M szinten +1/+2 harcérték lovon; M szinten lovas akrobatika; *eszközök: ló és lószerszámok*

Sérülékeny tárgyak kezelése orkoknak (1 Kp választani, szükséges a sérülékeny eszközt használó képzettségekhez)

Varázslás (kategória) – a hideg tűz előhívása és alapvető használata; **szükséges** a következő varázslatokhoz:

- Némítás
- Oltalmazás
- Rögzítés
- Sebgyógyítás
- Viharfutás
- Villámgyűjtés

Papi szolgálat: papja (1 Kp választani)

+ **Vajákos praktikák és más extra képzettségek** (művészetek, tudományok stb.):

-
-
-

Felszerelés: alapvető felszerelés (ruha, pénz, tűzszerszám, fényforrás, kés/tőr, stb.), eszközök a képzettségekhez, továbbá

három darab személyes tárgy: ①, ②, ③

További feljegyzések:

.....

7. Varázslás – a hideg tűz használata

A varázslók azok a személyek, akik sok gyakorlással elsajátították a **hideg tűz** előhívása és fenntartása. Ezt az égszínkéek lángok formájában megjelenő mágikus jelenséget szinte minden vidéken elterjedt és közismert, hiszen a varázslók számára a hideg tűz használata **olyan egyszerű és gyors, mint az ujjak mozgatása**.

A hideg tüzet a **varázsló akarata tartja fenn**, magára hagyva pár másodperc alatt kialszik. Emiatt a sokkoló hatások (jelentős sérülés elszenvedése, sikoly a békés éjszakában stb.) egy-két másodpercre lehetetlenné teszik a varázslást, továbbá egyáltalán nem lehet varázsolni cselekvésképtelen állapotban vagy közelharc közben. (Kivételt jelentenek a Oltalmazás és Sebgyógyítás varázslatok mesterei alkalmazói, akik korlátozott mértékben közelharc közben is tudják használni tudásukat.)

A hideg tüzet viszonylag könnyű fenntartani a **varázsló testrészeihez illesztve** (nagyjából fél méteren belül). Ez olyan könnyű, mint kézben tartani egy kis tárgyat: szinte bármit lehet mellette csinálni és egyszerre akárhány ilyen módszer használható. Ehelyett a varázsló **20 méter távolságon belül** bárhol előhívhatja és fenntarthatja a hideg tüzet (egy legfeljebb 3-4 méteres területen). Ez azonban annyi figyelmet igényel, mint állandóan a célpontra irányítva tartani egy pálcát: figyelemmel kell kísérni a célpont mozgását, továbbá egy ilyen módszer használata közben nem lehet máshol hideg tüzet idézni vagy fenntartani. Ha a hideg tűz nem a varázsló testéhez van illesztve, akkor csupán nagyjából 5 cm pontossággal irányítható.

A hideg tűz kékesfehér lángokat formál; fő hatása, hogy tárgyakat és anyagokat **egymáshoz rögzít**, a súrlódáshoz, kötélérőkhöz vagy nyomóerőkhöz hasonló akadályozó erőket kifejtve. Mivel a hideg tűz **nem anyagi jelenség**, így akár tömör anyagokat is átíthat és szívósabbá tehet. A személyek és más gerinces élőlények testében a hideg tűz **zsibbasztó, hűsítő érzést** kelt és csak az ép test összeköttetéseit (bőr, csont, ín stb.) követve formál rögzítéseket (így például nem gátolja a légzést). A hideg tűz tartós jelenléte **begyógyítja** a bezárva tartott sérüléseket: a szövetek anyagának egy kis részét vékony rostokká alakítja, amelyek a hideg tűz távozása után is bezárva tartják a sebet.

Minden varázsló képes a hideg tűz **alapvető használatára**: világításra (legfeljebb tábortűz fényerejével: néhány száz lumen), fájdalom csillapítására, és egyszerű rögzítő és lassító erők létrehozására (mintha nyúlós mézbe burkolna egy emberfejnyi térrészt). Az összetettebb technikákat hagyományosan hat **varázslatra** osztják, amelyeket egymástól függetlenül lehet megtanulni (egy-egy képzettséget jelentenek). A varázsló gyakorlatilag azonnal (egy tizedmásodperc alatt) válthat a különböző varázslatok között, továbbá egyszerre több varázslatot is használhat, ha mindegyiknél a saját testéhez illeszti a hideg tüzet.

Az egyes varázslatok hatásai a következők:

Némítás

A hideg tűz laza, de nagy területre ható megidézése, ami különösen egyenletes eloszlású és így csak **fél perc alatt foszlik szét** teljesen. Ez a laza láng gyenge lassító erőt fejt ki minden benne mozgó anyagra, így **tompítja a hangokat** (centiméterenként 1 decibellel – beszédet fél méter, hangos ordítást egy méter vastag burok nyeli el) és **lassítja a légmozgást**. Ez a varázslat napfényen gyakorlatilag láthatatlan; sötétben halvány derengés formájában látható (egy köbméterre jut egy gyertya fénye).

Egy másodperc alatt nagyjából 20 köbméter némítást lehet idézni, amivel például állandó némításban tartható egy futó személy vagy szinte azonnal burok formálható néhány beszélgető személy köré. A varázslat hatása egyenletesen gyengül és a varázsló figyelme nélkül fél perc alatt szűnik meg teljesen, de ha a varázsló 20 méteren belül van és odafigyel, akkor felfrissítheti vagy idő előtt szétoszlathatja a saját némító varázslatát (ilyen módon is másodpercenként 20 köbmétert befolyásolhat).

Ennyire egyenletes lángokat **nem lehet a varázsló testéhez illeszteni**, így a némítás létrehozása, felfrissítése vagy szétoszlatása közben nem lehet más varázslatot fenntartani. Másrészt azonban a némítás létrehozása után a varázsló teljesen szabadon cselekedhet (bármilyen más varázslatot használhat, közelharcolhat, akár meg is halhat) és ezektől függetlenül fél percen át fog érvényesülni a fokozatosan gyengülő némító hatás.

A gázok mozgásának lassítása jól használható **tüzek eloltására** (kivéve például a kézben mozgatott gyertyát, ami mindig más helyről kap friss levegőt), de legfeljebb mozgásképtelen lényeknek okozhat fulladást. A lassító hatás a rovarok repülését akadályozza, de a nagyobb lények és tárgyak mozgását nem befolyásolja jelentős mértékben.

Mesteri szinten a varázsló rendkívül egyenletes formában tudja megidézni a laza hideg tüzet, így a némító hatás csupán 5 perc alatt foszlik szét teljesen.

Oltalmazás

Az **ütközések erejét elnyelő és szétoszlato** arasznyi vastagságú burok létrehozása egy lény teste vagy bizonyos testrészei körül. Ez különösen hatékony nagy területet érintő ütések ellen, így a megvédett lény sértetlenül **átvészelheti a magasról lezuhanást**. Ez a védelem állandóan formálódó és leváló lángrétegek formájában veszi körbe a testet, ami sötétben kifejezetten látványos, napsütésben pedig éppen csak észervehető.

Az oltalmazó burok a fegyveres támadások ellen részleges védelmet biztosít (csökkenti az ütés erejét és pontosságát), ami a megvédett lénynek ad **+1 harcértéket** és **-1 módosítót az elszenvedett sérülésekre**. Ez a varázslat nem segít olyankor, amikor nem csak az ütközés/érintkezés gyorsasága okozza a problémát, tehát a védett személy például füstfelhőbe kerül, megérint egy forró tárgyat vagy egy összeomló épület aljában van.

Ezt a varázslatot szokták használni saját testhez illetve is és máshol (más lényeket védelmezve) is. Ha valaki ismeri ezt a varázslatot és bajba kerül (például lezuhan valahonnan), akkor tizedmásodperceken belül ösztönösen oltalmazza magát; mások oltalmazásához nagyjából 1 másodperc szükséges (az első gyanús jeltől a kivédendő ütközés pillanatáig). A saját testet védő oltalmazás használható például Viharfutással vagy villámgyűjtéssel egyidőben; más személy védelmének fenntartásához pedig követni kell azt, hogy éppen hol van a védelmezett lény.

Segítő szándék esetén nem szokás burkot formálni a talp alá; ha egy varázsló egy futó személy lábai körül (is) formál burkot, akkor az ≥ 3 esetén **elesik** ($-1/-2/-3$ módosítót jelent az áldozat alap/hivatásos/mesteri szintű Akrobatika képzettsége). A karmok, fogak vagy szarvak körül formált burok a hegyes testrészeikkel küzdő lényeknek ad -1 harcértéket, valamint az okozott sérülésekre -2 módosítót.

Mesteri szinten különösen szívós burok formálható, ami a védelmezett lényeknek ad $+2$ harcértéket és -2 módosítót az elszenvedett sérülésekre. Ezen túl a mesteri szinten képezett varázsló közelharc közben is tudja alkalmazni ezt a módszert: ha saját testét a megfelelő pillanatban és helyen megformált burokdarabokkal védelmezi, akkor kaphat $+1$ harcértéket és -1 módosítót az elszenvedett sérülésekre.

Rögzítés

Tárgyak összetartása és egymáshoz kötözése szívós, erős hideg tüsszel. Ez a varázslat ragyogó kötelek sűrű seregeként jelenik meg és a közönséges kötelekhez hasonló rögzítő hatást fejt ki: **akadályozza azt, hogy távolodjanak egymástól** az érintett tárgyak vagy anyagok; azonban túl nagy terheléstől **elszakadhat**. Ez a varázslat elsősorban a szilárd holmik rögzítésére alkalmas, hiszen a folyadékok, gázok és porok **kiszivárognak** a hideg tűz szálai között, nagyjából úgy, mintha egy durva szövésű zsákról lenne szó.

A rögzítés erősségét a varázsló **fokozatosan növelheti**: minden másodpercben idézhet annyi hideg tüzet, ami megtart 40 kg mozdulatlan súlyt, fogva tart 20 kg-nyi szabadulni próbáló lényt vagy megállít 10 kg-nyi rohamozva érkező lényt. A hideg tüzet akár fél percen át is lehet halmazni, utána már csak az állandóan elszivárgó laza lángokat tudja pótolni a hideg tűz idézése. Egy ilyen teljes erejű rögzítés megtart egy tonna feletti álló terhet, fogva tarthat egy küszködő harci lovat, vagy megállíthatja egy közepes méretű medve rohamát.

Ha egy lény vagy tárgy **lendületesen mozog**, akkor nem igazán lehet hozzárögzíteni a környezetéhez, mert **azonnal eltépi** a formálódó szálakat. Így például egy futó személy alig veszi észre azt, ha egy varázsló a testét vagy felszerelését a talajhoz vagy más tereptárgyakhoz akarja rögzíteni. Közelharc közben -1 harcértéket jelent az, ha valakinek állandóan mozognia kell, hogy a teste körül formálódó rögzítéseket eltépje. Másrészt azonban ha egy személy **nem tud gyorsan mozogni** (például éppen hasraesett, kapaszkodik vagy mászik valahol, ágyban aludt, sánta stb.), akkor általában **foglal eljethető** jól elhelyezett rögzítések segítségével.

A varázslók igen ritkán akarnak valamit a saját testükhöz rögzíteni, így ezt a varázslatot ritkán szokták a saját testhez illetve használni. A rögzítést egy varázsló egy **legfeljebb két-három méteres területen belül** tudja fenntartani és gyarapítani, amelyet nagyjából 5 cm pontossággal tud kijelölni. A rögzítés fenntartásához a varázslónak állandóan követnie kell azt, hogy merre mozognak azok a tárgyak, amiket összeköt a hideg tűz. (Például ha a varázsló egy ellenség kardját rögzíti a sisakjához, de az illető eltűnik egy falsarok mögött, akkor szétfoszlik a rögzítés.)

A rögzítés **ragadós**, azaz ha egy tárgy vagy lény hozzáér a szálakhoz, akkor arra is hatni fognak rögzítőerők (az érintkező résszel arányosan). Emiatt ez a varázslat jól használható például egy ajtó vagy más **nyílás lezárására** is. Ez már egy másodperc után megállítja a nyilakat vagy hasonló lövedékeket (amik gyorsak, de könnyűek), nagyjából tíz másodperc gyűjtögetés után pedig még egy nekifutásból érkező személyt is megállít.

A hideg tűz nem mozgatja egymás felé az összekötött tárgyakat, viszont ha az összekötött tárgyak (más hatásoktól) egymás felé mozognak, akkor akadályozza azt, hogy visszakerüljenek a régi helyükre. Például: *Varázsló rögzítést csinál az ablakpárkányon ülő macska és a mellette lévő váza között, nem történik semmi. Macska közelebb sétál a vázához, nem történik semmi. Macska megfordul és visszamegy a korábbi helyére, rántja maga után a vázát.*

A 10-20 kg feletti testtömegű lények állandóan mozogva állandóan eltéphetik a testük körül formálódó rögzítést; de ez **harcban –1 harcértéket jelent és megakadályozhat sok tevékenységet** (például az íjak és számszeríjak használatát). Mesteri szinten duplázódik a rögzítés ereje (így –2 harcérték okozható), továbbá a varázsló már mászás közben is tud rögzítések formálására figyelni, így a testtömegét elbíró akadályokon akármerre mászhat, másodpercenként fél métert haladva.

Sebgyógyítás

Sebek ellátása, a fájdalom elfojtása és izmok ellazítása a hideg tűz türelmes és precíz alkalmazásával. A gyógyító varázslók jellemzően **kézzátétellel dolgoznak**, hiszen a hideg tűz csak a varázsló testéhez illesztve irányítható elegendően pontosan. A varázsló a saját testét is könnyen tudja gyógyítani (ha a sérülései ellenére is cselekvőképes).

A precízen irányított hideg tűz alkalmas a **sérülések gyógyítására**. Ilyenkor a varázsló először (alkalmas eszközökkel) megvizsgálja és megtisztítja a sebet, majd összeilleszti és hideg tűzzel rögzíti a sérült szöveteket (ami mellesleg csillapítja is a fájdalmat). Ezután a varázsló finoman masszírozza a sérülést és fenntartja a hideg tüzet, ami rostokat formál az egymáshoz illő, de szétszakított szövetek között (azoknak az anyagából) és ezáltal **begyógyítja a sérülést**. A kezelés időtartama kis karcolásoknál néhány perc; jelentős sérülések esetén pedig annyi óra, amennyi a sérülés súlyosság értéke.

A hideg tűz által formált kapcsolatok akár intenzív terhelést is elbírnak (előfordul, hogy valakit lábtöréssel visznek be a gyógyítóhoz és futva távozhat), de a begyógyított seb helye még napokon át könnyen észrevehető és okozhat valamennyi fájdalmat vagy viszketést. Sajnos ez a mágia nem tudja pótolni a szétroncsolt és hiányzó szöveteket, így nem tudja gyógyítani az égési sérüléseket, a betegségek által roncsolt szöveteket (például fekélyek stb.), az agykárosodást és a hasonló gondokat.

A precízen irányított hideg tűz másik fő felhasználása az, hogy az idegekre összpontosítva **elnyomja a fájdalmat**, ellazítja az izmokat és **akadályozza a tudatos mozgást** a megfelelő testrészekben. (Az agyra nem hat a mágia, de a gerincoszlopot megcélozva akár nyaktól lefelé is lebénítható a test.) Egy nagyjából mozdulatlan (pl. lefogott) személyen $5 + \heartsuit$ másodperc alatt lehet megkeresni a megfelelő ideget; a dermesztő hatás \heartsuit másodperccel azután múlik el, hogy a varázsló elbocsájtja a hideg tüzet.

Nem-személy lényeknél a varázslók csak $\heartsuit/2$ perc keresgéléssel találják meg a megfelelő idegeket, de egy alap/hivatásos szintű képzettségként a varázsló választhat egy/öt lényfajtát (például lovak, kutyafélék stb.), amelyeket a személyekhez hasonlóan gyorsan lebéníthatnak. (A kiválasztott lényeken gyakorolni kell, tehát például sárkányok fajtái csak kivételes esetben választhatóak.)

Mesteri szinten harmadára csökken a sebek ellátásához szükséges idő, továbbá személyek ellen már egyetlen jól irányított érintéssel is alkalmazható a dermesztő-bénító hatás. Ehhez egy közelharc győzelmet kell elérni fegyver nélkül; hátulról indított támadás esetén az áldozat nem is tud felkiáltani, ahogy nyaktól lefelé elernyednek izmai.

Viharfutás

Erősen specializált módszer, ami gyorsan tud nagy teherbírású, de megfelelő irányban egymáson elcsúszó taszító rétegeket formálni a varázsló lába alatt. Ezekkel a varázsló **korcsolyázáshoz hasonlóan száguldhat**, a tömör felszín felett **fél méter magasságban**. A varázslat egyenletesen osztja szét a terhelést, így akár vízfelszín felett

is lehet haladni, továbbá nem kopognak a lépések és nem maradnak lábnyomok a varázsló után. A levegőben maradáshoz legfeljebb 30% lejtésű terep és legalább 3 m/s sebesség kell; a kanyarodás, gyorsítás és lassítás jelentős helyet igényel (nagyjából a biciklizéshez hasonlóan).

Sík terepen vagy lefelé haladva jellemzően **másodpercenként 10 méter** csúcssebességet lehet elérni; hosszabb utakon pedig a sífutáshoz vagy kerékpározáshoz hasonlóan lehet közlekedni (jellemző sebesség: óránként 20 km). A varázslat használható lejtőn felfelé is, de az a lendület elvesztése után kicsivel lassabb és nehezkesebb a közönséges sétánál/futásnál.

Ha valaki viharfutás csúcssebességével érkezik a közelharcba, azt rohamként kell kezelni (valamelyik fél azonnal győz); ezután jellemzően a támadó és az áldozat is a földön köt ki. A viharfutás lendülete alkalmazható például gyengébb ajtók bezúzására is (jellemzően vállal érkező).

Ez a módszer a varázsló testéhez illeszti a hideg tüzet, így például használható Villámgyűjtéssel vagy saját testet védő Oltalmazással egyidőben.

Mesteri szinten a varázsló akármilyen tömör anyagtömb (például legalább 15 cm vastag falak) oldala mentén haladhat, ha a lábfejei legfeljebb fél méterre vannak az anyagtömbtől, de az emelkedés/ereszkedés szöge így is legfeljebb 30% lehet. Aki ezen túl még az Akrobatika képzettséget is birtokolja, az gyorsan és elegánsan száguldhat nehéz terepen keresztül is.

Villámgyűjtés

Különösen koncentrált, fényesen ragyogó lángok összegyűjtése a varázsló szabadon tartott markában. Fokozatosan, nagyjából fél perc alatt az emberfejnyi tűz-gömb eléri egy **nagy máglya fényerejét** (néhány ezer lumen, erősebb utcai lámpa szintje) és megreked ezen a szinten (az állandó idézése egyensúlyt tart a laza lángok formájában elszivárgó hideg tűzzel). Ez a tűz-gömb elengedhető egy villám formájában, ami egy másodpercen belül hangtalanul végigsuhan egy nagyjából 20 méter hosszúságú egyenes pályán.

A villám **távolsági támadásnak számít**, aminek a pontosságára 4 méterenként vonatkozik -1 módosító; azonban nyílegyenesen átmegy minden akadályon és a célpont mögött is folytatódik. A helyzettől függően a kalandmester ad szabályokat arra, hogy az elsődleges célpont mellett melyik lényeket találja el a villám.

A közönséges távolsági fegyverekhez hasonlóan a villámmal való támadáshoz is külön Távolsági támadás képzettség tartozik. Ezt a képzettséget hivatásos/mesteri szinten lehet felvenni és ott $+1/+2$ módosítót ad a támadás pontosságára. (Az alapszintnek megfelelő tudás még nem ad a szabályok által kezelt előnyt.)

Amelyik gerincest lényt a villám eltalálja, az a testében szétáradó zsibbadástól **összeesik, majd mozgásképtelenné válik** ☹ másodpercre (kalandmester dob titokban). A találat dermesztően hideg érzés, de nem fájdalmas (a hideg tűz még a földre zuhanás fájdalmát is elnyomja) és csak közvetetten okozhat maradandó sérülést, például olyankor, ha a mozgásképtelenné váló célpont lezuhan valahonnan.

Ha a varázsló fél perc helyett csupán 25/20/15/... másodpercen át gyűjtötte a hideg tüzet, akkor a mozgásképtelenség idejét kijelölő dobásra $-1/-2/-3/...$ módosító vonatkozik és ha ezzel negatív eredmény adódik, akkor a célpont nem esik össze. Ugyanilyen módon $-1/-2/-3/...$ módosítót jelent az, ha villám által eltalált lény nehezebb 1/2/3/... mázsánál. (Ha egy nagy testű lényt egyidőben több villám talál el, akkor hatások meghatározásánál a lény testtömegét osztani kell a villámok számával.)

Ez a módszer a varázsló testéhez illeszti a hideg tüzet, így például használható Viharfutással vagy saját testet védő Oltalmazással egyidőben. Még a villám elengedése sem szakítja meg a hideg tűz más jellegű irányítását.

Mesteri szinten a varázsló egyszerre akár három villámot is előkészíthet: egyet-egyét a két kezében és egy harmadikat a szájában. A szájban gyűjtött hideg tűz csak akkor válik láthatóvá, amikor a varázsló kinyitja a száját és fényes villámot köp az ellenségére; ez nem igényel szabad kezet, viszont elszibbasztja a nyelvet és így a villámgyűjtés idejére és további ☹ másodpercre akadályozza a beszédet. A három villám egymástól teljesen függetlenül használható.

8. Hatalmasok és egyházak

Zailtasun világában több tízezer olyan lény van, amelyek rendkívüli képességeiknek köszönhetően úgy viszonyulhatnak az országokhoz és uralkodókhöz, ahogy egy pásztor tekint egy birkanyájra és benne a vezérkosra – ezek a lények a **Hatalmasok**. A Hatalmasok többségének az a fő korlátja, hogy nem tudják események százait, ezreit vagy millióit egyidőben észlelni, felfogni és kezelni. Emiatt sokan közülük gondosan megválogatott személyekre, a **papokra** bízák céljaik megvalósítását. A papok jellemzően mágikus képességeket kapnak uruktól, hogy hatékonyabban végezhesék feladataikat – vannak, akik csak azokat a lényeket nevezik Hatalmasoknak, akik tudnak mágikus képességeket adni a halandó szolgálknak.

A Hatalmasok között viszonylag sok olyan van, akit csak egy kisebb területen (egy kontinens, egy ország, egy hegyláng/erdő/partvidék, esetleg egyetlen völgy) rendelkezik befolyással, de számos olyan is akad, akit a világnak szinte minden részén ismernek. (Ez különösen figyelemreméltó azért, mert a leginkább tájékozott civilizációk is csupán a kontinensek felét ismerik!)

A szabály csupán néhányat mutat be a Hatalmasok közül, a kalandok során bármikor előkerülhetnek olyan személyek vagy csoportok, akik ezektől különböző Hatalmasokat szolgálnak.

Az Álomhozó

A béke és bőség isteneként tisztelt Hatalmas, aki a papjai tanítás szerint egy rendkívüli hatalmú, a civilizáció alkotásaiban gyönyörködő tündér. (Kritikus vélemények szerint viszont csupán egy közönséges ősóreg tünde, aki túlságosan elkényelmesedett ahhoz, hogy kimenjen a vadonba.) A legendák szerint az Álomhozó állandóan járja a világot, mindig a helyi népekhez hasonló testet öltve, és ezáltal ellenőrzi a papságát és terjeszti tanításait.

Az Álomhozó tanításai a kreativitás, a leleményesség és a személyes kapcsolatok fontosságát emelik ki és azt állítják, hogy aki ezekben kiváló, az megérdemelten fog élvezetekben bővelkedő életet élni. A papság jellemzően azon munkálkodik, hogy népszerű legyen a szegények és a gazdagok között is, részt vegyen minden közfeladatban az oktatástól kezdve a tömlőcök fenntartásáig – és végül, de nem utolsó sorban a papoknak is kényelmes életet biztosítson. Az Álomhozó befolyása alatt álló társadalmakban virágzik a kereskedelem és a művészet, valamint ritkábbak a háborúk, a brutális kivégzések és a kegyetlenkedés más formái, de sajnos sok esetben a demagógia, a korrupció és a nepotizmus is hatalmas szereppel bír.

Az Álomhozó papjai képesek álomba küldeni személyeket: ehhez a pap a mutatóujjával egymás után rámutat egy vagy több, legfeljebb 20 méter távolságban álló személyre (1 másodperc/célpont), majd azonnal elkezdi egy jellegzetes spirálformát rajzolni a levegőbe (7 másodperc). A célpontok észreveszik, hogy hirtelen erősödő álomosság tör rájuk, de ha a pap sikeresen befejezi a spirál rajzolását, akkor a hetedik másodperc végén mindenképp álomba merülnek (serkentőszerek sem adnak védelmet) és nagyjából 10 percen át nem ébreszthetőek fel. A spirál rajzolása megszakad, ha a pap közelharcba kerül, megsérül, vagy elmegy onnan, ahol elkezdte a rajzolást.

A pap kijelölhet olyan személyekre is, akik akadályok mögött állnak (ha pontosan tudja, hogy hol vannak). A pap nem érzi, hogy éppen kik vannak kijelölve (és például egy sűrű tömegnél nem mindig tudja eldönteni, hogy pontosan kiket jelölt ki). Ha a pap ujjának irányában több lehetséges célpont is van, akkor közülük a legközelebbi lesz kijelölve célpontnak; ha a pap ujjának irányában nincs lehetséges célpont, akkor „elvesznek” a kijelölt célpontok és előlről kell kezdeni a célpontok kijelölését. Akit már kijelölt a pap, az nem számít lehetséges célpontnak; így például két birkózó személyt biztonságosan kijelöl az, ha a pap kétszer bök feléjük a mutatóujjával.

A papok rendszeresen használják ezt a képességet a nyugalom helyreállítására – például verekedések megállítására, csöcselékek álomba küldésére vagy menekülő bűnözők elfogására. Ezen túl jellemző az is, hogy a papok nyugodt, kellemes álmat ajándékoznak a kórházban fekvő betegeknek, egy temetés után a gyászoló rokonoknak vagy bármilyen más személynek, aki rosszul alszik (és valahogyan kiérdemelte a papság figyelmét). A papok általában figyelnek arra is, hogy a tömegek ismerjék a hatalmukat – sok vidéken vannak például egy olyan nyári ünnepségek, ahol egy pap a falu összes lakóját álomba küldi egy dús mezőn.

Az Álomhozó papjaivá azok a személyek válhatnak, akik elalszanak a világban szétszórt szent helyek egyikén;

ilyenkor a jelölt 24 órán át mélyen alszik, majd az Álomhozó papjaként ébred fel. A szent helyek nagyjából 50 m kiterjedésű területek, és jellemzően több száz kilométer távolságra vannak egymástól. Szinte minden szent helyen fontos templomok állnak, ahol a papság gondosan megválogatja azt, hogy ki válhat az Álomhozó papjává.

Ha egy álomba küldött, nem tünde fajú személy 24 órán belül durva sérülés sújt, akkor a pap 7 másodpercen belül elalszik, majd 24 órán át nem ébreszthető fel és amikor felébred, akkor már nem rendelkezik papi hatalommal. (Az számít durva sérülésnek, amitől egy tünde elveszítené a testét. Ha a hatalmát elvesztő pap igazolni tudja ártatlanságát, akkor az egyház jellemzően visszaengedi egy szent helyre, ahol újra papi hatalmat szerezhet.) Ezen az isteni büntetésen túl az egyházak büntetik azt, ha egy pap erőszakos, pusztító tevékenységben vesz részt; kritikus hangok viszont gyakran kiemelik azt, hogy a nyereszkesedés, a kicsapongó életmód és a kusza intrikák ellen csak szélsőséges esetben lép fel az egyház.

Az Álomhozót tisztelő egyházak igen összetett szervezetek, ahol a független vándor prédikátoroktól a kolostorokig és az összetett hivatalokig mindenféle környezetben tevékenykednek papok (és sokszor papi képesség nélküli személyek is). A helyzetet bonyolítják a gyakori egyházszakadások és reform-mozgalmak, amelyek azonban meglepően ritkán okoznak erőszakos vallásháborút.

A Tükörtestvérek

A küzdelem és bölcsesség isteneiként tisztelt Hatalmasok, akik mindannyian visszatükrözik egy-egy elhunyt hős egyéniségét, értékrendjét és harci tapasztalatát. Harcias természetük és mágikus képességeik alapján a hozzáértő személyek (Elmetan vagy Különös lények hivatásos szint) gyanakodhatnak arra, hogy a Tükörtestvérek a lidércek közé sorolhatóak (azok között pedig kiemelkedően nagy hatalmúak). Fejlettebb vidékeken sokszor úgy gondolják, hogy a Tükörtestvérek erőszakos, barbár és gonosz istenek, de ezt csak elegendően magas városfalak tetejéről szokás közölni a Tükörtestvérek követőivel. A Tükörtestvérekre bölcs és fondorlatos gondolkodás jellemző, de épp ezért örömmel fogadják azt a lehetőséget, ha az idegenek lobbanékony és ostoba istenségnek tartják őket.

Mivel minden törzs, klán vagy település a saját hőseit tiszteli, így a Tükörtestvérek családjá több tízezer tagot számlál, de egyiküknek sincsen igazán sok követője. A Tükörtestvérek rendszeresen a maguk mellé emelik azokat a követőiket, akik különösen hősies életet éltek (ez a halottakat búcsúztató szertartás során történik meg). Ezzel párhuzamosan azonban rendszeresen feledésbe merülnek azok a Tükörtestvérek, akiknek a követői végzetes vereséget szenvednek (vagy elindulnak a békésebb fejlődés útján), így az átlagos Tükörtestvérek csupán néhány évszázados múltra tekinthetnek vissza.

A Tükörtestvérek általános érvényű tanítások („ez a jó dolog”) helyett inkább személyre szabott tanácsokat („ez lesz jó neked”) adnak a követőiknek. Ezekben központi gondolat, hogy a nyílt küzdelem minden más érvet felülbírálhat, így aki bölcs, az felméri a helyzetet, erőt gyűjt és alkalmas pillanatban elsőpró támadást indít. A Tükörtestvérek határozottan a követőik pártján állnak, így teljesen elfogadható és jelentéktelen dolognak tartják azt, ha idegenek fűbe harapnak vagy anyagi károkat szenvednek; viszont a többségük személyes ízlésből adódóan elítéli a kiemelkedően förtelmes tetteket. Ezzel szemben a saját harcosok elvesztése fájdalmas veszteség, ami azonban elfogadható lehet, ha összességében hasznot hoz a támadás (hiszen a harcosok önként vállalják a veszélyt).

A Tükörtestvérek egyikének a megidézéséhez fennhangon kell énekelni azt a szent dalt, ami a segítségül hívott hős tetteit mutatja be és a búcsúztató szertartás során mágikusan hozzákötődött a Tükörtestvérek közé emelkedő harcshoz. Az idézéshez nagyjából $\otimes \times 10$ másodperc éneklés szükséges (lényegében függetlenül az ének teljes hosszától: a Tükörtestvérek gyakran félbeszakítják érkezésükkel a saját hőstetteiknek a felsorolását).

A papok többsége a Tükörtestvérek közül csak egyet szokott és tud megidézni, de viszonylag sok olyan pap is van, aki több hőst is segítségül hívhat. Ilyenkor azonban mindegyikhez külön kell felvenni a Papi szolgálatot, hiszen a szent dal ismeretén túl külön-külön kell megfelelő kapcsolatot ápolni azokkal a Tükörtestvérekkel. Egy szent dal elénekléséhez legalább alapszintű Zene képzettség kell a papnak; de ezt megkapja a Papi szolgálathoz tartozó tudásként (ingyenesen). Bizonyos kultúrákban az is előfordul, hogy énekszó helyett valamilyen zeneszerszám hangjához kötik a hősök előhívását.

A hős érkezését az jelzi, hogy sajátos bizsergő érzés fut végig az egybegyűlteken és jól látható fémes csillo-

gás jelenik meg mindenféle felületen (a harcosok arcától kezdve a fák leveléig). A megidézett Tükörtestvérek hallanak és beszélnek (azokon a nyelveken, amiket halandó életükben ismertek), és valamilyen formában érzékelik a környezetüket (néhány tíz méteren belül), de nem rendelkeznek látással. Sok vidéken mesélik, hogy a Tükörtestvérek „belelátanak harcosok szívébe” és felismerik a gyáva vagy álnok figurákat, de ezt fejlettebb vidékeken inkább babonának tartják.

Ilyenkor a pap (vagy más jelen lévő) az előhívott hős elé terjesztik azt, hogy milyen helyzetben vannak és milyen küzdelemben kívánnak segítséget. Ez lehet egy rövid „Ellenség jár a tábor szélén, adj erőt!” jellegű kérés, de akár nagyságrendileg fél óra beszélgetés is kialakulhat, ha a követők tanácsot kérnek háborús helyzetek kezeléséhez, viszályok lezárásához vagy gonosztevők megbüntetéséhez. A Tükörtestvéreket akkor illik előhívni, ha várható valamilyen küzdelem vagy az elesett harcosoktól búcsúznak; valódi hadviselés helyett legtöbb hős elfogadja a fiatal harcosok gyakorló-küzdelmét és a párbajokat is.

A megidézett hős a sikeres tanácskozás végén szétosztja az erejét és megáldja a küzdelemre jelentkező harcosokat (illetve más kultúrákban azokat a harcosokat, akiket kijelöl a pap). Jellemzően az idézést végrehajtó pap is részesül az áldásból, sőt a pap magányosan is végrehajthatja az egész szertartást. Aki éppen hordozza a Tükörtestvérek egyikének az áldását, az nem kaphat újabb áldást másik forrásból sem. A megáldott harcosok testébe felerősödik a bizsergő, serkentő érzés; bőrük, ruházatuk és fegyverzetük pedig fémes fényvel csillog (de felismerhetőek az eredeti színek és formák is). Az áldás a komoly küzdelem befejezéséig tart: ha a harcos elégedetten megpihen vagy 5-10 percen át nem kerül komoly küzdelembe, akkor fokozatosan elhagyja őt a Tükörtestvérek ereje.

A különböző Tükörtestvérek számára azonban nem ugyanazt jelenti a „komoly küzdelem” fogalom és így abban is jelentős eltérés van, hogy az áldásuk milyen helyzetben biztosít előnyöket. (Általában a Tükörtestvérek azoknak a tevékenységeknek a támogatását gyakorolják be, amelyeket ők maguk is sokat alkalmaztak, amikor még halandó harcosként éltek. Elvileg más módszereket is megismerhetnének, de erre egyszerűen nem érznek indíttatást.) Legtöbb Tükörtestvér a következő helyzetek közül néhányban biztosít előnyöket:

- (0) A **közelharc** az egyetlen közös pont, amit a Tükörtestvérek mindannyian komoly küzdelemnek tekintenek. Itt az áldást hordozó harcosok ütései megnövelt erővel sújtanak le az áldozataikra, ami +1 módosítót ad a harcértékre és az okozott sérülésekre.
- (1) A **védelem** támogatása azokra a hősökre jellemző, akik páncélban harcoltak vagy éppen túl sok barátjukat veszítették el a küzdelmekben. Ezek a Tükörtestvérek komoly küzdelemnek tekintik azt is, ha valaki éberem őrökdió olyan pozícióban, ahol hetente legalább egy ellenséges támadásra lehet számítani. Az ilyen áldás páncélhoz hasonlóan védelmezi a harcos testét: ad +1 harcértéket és -1 módosítót az elszenvedett sérülésekre.
- (2) A **távolsági harc** támogatása azokra a hősökre jellemző, akik egykor maguk is hajítódárdákat, íjakat vagy más távolsági fegyvereket használtak. Ezek a Tükörtestvérek komoly küzdelemnek tekintik azt is, amikor valaki távolsági támadásokat hajt végre és biztonságos távolságból osztja a halált. Az ilyen áldás segíti a lövedék repülését és így felezi a távolságból adódó módosítót (nulla felé kerekítve, például -1 módosító helyett 0 módosító lesz)
- (3) Az **erőpróbák** támogatása azokra a hősökre jellemző, akik különösen nagy nyers erejükről voltak híresek. Ezek a Tükörtestvérek komoly küzdelemnek tekintik azt is, amikor valaki rövid, de rendkívüli erőt igénylő feladatokat hajt végre (például betör egy ajtót vagy kiemel a sárból egy szekeret), és ezáltal időnként békeidőben is értelmes segítségül hívni őket. Ha egy harcos ilyen áldást hordoz és egy másodpercen át mozdulatlanul összpontosít, akkor rendkívüli erőt kap és pár másodpercen át egy megtermett medvéhez hasonló erővel hasson a környezetére. Ez például lehetővé teszi azt, hogy a harcos 10 másodperc alatt felhúzzon egy nehéz számszeríjat (fél perc helyett), viszont a felkészülési idő miatt a közelharcban legfeljebb orvtámadás esetén segít.
- (4) A **rejtőzködés** támogatása azokra a hősökre jellemző, akik ravasz hadicselekkkel és orvtámadásokkal csaptak le ellenségeikre. Ezek a Tükörtestvérek komoly küzdelemnek tekintik azt is, ha valaki egy ellenséges településen vagy hasonlóan veszélyes terepen lopakodik vagy bujkál (legfeljebb néhány órán át). Az ilyen

áldásnál a harcos megválaszthatja, hogy a testén és felszerelésén a fémes csillogás mennyire legyen erős: ha elfojtja ezt az árulkodó jelet, akkor elkeveredhet a tömegben; ha pedig teljes tükröződést választ, akkor beleolvadhat a közeli növényzetbe vagy álcázhatja a kilétét (testalkat megtippelhető, de nem lehet többet mondani).

- (5) A **mozgás** támogatása azokra a hősökre jellemző, akik ügyességben és gyorsaságban voltak kiemelkedőek. Ezek a Tükörtestvérek komoly küzdelemnek tekintik azt is, ha valakinek sietve halad valahol egy komoly cél érdekében (például rajtaütés, menekülés, hírek hordozása stb.). Az ilyen áldást segíti a harcos mozgását és ezáltal egy szintnyi előnyt (képzetlen → alap → hivatásos → mesteri) ad a Mozgás kategória képzettségében.
- (6) A **kormányzás** támogatása egy rendhagyó adottság, ami azokra a hősökre jellemző, akik maguk is törzsek vagy más nagyobb csoportok sorsát irányították. Ezek a Tükörtestvérek a küzdelem mellett fontos dolognak tekintik a tárgyalásokat és ilyen helyzetekben is hajlandóak segíteni a követőiknek. Ez sok esetben pusztán tanácsadást vagy a mágikus képességek látványos fitogtatását jelenti, de ha megidézik az ilyen Tükörtestvéreket, akkor azok állítólag érzékelik és jelzik a titkolódzást és hazugságot. (Ezzel kapcsolatban azonban rengetegen terjesztenek hazugságokat, így lehetetlen megmondani, hogy mennyire működnek ezek a képességek.)

Ezen túl sok ritkább képesség is felbukkanhat időnként a Tükörtestvérek között (de alapvetően mind ugyanazokat a mágikus képességeket alkalmazzák különböző helyzetekre).

Érthető okokból több pap választja azokat a Tükörtestvéreket, akik sokoldalúbbak és többféle helyzetben adnak előnyöket. Ezt azonban kompenzálja az a hatás, hogy az egyes Tükörtestvérek ereje viszonylag korlátozott (más Hatalmasokhoz képest) és ha sok pap osztozik ezen az erőn, akkor kevesebb segítség jut nekik. Ezen túl vannak olyan Tükörtestvérek is, akik sokoldalú előnyöket adnak, de egyéb hátrányok miatt rendelkeznek kevés pappal. A következő hátrányok fordulnak elő viszonylag gyakran:

- (1) A **lassú időzés** a leggyakoribb hátrány, amit szinte biztosan az okoz, hogy túl sok pap osztozik a segítségen. Az ilyen Tükörtestvérek megidőzéséhez a papnak gyakran többször is újra kell kezdeni az éneklést: csupán percenként $\frac{1}{6}$ esély van arra, hogy az isteni erő megjelenik.
- (2) A **türelmetlen** hősök esetében a harcosok már akkor elveszítik az áldást, ha 1-2 percet eltöltenek komoly küzdelem nélkül (a szokásos 5-10 perc helyett). Egyesek szerint ez abból adódik, hogy az ilyen Tükörtestvérek tartalékolják az erejüket, de mások arra gyanakszanak, hogy a halandó életükben is türelmetlen hősök válnak ilyen Tükörtestvérekké.
- (3) A **zenei kihívás** különösen olyan hősöknel fordul elő, akik már életükben is híresek voltak, és így különösen cikornyás szent dalt kaptak (részben tiszteletből, részben azért, hogy csak az arra érdemesek tudják őket segítségül hívni). Az ilyen Tükörtestvérek előhívásához Zene hivatásos szintet kell birtokolni a papnak (amit külön fel kell venni a Papi szolgálat mellett).
- (4) Az **ősöreg** hősöknek a beszédét sok évszázad után már a leszármazottai sem értik. Az ilyen Tükörtestvérek előhívásához legalább hivatásos szinten kell ismerni az általuk használt ősi nyelvet. Az ilyen hősök meglepő dolgokat árulhatnak el a saját korukról, de nem mindig ismerik és értik azokat a harci helyzeteket, amelyek a pap korára jellemzőek.
- (5) A **vérszomjas** hősök elvárják azt, hogy a segítségük hozzon kézzelfogható eredményt: a megáldott harcosok öljenek meg minél több ellenséges harcost (vagy esetleg más, nehezen megölhető és dicsőséget hozó lényt).
- (6) A **lovagias** hősök csak a felkészült harcosok közötti nyílt küzdelmet tartják igazi küzdelemnek és nem tűrik azt, ha az áldásukat hordozó harcosok alattomos rajtaütésekben vesznek részt vagy harc képtelen személyekre támadnak. Ezzel a hozzáállás gyakran kiérdemli a kívülállók elismerését is, azonban a nyílt küzdelem lényegesen kockázatosabb a jól megtervezett rajtaütéseknél, így az ilyen hősök elkötelezett követői gyakran szenvednek felesleges vereségeket és véráldozatokat.

A Tükörtestvérek papjává az válhat, aki megtanulja egy másik paptól a szent dal eléneklését, továbbá valamennyire kiismeri a választott hőst és megszokja, hogy hogyan lehet vele együttműködni. A papok fontos

szerepet töltenek be a kis közösségeik életében, de nem alkotnak igazán jól szervezett egyházakat. A Tükörtestvérek általában nem hajlandóak segíteni olyankor, ha nem bízik a papban, a haditervben vagy a harcosokban (szélsőséges esetben az is előfordul, hogy a hős azonnal eltűnik, ahogy észleli azt, hogy ki idézte meg).

A Tükörtestvérek nem szeretik azt, ha túl sok saját harcos esik el a harcban vagy a megáldott követők egymás ellen fordulnak; és általában rendelkeznek néhány (könnyen teljesíthető) személyes elvárással is. Ezen túl azonban a Tükörtestvérek gyakran engedélyeznek, sőt javasolnak olyan gaztetteket (például rabló portyák), amelyeket más Hatalmasok határozottan tiltanak. Ennek megfelelően fejlettebb vidékeken gyakran gyanakodva kezelik a Tükörtestvérek követőit vagy megpróbálják betiltani ezeket a barbár csoportosulásokat.

Ha egy játékos a Tükörtestvérek papját akarja választani kalandozóként, akkor a kalandmesterrel egyeztetve kijelöli azt, hogy a kalandozó milyen hőst tisztel. Ha a hős a közelharc mellett 1/2/3 további tevékenységre ad előnyt, akkor 0/1/2 hátrányt is kap ennek kompenzálására; ezeknek a kiválasztására a kalandmester ad pontos szabályokat.

Az Örökkön Kacagó

A komédia és bosszú isteneként tisztelt Hatalmas, akinek a lénye szétoszlik papjai között: minden pap elméjében hordozza istenének egy önállóan cselekvő szilánkját. Kritikus hangok úgy szoktak fogalmazni, hogy valójában csak egyszerű, de szapora élőködő tündérek egy fajáról lehet beszélni és nem a Hatalmasok egyikéről; de a papok általában megoldják valahogy, hogy az urukat kritizáló bölcselők munkásságát ne lehessen komolyan venni. Az Örökkön Kacagó szilánkja hallja azt, amit a pap hall és lényegében bármilyen hangot létrehozhat a pap közelében, nagyjából 20 méter távolságon belül.

Az Örökkön Kacagó tanítása szerint a bosszú hagyományos formái (gyilkosság, gyújtogatás, rongálás, pereskedés stb.) unalmasak és legtöbb esetben hatékonyabb egyedi, szórakoztató módon elégtételt venni. A papok jellemzően a vándor komédiások és dalnokok életét élik, településről településre utazva szórakoztatják a népet és terjesztik a híreket. Ezen felül ha egy pap gaztettekről, igazságtalanságról szerez tudomást, akkor gyakran beszáll a vétkes fél megbüntetésébe. Az Örökkön Kacagó leginkább a szegények körében népszerű; az előkelők rendszeresen megpróbálnak egy-egy irritáló paptól megszabadulni, de ritkán fordul elő, hogy az egész egyházat betiltják.

Az Örökkön Kacagó szívesen segít a papjainak változatos hangok létrehozásával: az aláfestő zenétől kezdve a távolodó léptek kopogásáig és a részletesen előírt hanghordozású beszédig bármilyen hangot megformálhat. Az isten-szilánk nagyjából emberi szintű emlékezettel rendelkezik, így ha a pap előre elmagyarázza a terveit, akkor egy apró jel is előhívhat összetett kompozíciókat. A pap azt is megszabhatja, hogy nagyjából honnan szólaljon meg az isteni hang: a pap szájából/közeléből, a pap előtt/mögött/felett/alatt, a paptól jobbra/balra, vagy minden irányban egyenletesen elosztatva.

Az Örökkön Kacagó hallja és megjegyezheti azokat a dolgokat is, amiket a pap hallana, de például alvás közben vagy bódult állapotban nem fog fel. Ha az isten-szilánk hasznosnak ítéli, akkor önállóan is cselekedhet: például felébresztheti a papot, ha ellenségek közeledését hallja; vagy formálhat segélykiáltást, ha a pap hirtelen veszélybe kerül. A különböző papokban lakozó isten-szilánkok között nincs mágikus összeköttetés, de néha rövid és titokzatos beszélgetéseket folytatnak egymással (amikor a papok találkoznak).

Az Örökkön Kacagó papjává azok válhatnak, akik néhány éven át tanítványként követnek egy papot és vállalják a papi szerepet. A személyek négy faja mellett a papi hatalmat időnként háromszemű hollók is megkapják. Az isteni hatalom maga választja ki a tanítványok közül a papi szerepre alkalmasakat, de ez a döntés szinte sohasem jelent meglepetést. (Legtöbb tanítvány maga is felismeri, hogy alkalmas-e a papi szerepre.)

Az Örökkön Kacagó szilánkja állandóan figyelemmel kíséri a pap tetteit és ha a pap jól végzi feladatát, akkor örömteli kacagással ünnepli meg a sikert. A papok gondos kiválasztása ellenére néha megesik, hogy a szilánk azt hallja, hogy a pap hatalmaskodik és durva gaztetteket követ el: ilyenkor a bukott pap a saját bőrén tapasztalja meg, hogy mire képes a bosszú istene. Kritikus hangok gyakran kiemelik azt a tényt, hogy a szemtelenkedés, hazudozás és a különféle rendeletek megszegése láthatóan nem tilos a papok számára.

Az Örökkön Kacagó papsága nem igazán alkot szervezett egyházat – a tanítvány-mester viszony kivételével

nincs hivatásos jellegű kapcsolat a papok között. Ennek ellenére legtöbb pap szeret más papokkal beszélgetni, mulatozni vagy tréfa-párbajokat vívni; ha pedig az egész papságot fenyegeti veszély, akkor gyorsan összeáll a méltó válaszcsoport.

Az Égi Vadász

A szörnyetegek elpusztítójaként tisztelt Hatalmas, aki a legendákban óriási, mennydörögve repülő acélmadárként jelenik meg és csak akkor ereszkedik le az égből, amikor más Hatalmasokat kell elpusztítani. Vannak olyanok, akik nyíltan tagadják ezeket a legendákat és büszkén hangsúlyozzák, hogy még nem jött el értük az acélmadár. (A papok – uruk példáját követve – nem szoktak reagálni az ilyen gúnyolódásra.)

Az Égi Vadász nem szól követőihez, de a papjai hagyományosan három üzenetet olvasnak ki tetteiből:

Ne válj szörnyeteggé! – Pusztítsd a szörnyetegeket! – Minden szörnyeteg elpusztítható.

A papság azokat a lényeket nevezi szörnyetegnek, amelyek agresszívek, kiszámíthatatlanok és személyek életét fenyegetik: a sárkányoktól kezdve az emberevő medvéken át egészen a gyilkos banditákig, gonosz vajákosokig és örült uralkodókig. Ez a fogalom a jövőbe tekint: a hatalmától megfosztott zsarnok már nem szörnyeteg (ha nem tud újra hatalmat szerezni), a fiatal fenevad pedig akkor is pusztulást érdemel, ha még nem evett meg senkit. A papok úgy tartják, hogy a szörnyetegeknek gyors halál jár és a halál elodázása (kínzással vagy jogi hercehurcával) barbár dolog.

Az Égi Vadász személyek helyett acél fegyverekhez csatolja mágikus képességeit; a papjai pedig egyszerűen azok a személyek, akik hordozzák ezeket a szent fegyvereket. Pontosabban fogalmazva a mágiát a fegyver acél része hordozza; a hozzá tartozó nyelet vagy markolatot pedig közönséges mesterek készítik és cserélik. Viszonylag kevés szent fegyver van (átlagosan tízezer főre jut egy darab), így általában csak olyanok kapnak szent fegyvert, akik rendszeresen forgatják azt a szörnyetegek ellen.

A szent fegyverek fő képessége, hogy a velük ejtett legkisebb sebek is végzetesek gyakorlatilag bármilyen lény számára, a mamutoktól kezdve egészen a tündérekig és csontsárkányokig. A harcrendszerben ezt úgy kell kezelni, hogy a szent fegyverrel elért győzelem mindenképp azonnali halált okoz (nem kell foglalkozni a súlyosság érték meghatározásával). Ha a célpont nehezebb két mázsánál, négy mázsánál illetve egy tonnánál, akkor az +1/+2/+3 harcértéket is ad a papnak, hiszen nagy különbség van a karcolás és a közönséges fegyverrel is győzelmet érő találat között.

A szent fegyvereknek nagyjából fele lándzsa (pontosabban lándzsahegy), ezen túl gyakoriak még a kardok, a török és a kések. Elterjedt kombináció az, hogy a szent lándzsa hegye egy rövid markolattal együtt leválasztható a hosszú nyélről és így törökhöz hasonlóan forgatható ott is, ahová a hosszú lándzsát nem lehet bevinni. Időnként brutálisabb fegyverek (alabárdok, fejszék, balták) is hordozzák az Égi Vadász áldását, de mivel bőven elég apró sebeket ejteni, így legtöbb pap jobban szereti a fürgébb, könnyebb fegyvereket. Ezen túl elszórt legendákban szinte mindenféle éles vagy hegyes acéltárgy előfordulhat szent fegyverként, a gályák döfőorrától kezdve a süteményes villáig.

A szent fegyverek jó minőségű, de szinte mindig díszítetlen acél fegyverek, amelyek állandóan új készítésűnek tűnnek, mert kisebb sérüléseiket a beljük zárt mágia néhány hét alatt eltünteti. Durva hatások ugyanúgy széttörhetnek vagy megolvaszthatnak egy szent fegyvert, mint bármilyen más acéltárgyat, és ilyenkor elvesz a fegyverben rejlő mágikus hatalom.

A szent fegyverek gyilkos ereje a megsebzett lények elméjét támadja meg és ezáltal tud egy másodperc törtrésze alatt halált okozni. Hús-vér lények esetében a mágia akkor csap le, amikor a penge elér egy idegszálat (nem elég megérinteni a bőrt, pikkelyeket, szarvakat stb.); ekkor a szent átok azonnal égetett húshoz hasonló fekete anyaggá alakítja az egész idegrendszert. Ez az elváltozás nem túl feltűnő (amíg nem hasítják fel a koponyát), de egy képzett orvos egy alapos vizsgálat során szinte biztos, hogy felismerheti. Amelyik lénynek a cselekedeteit más jellegű elme vezérli, azt a fegyver más úton, de hasonló gyorsasággal pusztítja el. Legtöbb esetben a lény által vezérelt anyagi testet kell megsebezni, de például a tündék végleges elpusztításához elegendő az is, ha a szent fegyvert mélyen beleszúrják a $\otimes/2$ órán belül elhagyott testbe (ami akkor még valamiféle kapcsolatban van a tünde anyagtalán elméjével).

A szent fegyverek kevésbé ismert, de szintén fontos képessége a más szent fegyverek megkeresése nagyjából 30 km távolságon (egynapi járóföldön) belül. Ha egy szent fegyver hegyét hozzányomják egy vasdarabhoz, akkor annak felszínén a fegyver hegyétől kiindulva vékony hasadékok kezdenek növekedni halk csikorgó hang kíséretében. A hasadékok irányukkal és növekedésük sebességével pár perc alatt kijelölik azt, hogy hol találhatóak a közelben szent fegyverek. A jól értelmezhető eredmények érdekében a szertartást vízszintesen tartott, legalább tenyérnyi méretű acéllemezzel szokták végrehajtani. Egy acéllemez használható többször is, de ha túl sok a korábbi hasadék, az persze nehezítheti az eredmény értelmezését.

A szent fegyverek megkeresése megkönnyíti a harcban elesett papok fegyvereinek visszaszerzését és a hatalmukkal visszaélő papok elfogását, továbbá időnként új, tisztázatlan eredetű szent fegyvereket is megtalál. Ezeket egyesek szerint az Égi Vadász szórja szét a magasból, de sokan gyanítják azt is, hogy néhány kivételes pap szenteli fel őket titkos szertartások segítségével.

Az Égi Vadász papjai viszonylag kevesen vannak (átlagosan tízezer főre jut egyetlen szent fegyver és így egyetlen pap), így személyesen ismerik társaikat és nem rendelkeznek hivatalos rangokkal. Tájékozottabb személyek (Intrika hivatásos szint) tudhatják, hogy a papságban egészen sok vén, évszázados tapasztalatokkal rendelkező tünde van (világszinten több száz), akik az egyház hétköznapi működésébe nem szólnak bele, de a rendkívüli helyzetekben döntő szereppel bírnak. Valószínűleg az ő akaratukat tükrözi az is, hogy legtöbb vidéken az Égi Vadász papjai nem állnak a világi hatalmasságok irányítása alatt, viszont jogosultak arra, hogy megöljék a szörnyetegnek minősülő személyeket (ha utólag nyilvánosan vállalják tettüket és megindokolják ítéletüket).

Az Égi Vadász egyháza szinte kizárólag a szörnyevadászattal foglalkozik és így viszonylag gyengén kötődnek a társadalom többi részéhez. Az egyházban nagyjából 2:1:2 arányban vannak szent fegyvert hordozó papok, a papnak készülő tanítványok illetve az egyéb elkötelezett személyek (gyógyítók, vajákosok, kovácsok, önkéntes templomszolgák stb.). Ahol nagy a baj, ott örömmel fogadják a vadász-papokat, de ezen túl sokan vannak, akik félelmetesnek tartják a halált hozó fegyvereket vagy megsértődnek azon, hogy a papság semleges marad a háborúkban és hasonló „közönséges” viszályokban.

Az Égi Vadász papjai viszonylag szegények és egyszerű körülmények között élnek, hiszen ingyen irtják a szörnyeket és adományokból tartják el magukat. Emiatt főleg azok csatlakoznak a rendhez tanítványként, akik belső indíttatást éreznek a szörnyetegek elleni harcra; a néhány kivételesen vérszomjas vagy bolond jelentkező pedig hamar fennakad a rostán. Csak az csatlakozhat a papsághoz és kaphat szent fegyvert, aki egész hátralévő életét rászánja a vadászatra és készen áll az önfeláldozást igénylő feladatokra is. (Aki mégsem vállalja a további szolgálatot, azt visszaadhatja a fegyverét és távozhat – de tudna tovább küzdeni, akkor ez hitvány és visszafordíthatatlan lépésnek számít.)

A papoknak a szörnyek elleni küzdelem mellett kötelessége az is, hogy biztonságosan őrizzék a szent fegyvert. Ez kizárja többek között a szent fegyvereknek a csapdáknak vagy távolsági támadásokban való használatát is, hiszen ilyenkor előfordulhat, hogy a szent fegyver könnyen tönkremehet, illetéktelen kezekbe kerülhet vagy ártatlan lények pusztulását okozhatja. Elfogadható és időnként szükséges a szent fegyvert alaposan elrejtetni vagy megbízható személyeknél letétbe helyezni; azonban a pap hagyományosan csak akkor bízhatja másra a fegyver forgatását, ha ő maga éppen harcképtelen.

Ha egy pap nem teljesíti a kötelességeit vagy komoly gáztettbe keveredik (például gyilkossággal, lopással stb. vádolják), akkor hagyományosan azzal tisztázza magát, hogy életveszélyes, de szükséges feladatokat vállal komoly szörnyetegek elleni harcban, ami valószínűleg néhány éven belül elvezet a hősi halálhoz. Enyhébb helyzetekben azt is elfogadják, hogy a pap visszaadja a fegyverét és mély szegényben távozik; különösen komoly esetben pedig a papot azonnal levadásszák a társai.

Ha egy kalandozó az Égi Vadász papja, akkor eszközként kap egy szent fegyvert. Mivel kevés szent fegyver van, így azokat jellemzően ügyes fegyverforgatók kapják meg; így az Égi Vadász papjai szinte mindig rendelkeznek a Vadász és Hadviselés kategóriával és/vagy azokból alapszint fölül emelt képzettségekkel. (A szent fegyver nincs beszámítva a Közelharc eszközöként választható fegyverek közé; de legtöbb pap nem hurcol magával annyi fegyvert, amennyit a szabályok engedélyeznek.)

A szent fegyverek kijelölhető megszokott fegyverként, azonban a leválasztható fejű lándzsák esetében a két

formát (lándzsa és tör) csak külön-külön lehet megszokott fegyvernek választani. Bizonyos papok elkészítetik a szent fegyverüknek a mágiát nem hordozó utáztatát, ilyenkor az eredeti fegyverre és az utáztatra is vonatkozik a megszokott fegyver előnye. Nagyon kevés szent fegyver éri el azt a minőséget, ami megszokott fegyverként +2 harcértéket biztosíthat; ilyet csak +1 Kp-ért lehet választani.

A legelterjedtebb szent fegyver a lándzsa, amivel biztonságos távolságból leteríthetőek a szörnyetegek. Sok szent lándzsa szétszerelhető egy (mágiát nem hordozó) hosszú botra és egy törként forgatható rövid szent fegyverre. Egy ilyen fegyver szétszerelése vagy összerakása nagyjából egy percet igényel (hiszen a rögzítésnek a harc közben nagy erőket kell elviselni).

További elterjedt választás a szent kard, ami az övre szíjazva állandóan hordozható; vagy a szent török és kések, amelyeket könnyebb becsempészni a szörnyeteg módjára viselkedő személyek elleni orvtámadásokra. A viszonylag kevés szent alabárdot, fejszét és baltát általában azok a papok kapják meg, akik egyébként is megszokták ezeket a nehezebb fegyvereket.

Másfajta szent fegyvereket általában csak olyan papok kapnak, akik valamiért különösen jól tudják azokat használni. Ilyen fegyver választásához a kalandmester engedélye szükséges és különösen előnyös fegyverhez megnövelt Kp-költség tartozhat.

A szent fegyver mellett a papok eszközként kapnak egy-két acéllemezt is a keresési szertartáshoz (ez nem nagy érték – még a falusi kovácsok is könnyedén kisimítják egy lemez felszínét vagy kovácsolnak új lemezt).

A Mélyberántók

A Mélyberántók tintahalakhoz hasonló mélytengeri bestiák, amelyek rendkívüli intelligenciájuknak köszönhetően mindannyian a Hatalmasok közé sorolhatóak. Még a Hatalmasok között is egyedülálló az, hogy képesek részletes és pontos képet szerezni egy személy összes gondolatáról, tudásáról, emlékééről és jellemvonásáról – ha lenyelik a személyt és az erre specializálódott gyomor-rekeszüikben szétmarják az agyát. Ezen túl a Mélyberántók igen változatos mágikus képességeket használnak, amelyek egyes feltételezések szerint a megevett mágiahasználók módszerei illetve azok továbbfejlesztett változatai. A Mélyberántók fizikai ereje is legendás, bár a megbízhatóbb források „csupán” néhány tonnás és 5-6 méteres testről, valamint 15-20 méteres fogókarokról számolnak be a tengerész-legendák szigetnek nézhető szörnyetegei helyett.

A felszínlakók szerencséje, hogy ezek a rettegett lények nem alkotnak összetartó társadalmat, hanem idejük jelentős részében egymás elpusztítására szönek ördögi terveket. (Valószínűleg az ilyen tervek eredménye, hogy néhány kivételtől eltekintve a Mélyberántók nem élnek tovább néhány száz évnél.)

Még így is több száz olyan szekta van a világban, amelyek a Mélyberántók valamelyikét szolgálják. Az ilyen szekták figyelemmel kísérik a felszínen történő eseményeket, hátráltatják a felszínen élő népeknek és Hatalmasoknak a Mélyberántók ellen szőtt terveit, mágiával kapcsolatos tudást gyűjtenek uruk számára és harcolnak más Mélyberántók hasonló szektái ellen. Legtöbb szekta misztikus hatalmat, befolyást, vagyont, titkokat, örök életet, betegségek gyógyítását és változatos egyéb dolgokat ígér tagjainak – de ritka dolog, hogy valaki hosszú távon is jól jön ki a Mélyberántókkal kötött alkuból.

A Nyakazó

Az árulás és megtévesztés istenének nevezett Hatalmas, a Mélyberántók közül az egyik legismertebb. Nagyjából négyszáz éve jelent meg és küldte harcba szolgálait, a Bestiáriumban részletesebben is bemutatott nyakazó rablókat, akik áldozataik arcával és tudásával visszaélve követnek el gáztetteket. Sokan mesélik, hogy a Nyakazó uralni akarja az egész világot – de követői szerencséjére egyelőre csak néhány kisebb szigetet és tengerparti települést uralnak.

A Nyakazó papjai nem kapnak saját mágikus képességeket, de (ha eleget szolgálnak, akkor) lehetőséget kapnak arra, hogy ők irányítsák a nyakazó rablókat és alacsonyabb rangú társaikat (a nyakazó rablók sajnos túl ostobák a stratégiához). Természetesen sok papnak csak annyi a szerepe, hogy meghaljon a „szent” cél érdekében (a nyakazó rablók is önfeláldozók lennének, de ők kevésbé pótolhatóak). A nyakazó rablók garantálják, hogy a papság a Nyakazó érdekeit is szolgálja, de nem tudják (és sokszor nem is próbálják) megakadályozni azt, hogy a vezető papok saját jólétüket is biztosítsák.

A Nyakazó papjait gyakorlatilag minden vidéken tűzzel-vassal irtják, ahol nem ők uralkodnak.

A Szabadítók

A szabadság és gyűlölet isteneinek nevezett Hatalmasok, akik a Mélyberántók között egyedülálló módon képesek az együttműködésre. Egyes legendák szerint a Szabadítók valójában gyűlölnek egymást és szabadulni akarnak egymástól, de egy mágikus alku kényszeríti őket az együttműködésre. (A Szabadítók papjai kegyetlenül elbánnak azokkal, akiktől ilyen aljas rágalmakat hallanak.)

A Szabadítók által irányított szekták jellemzően a virágzó birodalmakban jelennek meg és lázadásra buzdítják azokat a rétegeket, akik rávehetőek az ilyesmire. Gyakori, hogy az ilyen lázadások valóban szörnyű zsarnokok uralmát buktatják meg, de gyakori az is, hogy a lázadások véres leszámolásokhoz, pusztító háborúkhoz és az életkörülmények drasztikus romlásához vezetnek. Néhány bölcselő szerint a Szabadítóknak fontos szerepe van abban, hogy Zailtasun jelenlegi civilizációi nem képesek olyan csodákra, amilyeneket a régi civilizációk alkottak.

A Szabadítók papjainak képessége, hogy ha a vérüket felhívítják, akkor az serkentőszereket termel és egy víztiszta folyadékot ad, amit a szabadság italának neveznek. (Az átalakulás 10-20 percet és legalább 10:1 arányú hígítást igényel, egy személyre elegendő adaghoz elég pár csepp a pap véréből.) A szabadság itala optimizmust, éberséget, vakmerőséget és agresszióra való hajlamot kölcsönöz fogyasztóinak 8-10 órán át és nem rendelkezik feltűnő mellékhatásokkal. A szabadság italát sokan önként is szívesen fogyasztják (időnként az elnyomó birodalom katonái is – egészen addig, amíg a papok megmérgeznek egy szállítmányt), de előfordul olyan is, hogy a papok kutakba vagy italos hordókba juttatnak vért, hogy gyanútlan tömegeket tegyenek befolyásolhatóvá.

A Szabadítók papjainak képessége egy vérrel és nemi úton terjedő betegségeként viselkedik, ami viszonylag alacsony fertőzőképességgel rendelkezik (és a szabadság italától önmagában nem lehet elkapni). Ez a fertőzés csak kivételes esetekben okoz halált, de általában pár hétre ágyba kényszeríti a frissen felavatott papot.

Véletlen fertőzések miatt ezt a képességet időnként birtokolják olyanok is, akiknek egyébként semmi közük a szektához; az ilyen személyeket sújtó előítéletek persze elősegíthetik a szekta céljait. A betegségek gyógyítására szolgáló mágiaformák egy része illetve különösen fejlett (fejlett vidéken mesterfokú Orvoslás mellett elérhető) gyógymódok képesek megszabadítani egy személyt ettől a képességtől. A tündék újjászületésük során elveszítik ezt a képességet, így viszonylag ritkán kapnak fontos szerepet a szektában.

A Szabadítók papjait sokszor sújtja üldöztetés, de a mártírhalalok általában csak gyorsítják a szekta sikerét.

A Kapuőrző

Az örök élet és a hiszékenység istenének nevezett Hatalmas, akinek a szerepét valójában különböző időpontokban és vidékeken különböző Mélyberántók játsszák el. A múlt homályába vész az eredeti Kapuőrző kiléte, de azóta a Mélyberántók közül sokan vannak, akik saját szekta alapítása helyett ennek a szektának a darabjaira próbálják rátenni a csápjaikat, kitérve vetélytársaikat az irányításból. Az ilyen vetélkedések átlagosan 30-40 évente belharcoltak, gyilkosság-sorozatokat okoznak a szekta beavatottjai között is.

Papjai nem rendelkeznek mágikus képességekkel, de így is rendkívül ügyesen hálóznak be nehéz helyzetben lévő személyeket. Fő ígéretük az örök élet a tenger mélyén rejtőző édenkertben, de szükség esetén a hableányok ölelésétől kezdve az orgyilkosságok végrehajtásáig bármit megígérnek. Célpontjaik elsősorban az öreg vagy beteg, de sok jó kapcsolattal és sok titkos információval rendelkező személyek, továbbá azok, akiknek jó képességeik vannak további szektatagok toborzásához. A behálózott személyek elzarándokolnak a tengerpartra, ahol vagy személyre szabott küldetéseket kapnak a Kapuőrzőtől, vagy bebocsájtást nyernek az édenkertbe – illetve valójában a tengeri bestia torkába.

A papok többnyire békés hittérítőként tevékenykednek és maguk is elhiszik azt, amit tanítanak. Ismertek azonban olyan esetek is, hogy a szekta tagjai uruktól kapott küldetesként például végzetes járványokat hurcoltak be valahová (hogy a haldoklók között könnyebben terjedjenek a szekta tanai).

A Kapuőrző követőit általában hiszékeny barmoknak tartják és üldözik, de gyakoriak az olyan helyzetek is, amikor valakit a rokonai vagy barátai megpróbálnak kimenteni a szekta csápjai közül. Sajnos ez csak kivételes esetekben sikerül azoknál, akik már eljutottak a tengerhez és személyes küldetést kaptak uruktól – a Kapuőrző pusztá szavakkal is rendkívül meggyőző tud lenni.

Van néhány tengerparti ország, ahol a Kapuőrzöt elfogadott egyház szolgálja. Az ilyen egyházak díszes templomokat emelnek, intenzív hittérítést folytatnak és tömegesen tüntetik el az örök életbe induló zarándokokat.

9. Extra képzettségek

A karakterlap csak a legfontosabb képzettségeket gyűjti össze, amelyek a kalandok többségében jól hasznosíthatóak. (Persze ezek sem hasznosak minden kalandban: például a Lovaglás nem sokat segít szűk barlangjáratok felderítésében.) Sok olyan szakma létezik azonban (a bölcs tudósoktól a disznópásztorokig), amelyek fontos szerepet töltenek be a társadalomban, de a kalandok keretein belül nem igazán hasznosak.

Bizonyos helyzetekben azonban ezek a szakmák is előnyösek lehetnek (a hatalmas moslékszörnyet csak egy mesterkondás disznói tudják legyőzni...) és pusztán a hangulat kedvéért is dönthet egy játékos úgy, hogy például valamilyen művészetet ad érdeklődésként (azaz alapszintű képzettségként) a kalandozójának.

Ez a ritkábban használt tudásanyag is képzettségekre osztható (a játékosok a kalandmesterrel egyeztetetik, hogy milyen tudás alkot egyetlen képzettséget) és a játékosok ezeket az **extra képzettségeket** is felvehetik. Ezek a képzettségek általában nem sorolhatóak kategóriákba, viszont általában elkülöníthető bennük alap, hivatásos és mesteri szintű tudás.

A következő részek bemutatnak néhány olyan szakmát, amelyet extra képzettségként lehet választani.

Művészetek

Zailtasun vidékein széles körben elterjedtek a különféle művészetek: fejlettebb vidékeken az európai reneszánsz alkotásaihoz hasonló remekművek születhetnek, de még az leginkább elmaradott törzseknek is megvannak a saját hangszerei, táncai és díszítő motívumai. Mivel Zailtasun világában elterjedtek a mágikus jelenségek, így a világ lakói azokat is előszeretettel használják csodálatos műalkotások létrehozására.

Ezen a területen az egyes képzettség szintek jelentése a következő:

- Már a **képzetlen** személyek is gyakran részt vesznek például táncokban, zenés felvonulásokban vagy hasonló művészeti jellegű közösségi tevékenységekben.
- Az **alapszintű** tudás már gyönyörködtető, kellemes alkotásokat hoz létre, például ez a szint lehet jellemző azokra az úrfiakra és kisasszonyokra, akik feltűnően ügyesen táncolnak egy udvari bálon vagy szabadidejükben rajzokban örökítik meg környezetüket.
- A **hivatásos** tudásszint már sok gyakorlást (vagy rendkívüli ösztönös tehetséget) igényel. Ez a szint tisztességes megélhetést biztosít a művész számára.
- A **mesteri** tudásszint országos szinten kiemelkedő tehetségű, rendkívül ügyes művészt jelent, aki egyedülálló alkotásokat hozhat létre és szívesen látott vendég a főurak udvarában is.

Különösen magasabb szinten célszerű kiválasztani azt is, hogy milyen stílus, módszerek és témák jellemzőek egy művész alkotásaira.

A **Zene** minden közösségben népszerű művészeti ág. Általában ugyanazok a személyek értenek az énekléshez, a különféle hangszerek használatához és (magasabb szinten) a zeneszerzéshez, de persze minden művészre jellemző, hogy melyik területeken legjobb a tudása. A Tükörtestvérek papjai szent dal segítségével hívják elő istenük erejét, de sok más papság is használ (hangulatot teremtő, mágikus hatás nélküli) éneket vagy zenét a szertartásain. A kalandozók ennek a képzettségnek az eszközeként hozhatnak *különböföle zeneszerszámokat* a kalandra.

A hagyományos zenészek mellett külön említést érdemelnek az **Örökkön Kacagó papjai**, akik istenük segítségével utánozhatják a szokásos hangszereket vagy teljesen egyedi hangokat is elővarázsolhatnak. Ezek közül a papok közül sokan jól értenek a zeneszerzéshez, hogy ilyen módon is kihasználják a papi képességeikből származó lehetőségeket.

A táncstudást is a Zene képzettséghez lehet sorolni (és persze már a képzetlen személyek is ismerik a közösségükre jellemző táncokat); de néhány különösen nehéz mozdulatnál szükséges lehet az Akrobatika és/vagy az Erő megfelelő szintjére is.

A **Szobrászat** sokoldalú terület, amely a fából faragott játékoktól kezdve a királyok és a Hatalmasok dicsőségét hirdető óriási kőszobrokig változatos alkotásokat formálhat. Ez a művészet **különösen jellemző az orkokra**, akik karmaik segítségével könnyedén megfaraghatják a faanyagokat és a kőzetek többségét. Időnként már az egyszerű ork pásztorok is látványos alkotásokat faragnak azokba a sziklába, amelyek között a nyájukat terelgetik; de az előkelő orkok palotáit is gyakran díszítik csodálatos szobrok. Ehhez a képzettséghez *vésők vagy fafaragó kések* tartoznak eszközként – de az orkok gyakran megelégszenek a karmaik használatával.

A **Festészet** és a rajz elsősorban a fejlettebb vidékeken népszerű, ahol a művészek leggyakrabban vagy épületek falait és mennyezeteit, vagy pedig kódexeket díszítenek alkotásaikkal. Ez a művészet **különösen fontos a törpök számára**, akik a tiszta emlékezetben őrzött látványokat ilyen módon tudják megosztani másokkal. Az előhívott emlékek szolgálai másolására egy törp már alapszinten is képes lehet, de a hivatásos szintű tudás jelentősen gyorsítja az ilyen munkát. Az orkok ritkán foglalkoznak festészettel (szükséges lenne hozzá a sérülékeny tárgyak kezelése), helyette inkább szobrászatban jeleskednek. Ehhez a képzettséghez eszközként tartozhatnak változatos *rajzeszközök, festékek, ecsetek, vásznak, vagy például rajzpapírok is*.

A **Színjátás** elterjedt, de csak társulatban művelhető művészeti forma. Ilyen tudásukat a kalandozók esetleg az Átverés képzettség helyett használhatják: azonos tudásszinten a színész jobban ért a jelmezekhez és változatosabb szerepeket tud eljátszani, de nem ért ahhoz, hogy milyen hazugságokat mennyire hisznek el az áldozatok. Ehhez a képzettséghez a vidék hagyományaira jellemző *jelmezek, parókák, kozmetikai szerek és hasonló holmik* tartozhatnak eszközként, bár egy önállóan mozgó kalandozó valószínűleg nem hozza magával egy színtársulat teljes felszerelését.

Az irodalom és költészet szinte kizárólag a művelt személyekre jellemző; aki magas szinten birtokolja az Írásbeliség képzettséget, az valószínűleg foglalkozik valamennyit ezekkel a dolgokkal is.

A **Bűvészet** alapvetően a közönség szórakoztatására törekszik változatos mutatványokkal, a zsonglőrködéstől és hasbeszéléstől kezdve egészen a látszólag eltüntetett vagy kettévágott segédekig és a cilinderből előhúzott kisnyulakig. Bizonyos bűvésztükkök a kalandozók számára is hasznosak lehetnek, például a valójában nem létező misztikus képességek bemutatására. Zailtasun világában a bűvészek mágikus praktikákra is támaszkodhatnak trükkjeikben, viszont számíthatnak arra, hogy a törp nézők a mutatvány után alaposan kielemezik az összes apró részletet. Ennek a képzettségnek az eszközei *igen változatos holmik (vagy akár kisállatok)* lehetnek, amelyekkel a bűvész bemutathat néhány látványos trükköt.

A **Tűztánc** a varázslók művészete, ami a hideg tűz égszínkének lángjainak irányítását általában zenével és a varázsló akrobatikus mozgásával ötvözi. Ennek a művészetnek az alkalmazásához ismerni kell a hideg tűz előhívását (Varázslás kategória), de nem kell elsajátítani egyik varázslatot sem. Ez a művészet viszonylag fényes (de Villámgyűjtésnél általában halványabb), gyakran pár méteres méretű alakzatokat formál hideg tűzből, ami éjszakai jeladáshoz hasznos lehet (alap/hivatásos/mesteri szinten nagyjából nyilak és hasonló jelek, pár betű illetve pár szó formálható meg egyidejűleg).

Tudományok

Viszonylag gyakori, hogy egy kaland teljesítésében egy-egy ponton hasznosnak bizonyulnak valamilyen elméleti ismeretek, azonban ezeket az információkat legtöbb esetben úgy is megszerezhetik a kalandozók, ha megkérdezik egy alkalmas szakértőt (vagy ha valamelyikük tud olvasni, akkor az elmegy egy könyvtárba). A kalandozók elméleti tudása csak olyankor válhat fontossá, ha a kaland helyszínén (például egy mocsár közepén vagy egy árulókkal teli királyi udvarban) nincsenek eléggé művelt és eléggé megbízható személyek.

A tudományos képzettségek kiválasztásához sokszor szükséges az Írástudás képzettség birtoklása, de (a vidék kultúrájától függően) alkalmazott, tapasztalati jellegű tudást lehet e nélkül is szerezni.

A **Nyelvtudás** gyakran jellemző a művelt személyekre, de akár a közönséges csavargók is beszélhetnek több nyelven, ha sokféle vidéket bejártak. A kalandmester jelzi a kalandozók kiválasztásakor azt, ha a történetben fontos lehet az idegen nyelvek ismerete (de egyébként is felbukkanhat egy-két kevésbé fontos szereplő, aki idegen nyelveken beszél).

Már az alapszintű tudás is elég ahhoz, hogy valaki nehézkesen és feltűnő hibákat vétvé, de viszonylag

érthetően használja a vidéken használt legfontosabb idegen nyelvet. Hivatásos szinten elképzelhető például egy idegen nyelv közel anyanyelvi használata, két idegen nyelv folyékony, de nem tökéletes használata vagy sok nyelvnek a felszínebb ismerete. Aki mesteri tudást birtokol, az valószínűleg viszonylag jól ismeri a környéken előforduló összes nyelvet és a fontosabb nyelvekben felismerheti vagy esetleg utánozhatja a nyelvjárásközötti különbségeket is.

Az **Orvoslás** egy viszonylag jól alkalmazható tudomány, amit a képzett doktorok mellett időnként a falusi javasasszonyok is egészen magas szinten birtokolnak. A kalandok tipikus helyzeteiben segíthet betegségek és mérgezések felismerésében, továbbá szerencsés esetben megmentheti az halálos sérüléseket elszenvedő áldozatok életét. Az elsősegélyhez és harci sérülések alapvető ellátásához szükséges tudást a tapasztaltabb harcosok is megszerzik, így az ilyen feladatokhoz elegendő a Hadviselés kategória birtoklása is. Ennek a képzettségnek a mesteri szintje szinte minden élet megmentésére ad $\frac{1}{6}$ esélyt, de ez általában hosszadalmas kezelést jelent és nem fordítja vissza a már bekövetkezett károsodásokat.

Az Orvoslás képzettség és a Sebgyógyítás varázslat között az a fő különbség, hogy a Sebgyógyítás lényegében csak a fizikai behatások által okozott közönséges sérüléseket (lándzsadöfés, kardvágás, törött láb stb.) tudja kezelni, de ott sokkal gyorsabb: hetek helyett órák alatt felépül a sebesült. Emiatt a kalandozók számára átlagosan hasznosabb egy gyógyító-varázsló, de a változatos betegségek miatt a társadalomnak nagy szüksége van az orvosok tudására is.

A **Jog** ismerete hasznos lehet olyankor, ha peres ügyeket kell intézni, kiskapukat kell keresni vagy hivatalok útvesztőjében kell kiigazodni. A törvények elméleti ismeretén túl ide tartozik a megtúrt törvénysértésekkel, íratlan szabályokkal és korrupcióval kapcsolatos gyakorlati tudás is. Városokban és fejlettebb vidékeken nagy szerepet kaphatnak ezek a dolgok, de a vadonban bőven elég a farkastörvények ismerete...

A **Számvitel** elmaradottabb vidékeket teljesen ismeretlen, viszont fejlettebb, élénk kereskedelmet folytató vidéken nagy jelentőséggel bír. Természetesen az ilyen ismeretek inkább a békés meggazdagodásra alkalmasak (kereskedőként vagy bankárként, illetve azok alkalmazottjaként) és ritkán kaphatnak szerepet a kalandokban. A könyvelés gyakorlati módszerei mellett magasabb szinten ide tartozhatnak különféle számtani feladványok kezelése is (amikből látható, hogy az illető jobban bánik a számokkal, mint a vetélytársai).

A **Mérnöki ismeretek** közé lehet sorolni az építészeti és a különféle mechanikus szerkezetek tervezését is. Új épületek felhúzására persze nincs idő egy kalandban, de az építészeti tudás hasznos lehet tervek kezelésében, épületek összedöntésében vagy rejtett folyosók megtalálásában is. A mechanikai tudás hasznos lehet például zárszerkezetek, számszeríjak, ostromgépek, leereszthető hidak és vasrácsok, csigás emelőszerkezetek, malomszerkezetek, duzzasztógáták és hasonló rendszerek megpiszkálásában; továbbá olyankor, ha a kalandozók kötelekkel-botokkal akarnak nehéz tárgyakat mozgatni.

Az **Alkímia** különböző ágai lehetővé teszik például a desztillációt, a tinktúrák készítését, a különféle növényi vagy állati anyagok tartósítását és más hasonló eljárásokat, továbbá alkalmas lehet különféle savak, lúgok, gyúlékony anyagok hasonló anyagok előállítására (még a legfejlettebb vidékeken sem ismertek a Földön 1700 után felfedezett dolgok). Különösen magasabb szinten ki kell jelölni azt is, hogy a kalandozó milyen területekre fókuszálja kutatásait (a különböző mesterek más-más titkokkal rendelkeznek).

Ennek a képzettségnek eszközeként *különféle alkímikus úton előállított szerek* választhatóak (amelyek veszélyesek és/vagy kevéssé ismertek, így más nem tudja őket beszerezni); a laboratóriumi felszerelésből legfeljebb egy-két kisebb eszközt lehet hordozni.

Aki aranycsinálást vagy hasonló dolgokat imitálva akar bejutni előkelők udvarába, annak szüksége van az Átverés képzettségre, de az aranycsinálás „demonstrálásánál” az Alkímia képzettség is sokat segíthet.

Általában már a hivatásos szinten képzett alkímisták is tudják, hogy léteznek robbanóanyagok és robbanások, de csak a mesteri szinten képzett alkímisták birtokolhatnak alkalmazható receptet (szinte biztosan lőpor jellegű szerhez, az erős savak ismerete még mesteri szinten is ritka). A robbanószereknek fontos korlátja, hogy egy vajjások lángtündérek segítségével felgyújthatja őket távolról, így kockázatos befektetés lenne őket nagy tételben gyártani vagy hasznosítani. Aki tud robbanóanyagot készíteni, az eszközként hozhat *a régi kínai kéziágyúhoz hasonló eszközt vagy kanócos bombákat* (a kalandmesterrel egyeztetve).

A **Természetráaj** a szokatlan és szép természeti jelenségekkel foglalkozó terület, ami hagyományosan négy részre osztható: Elmetan, Állattan, Növénytan és Ásványtan. Alapvetően ezeket a részeket különálló képzettségként lehet választani, de a Természetráaj is választható kategóriaként (ami alapszintű tudást ad a négy részben) vagy oszthatlan alapszintként (ami vegyes természeti érdekességek ismeretét biztosítja). A természetrajzi megfigyelések érdekesek, de ritkán hasznosíthatóak a gyakorlatban, így általában csak fejlett vidékeken vizsgálják ilyen módon a természetet.

Az **Elmetan** a különféle értelmes lények gondolkodásában és viselkedésében keres szokatlan dolgokat, de ezen túl kitérhet erkölcsi, filozófiai kérdésekre és az értelmes lények testi adottságaira is. Ezzel szemben az Intrika az értelmes lények szokásos gondolkodását és viselkedését figyeli meg és használja ki.

Az **Állattan** a különféle vadállatokat vizsgálja, amibe természetesen beletartozik a sárkányok és más mágiikus képességeket birtokló bestiák vizsgálata is. Ez a tudásanyag jelentős részben átfed a Különös lények képzettséggel, de például az Állattanba nem tartoznak bele a sárkányok elleni harchoz szükséges gyakorlati trükkök, a Különös lényeket ismerő vadász pedig nem tudja felsorolni a vidéken felbukkanó 23 tarka pillangófajtát.

A **Növénytan** a növényeket (és gombákat) vizsgálja; kedvelői gyakran építenek gyönyörű kerteket a messze földről összegyűjtött fáknek, bokroknak és virágoknak. Az Orvoslás és Méregkeverés képzettségek használatát segítheti az, ha valaki sokféle gyógyhatású és mérgező növényt ismer, de ez a képzettség önmagában nem elegendő a növények megbízható hasznosításához.

Az **Ásványtan** a természet élettelen részével, az ásványokkal és kőzetekkel foglalkozik. Ez bizonyos esetekben az Alkímiához, bizonyos esetekben pedig a mérnöki vagy kézműves mesterségekhez köthető, de azoknál elméletibb jellegű (és kevésbé jól alkalmazható) tudás.

Az **Östörténet** az évezredekkel korábbi kultúrákról és az azokhoz kapcsolódó rendkívüli eseményekről szolgáltat információkat. Sajnos a régi civilizációkról csupán eltűnt mítoszok és erősen töredékes feljegyzés maradtak fenn, amelyek sokszor ellentmondanak egymásnak és szinte sohasem mutatnak be praktikus módszereket. Ha egy kalandban felbukkannak a régi korok ritka emlékei, akkor ez a töredékes tudás adhat hasznos ötleteket, de nem fog megválaszolni minden kérdést...

A **Holt nyelvek** ismerete hasznos lehet a néhány évszázados vagy kivételes esetben egy-két évezredes korú feljegyzések elolvasásához. Néhány vidéken még a jelenkorban is írnak feljegyzéseket a régi nyelveken (a középkori latinhoz hasonlóan), sok területen viszont szinte teljesen felesleges megtanulni a régi korok nyelveit, hiszen nagyon ritkák az azokon íródott emlékek. (A kalandmester mondja meg, hogy a kaland helyszínén mennyire jelentősek a holt nyelvek.)

A **Történelem** viszonylag megbecsült terület (sok uralkodó örül annak, ha az őseinek dicső tetteit megörökítik), viszont a kalandokban legfeljebb néhány évszázados korú emlékek feltárásakor lehet hasznos. A jelenben is hasznos, frissebb történelmi ismeretek szinte mindig elérhetőek az Intrika képzettségen keresztül is.

A **Filozófia** és a különféle bölcselők erkölcsi tanításai sok kultúrában nagy jelentőséggel bírnak; azonban az ilyen tudást a kalandok többségében egyáltalán nem lehet használni. (A próféták és hittérítők alapvetően a Retorika képzettséget használják és ilyen képzettségekre csak akkor támaszkodnak, ha újszerű és különösen mély felismeréseket tanítanak vagy különösen pontosan ismerik régi bölcselők munkásságát.)

A **Kiképzés**, az **Oktatás** és a **Varázsló-tanítás** hasonló szerepű képzettségek, amelyek abban segítenek, hogy egy személy hatékonyan továbbadja a tudását valamilyen területen (testedzést igénylő feladatokban, tudományokban, illetve a hideg tűz használatában). Ezek közül a Kiképzés szinte minden kultúrában felbukkanhat, az Oktatás fejlettebb vidékekre jellemző, a Varázsló-tanítás pedig még ott is viszonylag ritka.

Ezekben a hivatásos szint felel meg annak, hogy valaki intenzív tanulást biztosíthat (például iskolában taníthat), és így fejlődési rendszer szabályai szerint megfelezheti a tanuláshoz szükséges időt. Egy-két tanítványt fogadni már képzetlenül is lehet; az alap illetve a mesteri szint előnye olyan jellegű, hogy gördülékenyebb és kellemesebb a tanulás folyamata (tanítványként illetve intenzív szinten).

Ha egy kalandozó ilyen képzettséggel rendelkezik, azt esetleg olyan módon hasznosíthatja, hogy a tanítványai is szerepet kapnak a kalandban. Fontos hangsúlyozni azonban, hogy a tanítványok nem szolgák és saját célokkal is rendelkeznek (például pletykálnak, nem szeretik az unalmas feladatokat, szórakozásra vágnak, nem akarnak a

fűbe harapni stb.). Emellett magasabb szinten az előkelő fiatalok tanítása tisztességes bevételt és kapcsolatokat biztosíthat, de az ilyen fontos tanítványok persze nem keverednek bele tanítójuk magánügyeibe.

Iskolázottság

Fejlettebb vidékeken léteznek olyan iskolák, amelyek a művelődni vágyó ifjúságnak általános műveltséget biztosítanak. (Ez általában a nemesek és a vagyonos polgárok számára elérhető, de kivételes esetekben előfordul, hogy gazdag uraságok vagy egyházak támogatják a szegények taníttatását is.)

Az ilyen oktatásnak az első szakasza az Írásbeliség képzettség hivatásos szintjét biztosítja; a további szakaszok pedig változatos (főleg tudományos jellegű) képzettségeket oktatnak (sokszor csak alapszinten).

Ha egy (fejlett vidékről származó, nem kifejezetten szegény) kalandozó ilyen jellegű oktatásban részesül, akkor az Írásbeliség hivatásos szintjének a felvétele után a játékos dönthet, hogy 1 Kp-ért alapszintre emel négy tudományos jellegű képzettséget. Legtöbb vidéken a tudományos képzettségek mellett a Retorika képzettség és a társadalmilag elismert művészetek (például a Zene vagy a Festészet) is választhatóak tananyagként. A tananyagot a játékos választja ki, de erősen ajánlott legalább egy olyan képzettségnek a kiválasztása is, amit a kalandozó haszontalannak tart. (Ezeket a szabályokat a kalandmester módosíthatja a vidék adottságaitól függően.)

Hosszabb tanulmányok esetén ezt a lehetőséget többször is lehet használni (hiszen nagyjából 2-4 év iskola felel meg 1 Kp elköltésének), de olyankor jellemző az is, hogy a fontosabb tárgyakban hivatásos tudásszintet kap a diák.

Állattartás

A különféle állatok nevelése és idomítása fontos szereppel bír Zailtasun világában. Lovakat és nyomkövető vérebekeket a karakterlapon felsorolt alapképzettségek is biztosítanak, más állatokat pedig megfelelő extra képzettségek kiválasztásával lehet szerezni.

Kutyák

Az örökösre, harcra vagy nagyvadak elejtésére idomított kutyák általában legyőzhetnek egy nem harcedzett személyt, de képzett katonákkal szemben nem sokat érnek.

A **Kutyatartás** hivatásos szinten egy darab 3 harcértékű kutyát jelent, ami megbízhatóan örökös és uszíttható személyek vagy más lények ellen. Aki mesteri szinten képzett, az vagy három darab ilyen kutyát kap, vagy egyetlen kivételes példányt 6 harcértékkel. (Ehhez a képzettséghez a szabály nem rendel alapszintet, de egy átlagos, nem különösen idomított kutyát személyes tárgyként is lehet választani.)

Ezek a harcérték-adatok **nagy és masszív** kutyákra vonatkoznak, amelyek futva nagyjából 10 métert tesznek meg másodpercenként. Ha valaki karcsúbb és kifejezetten gyors kutyákat nevel, akkor azok eggyel kisebb harcértékkel (2/5) rendelkeznek, viszont másodpercenként nagyjából 15 métert haladva még a Viharfutással menekülő varázslókat is könnyedén utoléri.

A kutyák támadása (harapás) –1 módosítót ad az okozott sérülésekre. A falkában támadó kutyák jellemzően bekerítik az áldozatukat, hátulról támadnak és sokszor földre döntik az áldozatukat.

Szagnyomok követésére idomított kutyát a Nyomolvasás képzettség hivatásos vagy mesteri szintjével lehet szerezni.

Csataló

Gazdag uraságok gyakran kifejezetten a harcra tenyésztett szilaj paripákon küzdenek, amelyek nagyon értékesek és alapos gondozást igényelnek, viszont erejüknek és harcias viselkedésüknek köszönhetően nagy előnyt jelentenek a harcban és a lovagi tornákon. Aki elég gazdag ahhoz, hogy vegyen egy ilyen lovat, az jellemzően egy másik, egyszerűbb lovat használ utazásra (hogy kímélje a paripát) és legalább egy-két szolgát is felbérel a lovak gondozására (és más feladatokra).

Aki legalább alapszinten birtokolja a Lovaglás képzettséget és elég gazdag, az a mágikus tárgyakhoz hasonló módon birtokolhat egy csatalóvat. Egy ilyen ló több száz aranypénzbe kerül, ami nagyságrendileg megfelelhet öt-tíz átlagos harci ló, egy tisztességes városi ház vagy egy (nem különösen ritka) mágikus tárgy értékének. Ezt a

lehetőséget a játékosok **csak a kalandmester engedélyével választhatják**, mert sok kaland alaphelyzetébe nem illenek bele azok a különösen gazdag személyek, akik ilyen lovat tudnak venni. (Fontos megjegyezni, hogy egy harci ló nem olyan tartós holmi, mint egy ház vagy egy mágikus tárgy.)

A különböző csatalovak +1, +2 vagy +3 harcértéket adhatnak a rajtuk lovagló személynek; ezeket egy játékos rendre 1/2/3 Kp-ért választhatja ki (+3 harcérték már a „király legjobb lova” szint és biztosan nagy feltűnést kelt). A csatalovakra öt-hat mázsa testtömeg jellemző; ezzel lényegesen kisebbek, mint a modern nehéz igavonó lovak. (Az egyszerűbb harci lovak pedig három-négy mázsát nyomnak és modern fogalmak szerint nagy termetű póninak számítanak.)

A csataló mellé jár a lószerszám, a gondozásához szükséges szolgák és a Lovagláshoz tartozó felszerelés (másik ló és annak a lószerszáma). Aki Vértviseletben is eléri a hivatásos szintet, az a csatalóhoz hozhat **lóra készített páncélt** is, ami –2 módosítót ad a lovat sújtó sérülésekre.

Harci kecske

Bizonyos (általában hegyes-völgyes) vidékeken a törpök kivételesen nagy termetű kecskéket is használnak háttasállatként. Ezekben a harci kecskéknak nevezett fajtákban már a nőstények is másfél-két mázsásak (kicsit nagyobbak, mint szokásos fajtákban a legnagyobb kecskebakok); a hímek tömege pedig általában két mázsától két és fél mázsáig terjed (kisebb póni méretűek).

Harcban elsősorban az ürüket (ivartalanított hímek) használják. Néhány harcos a bakokra esküszik, mondván, hogy azok kicsit harciasabbak az ürüknél, azonban bakok durva ruhába-hajba-bőrbe beszívódó kecskeszagot árasztanak, ami vonzza a nőstény kecskéket, viszont erősen taszítja a személyeket. A nőstény harci kecskéket gyakran használják tejtermelésre, de alkalmasak teherhordásra vagy utazáshoz háttasállatként is.

A harci kecske birtoklása a **Bakharc** képzettségen keresztül választható. (Képzetlen személy utazásra vagy teherhordásra sem tudja használni ezeket a határozott akaratú állatokat.) Ez a képzettség a Lovagláshoz hasonlóan működik és három szinttel rendelkezik; alkalmas vidéken a karakterlapon bemutatott Hadviselés kategóriában lehet a Lovaglás alapszint helyett Bakharc alapszintet kapni.

A harci kecskék ragaszkodó természetét és intelligenciáját általában a kutyaéhoz szokás hasonlítani: a kecske láthatóan élvezi gazdája társaságát és parancsszavakkal irányítható. Sok mese és igaz történet szól kíváncsi kecskék kalandjairól, amelyekben ezek a falánk és tréfás kedvű állatok változatos utálatos figurákat hoznak kényelmetlen helyzetbe. Ezen túl harci kecske vakmerősége is legendás: állítólag még a tűzokádó sárkánynak is nekirohan (bár annak a hatalmas bestiának nem igazán tud ártani).

A harci kecske szereti a szabadságot és ördögi ravaszsággal kerüli meg az akadályokat. Ennek ellenére a hűséges állat elfogadja, ha egyszer-egyszer a gazdája kiköti vagy bezárja valahová (mondjuk órákra vagy esetleg egy napra); de másoktól nem tűri el az ilyen bánásmódot.

A szabadságszeretetre való tekintettel a harci kecskéket általában ridegen tartják: amikor nincs szükség rájuk, akkor szabadon keresik az élelmet a gazdájuk lakhelye körül. (A kecskék a fenyőtüskéktől a moháig mindent megesznek, így ritkán kell nekik takarmányt adni.)

Egyetlen harci kecske nem ad olyan megbízható védelmet, mint egy házőrző kutya: a kecske elkóborolhat érdekes dolgokat megnézni, időnként lekenyerezhető finom falatokkal és hangos ugatás helyett alattomos rohammal fejezi ki a gyűlöletét. Ha azonban egy falu körül sok harci kecske mászkál, akkor azt a vidéket általában nagy ívben kerülik a gonosztevők (és más idegenek), hiszen biztos akad pár kecske, aki szívesen eljátszadzik az arra járó idegenekkel és azok holmijával.

Közismert dolog, hogy a városban elszabaduló kecske hajmeresztő dolgokat művelhet: átgázol a tömegeken, behatol a házakba, felmászik a tetőkre, levizeli a drága kelméket és megeszi a féltve őrzött virágokat. Ezek miatt általában a jól nevelt kecskéket is csak engedéllyel és/vagy az örök megvesztegetésével lehet bevinni a városkapukon. Ez persze csak békeidőben érvényes, háborúban a városi őrség nem mindig tudja a falakon kívül tartani kecskeháton érkező fosztogatókat.

Kecskeháton rohamozva másodpercenként durván 10 métert lehet haladni, ami a lassú lovak vágójának felel meg. (Viszont a kecske szikláról sziklára ugrálva gyorsan mozoghat olyan terepen is, ahol a ló alig tud

haladni.) A kecskék nehéz terepen is jól bírják a hosszú gyaloglást, de nem lehet velük az ütemes sétánál lényegesen gyorsabban utazni.

A harci kecske önállóan is harcra száll, ha őt magát vagy a gazdáját támadás éri. Az alap/hivatásos/mesteri szintű Bakharc képzettséghez tartozó kecske harcértéke 4/5/6 (ügyesebb törp vadabb hátast választ); az okozott sérülésekre nem kap módosítót. A harci kecske ha tud, akkor rohammal érkezik a küzdelembe (azaz azonnal lezajló kétfős összecsapást vív az első útjába kerülő ellenféllel).

A kecskehátról való harcot a lovaglással azonos módon kell kezelni: a hátsóállat nem önálló résztvevője a harcnak, csak előnyt biztosít a gazdájának. A Bakharc képzettség esetében ez az előny +2/+4 harcérték hivatásos/mesteri szinten (amihez gyalogosok ellen rohamozva a szokásos módon +1 harcérték adódik).

Néha a legnagyobb kecskebakokat használják hátasként a kis termetű emberek, orkok vagy tündék is. Ha egy nem-törp kalandozó akar harci kecskét hozni, akkor annak a Bakharc képzettség kiválasztásán túl el kell költenie további +1 Kp-t (megfelelő kecske beszerzéséhez). Ezen túl a szükséges kis termet miatt az Erő képzettség hivatásos szintje 2 Kp-ba kerül, mesteri szintje pedig nem választható. (A törpök Erő képzettsége azért nincs korlátozva, mert az Erő szintjei a faj átlagához képest jellemzik a személyeket.)

Nemes mamut

A nemes mamut egy húséges, szelíd, jól idomítható és hosszú életű háziállat, aminek mellesleg 4-6 tonna közötti testtömege van. Ezek az állatok Zailtasun északi vidékein fordulnak elő, ahol a **Nemes mamut nevelése** mesteri szintű képzettségként (3 Kp) választható.

Elterjedt mondás az, hogy aki egy mamut gazdája lehet, az akkor is gazdag, ha minden más vagyonát elveszítette. A mamutok az emberekhez hasonlóan hosszú életűek, lassan nőnek fel és lassan szaporodnak. Emiatt a borjakat jellemzően gazdag családból származó gyermekek kapják meg 5-8 éves korukban, akik azután együtt nőnek fel a mamuttal és öregkorukig élvezhetik az állat húséges szolgálatát.

A nemes mamut a (Zailtasun néhány északi vidékén vadon is megtalálható) gyapjas mamuthoz hasonlít: válluk nagyjából három méter magasan van, és 4-6 tonna körüli súlyt érhetnek el. A tündék türelmes nemesítő munkájának köszönhetően a nemes mamutok sokkal szelídebbek vad társaiknál (és nincs különálló párzási időszakuk, amelyben a hímek különösen agresszívvá válnának).

A nemesítés másik fő eredménye, hogy a nemes mamutok valamivel intelligensebbek a többi elefántféléknél: több száz parancsszót felismernek, két méteres ormányukkal ügyesen használják a (legfeljebb néhány mázsás) eszközöket, továbbá jól emlékeznek arra, hogy melyik személy hogyan bánt velük korábban.

A mamutok fő felhasználása az, hogy előkelő gazdáik a mamut hátára erősített pavilonban utaznak. Ezen túl a mamutok kiválóan alkalmasak értékes áruk szállítására (néhány utas mellett is több, mint fél tonnát tudnak szállítani), valamint az is előfordul, hogy egy előkelő egészen hétköznapi munkákban (például építkezések) is besegít a mamut erejével. Sokan támaszkodnak arra, hogy a mamut ereje elriasztja a banditák kisebb csapatait vagy más hasonló veszélyeket, de szokatlan és barbár dolognak számít egy nemes mamutot olyan küzdelembe vinni, ahol jelentős veszély fenyegeti az előkelő gazda húséges segítőjét.

A mamut rövid távon az gyors emberekhez hasonló sebességet tudnak elérni: másodpercenként akár 7 métert is megtehetnek. A hatalmas testméret miatt a mamutok nem tudnak sem akadályokat átugrani, sem meredek (45°-nál meredekebb) lejtőkön felmászni (és a lemászás is komoly nehézségeket okoz nekik). A legalább két méter szintkülönbséget jelentő akadályokon (falak, árkok, szirtok stb.) csak akkor jut át a mamut, ha képes kidönteni vagy betemetni őket.

Ha egy mamut harcra kerül, akkor nagyjából 15 harcértéket élvez és -4 módosítót kap az elszenvedett sérülések súlyosságára. A mamut azonnal megölheti a legyőzött személyeket (messzire hajítva, agyarral felnyársalva vagy eltaposva őket), de alapvetően békés állat, és ha nincs nagy veszély, akkor az ellenségeket csak földre söpri az agyaraival vagy felemeli és fogva tartja az ormányával (ellenség megragadása típusú győzelem). Akik mamutok ellen harcolnak, azok általában hátulról támadnak a lábak vastag (két-három centis) bőrét átvágva próbálják a földre dönteni a hatalmas állatot. Galád útonállóknak időnként próbálkoznak a szörzet felgyújtásával is, ami rövid távon csak bűdös füstöt termel és feldühíti a mamutot, de ha nem tudják időben eloltani a tüzet,

akkor csúnya égési sérüléseket is okozhat.

A mamut elég intelligens ahhoz, hogy komolyabb harcban fegyvereket használjon ormányával: jellemzően megragadott ellenségeket, kitépett fákat, letört ágakat vagy esetleg a gazdája által biztosított eszközöket. Nagyobb tárgyakkal csapkodva a mamut egyszerre 3-4 egymáshoz közel álló ellenséget is leteríthet. Ha a mamut távolabbi ellenségek irányába hajít dolgokat, akkor például egy emberméretű lövedék távolsági támadást jelent, ahol a pontosságra vonatkozik 4 méterenként -1 módosító és (a lövedék mérete miatt) $+2$ módosító, továbbá az okozott sérülésre is vonatkozik (a lövedék keménységétől függően) $+2$ és $+5$ közötti módosító. A mamut mérete és fenyegető trombitálása megriasztja a kisebb állatokat: például lovasoknak a nyeregben maradáshoz $\otimes \geq 6$ kell, ahol hivatásos/mesteri szintű Lovaglás $+2/+4$ módosítót ad a dobásra.

Ehhez a képzettséghez jellemzően tartozik eszközként egy fedett pavilon, ami a mamut hátára erősíthető és öt-hat személy számára biztosít kényelmes utazást. (Kiválasztható, hogy a pavilon elsődlegesen a kényelemre, sok teher szállítására, a védhetőségre vagy más feladatokra legyen tervezve.)

10. Vajákosok praktikái

A vajákosok számtalan rontást, idézést, rituálét és más praktikát alkalmaznak (és sokszor ugyanannak a módszernek is számos változata ismert), így ez a szabály csak néhány példát tud közülük bemutatni. Az itt bemutatott módszerek mind viszonylag hatékonyak és praktikusak, de az ilyenek mellett sok olyan módszer is kering a vajákosok között, amelyek feleslegesen bonyolultak vagy nem rendelkeznek valódi hatással.

Méregkeverés

A méregkeverés a vajákosok egyik legfontosabb tevékenysége, de a praktikák nagy többségével ellentétben szinte sohasem használ mágikus eszközöket. Vidéken általában a különféle mérgező növényeket használják, a műveltebb városi vajákosok viszont időnként egészen összetett alkímiai eljárásokat is alkalmaznak.

A következő lista példaképpen bemutat néhány népszerű mérget, de más szerek is előkerülhetnek a kalandokban, sőt a játékosok a kalandmesterrel egyeztetve a kalandozók számára is választhatnak másfajta mérget. A mérgek leírásában szereplő kockadobásokat mindig a kalandmester hajtja végre titokban.

A **farkasfü** egy szép, de kegyetlenül mérgező erdei virág. A gyökeréből vagy leveleiből készült pépek vagy teák keserűek és a szájban előbb bizsergő, majd zsibbasztó érzést okoznak. Ezen túl $\otimes \times 10$ perc után zsibbadást, szédülést, rosszulletet, hányingert és hasonló bajokat okoz, továbbá elegendően nagy adag esetén (kiskanálnyi és pár evőkanál között lehet) pár órán belül megállítja a szívet. Sebbe juttatva (bekent fegyverrel pozitív súlyosság értékű sérülést okozva) már \otimes perc alatt harc képtelenséget okoz és 50% eséllyel végzetes.

A **halálcseresznye** egy borsónyi, édeskés, fekete bogyókat termő növény, aminek minden része mérgező (gyökerei legerősebben). A fogyasztása után $\otimes/2$ órával jellegzetesen kitágítja a pupillát és fényérzékenységet, homályos látást, álmodást, hányást, hallucinációt, zavartságot, tévképzeteket és más tüneteket okoz akár 3-4 napon át. Ezen túl nagyobb adagban adva (2g és 50g között) görcsöket, ájulást és halált okoz $\otimes/2$ nap alatt.

A **gyilkos galóca** és a hasonló galócafajok sok vidéken ismert gombafajták, ami kinézetre és ízre is össze téveszthetőek a csiperkékkal. Egy személy számára már egyetlen galóca elfogyasztása is megbízhatóan halálos; a főzés vagy szárítás nem csökkenti a mérgező hatását. A mérgezés első jele erős hányás és hasmenés, ami nagyjából $(\otimes + 1) \times 3$ órával a gomba elfogyasztása után jelentkezik és két-három napon át tart. Ezután jellemzően májnagyobbodás, sárgaság, tudatzavar és kóma következhet, majd az áldozat meghal $(\otimes + \otimes + 3)$ nappal a gomba elfogyasztása után. A tünetek jelentkezése után az áldozat megmentéséhez mesteri szintű Orvoslás (és alkalmas gyógyfüvek használata) kell; az orvos akkor jár sikerrel, ha legfeljebb $(\otimes + \otimes - 4)$ nap telt el a gomba elfogyasztása és a kezelés megkezdése között (negatív számú nap biztos kudarcot jelent).

A **bürök** egy jellegzetes szagú, kaporszerű gyom, aminek minden része mérgező. Fogyasztása után \otimes perccel kezdődően fokozatosan égő érzés, fuldoklás, fokozott nyáltermelés, hányinger, izomgörcsök és a lábaktól felfelé terjedő gyengeség és bénulás jelentkezik, ami elég nagy adag (5-10 levélnyi) esetén $\otimes/2$ óra után fulladásos halált okoz (tüdő izmait bénítja). Általában frissen használják, a szárítás vagy főzés jelentősen csökkenti a hatását.

Az **örökösök vize** színtelen és ízetlen folyadék, aminek a hatásai könnyen összekeverhetőek kolerával vagy más betegségekkel, ha több napon át, kisebb dózisoskra bontva adagolják az áldozatnak (ha az adagolás megszakad, az áldozat gyakran felépül). Ezt a hatást összetett, több hatóanyagot használó keverékek biztosítják, így általában csak fejlettebb vidékeken, városokban szerezhető be ilyen méreg.

Természetes eredetű méreg alkalmazásánál kell tenni egy kockadobást és ha az eredmény 1 illetve 6, akkor a hatás lényegesen enyhébb/intenzívebb a várhatónál (a növények mérlegtartalma sok körülménytől függ). A megvett vagy megivott méreg kihányása általában segít, ha elég hamar történik (lehetőleg még a látható tünetek jelentkezése előtt). Orvosok a mérgezés tényének felismerésén és a hánytatáson kívül nem sok dologra képesek, de mesteri szintű képzettség szinte minden esetben ad nekik $\frac{1}{6}$ esélyt az áldozat megmentésére.

A mérgeket elegendő utánajárással bárki megvásárolhatja egy galádabb vajákostól. Emiatt a kalandozóknak nem kell képzettség mérgezéshez, személyes tárgyként választhatnak mérget, alapvetően néhány személy likvidálására elegendő mennyiségben. Ennek az a hátránya, hogy ilyen méreg alkalmazásakor $\frac{1}{6}$ eséllyel komoly probléma jelentkezik (a vajákos hazudott a méreg tulajdonságairól).

Aki kiválasztja a „Mérgezés” képzettséget, az képes megbízhatóan előállítani egy vagy két fajtájú mérget és akár nagyobb adagokat is hozhat belőlük (például kutak megmérgezésére). A Méregkeverés mesterei pontosabban tudják adagolni a mérgeket, továbbá sokféle mérget ismernek és így választhatnak olyan ritkább szereket, amelyeket kevés orvos tud felismerni vagy leküzdeni.

Rothasztás

Gyors és kicsinyes praktika, amely az élő növényi részeket néhány másodperc alatt barna folyadékká rothasztja, ami émelyítő bűzt áraszt nagyjából egy napon át. Ezután egyedül a legalább hüvelykujnyi vastagságú fás gallyak maradnak állva – de még azoknak is elfolyósodik és leválik a kérge. A levágott növényi részek (virágcsokor, gyümölcsök stb.) is szétrohadnak, de a mágia nem hat a kiszáradt növényi részekre (avar, gabonaszemek, liszt, magvak, fa bútorok és ajtók stb.) és a főtt ételekre. A rituálé hatótávja nagyjából 20 méter, azon belül 1 méter pontossággal megválogatható, hogy melyik részeken hasson a rituálé és akár az összes növény is elrothasztható egyszerre.

Néhány vajákos úgy szokott fákat elpusztítani, hogy a mélyen haladó gyökerekre alkalmazza ezt a praktikát. Ennek az aljas beavatkozásnak nincsen azonnal látható hatása, de sok fa kiszárad attól, ha csak a talajfelszínen lévő fél méteres sávban maradnak gyökerei (amiket nem lehet a fű károsítása nélkül elrothasztani).

A búz miatt az emlősállatok kerülnek a rothasztás által frissen sújtott helyet; ha mégis odakényszerülnek, akkor megvadulnak (így például az ott lovagló személyek Lovaglás képzettsége egy szinttel rosszabbnak számít).

A módszernek az egyetlen hasznos hatása az, hogy a növényzet szétrothasztott maradványai trágyaként szolgálhatnak, ami néha hasznos lehet a földművesek számára.

Ez a praktika úgy tűnik, hogy a tündék képességeinek a megrontott, eltorzított formája, hiszen alkalmazásakor a közelben (néhány száz méteren belül) tartózkodó tündék egy jellegzetesen zavaró (de a cselekvést nem akadályozó) émelyítő érzést éreznek és nagyjából meg tudják állapítani azt is, hogy melyik irányból érkezett ez az érzés.

A rituálé legismertebb formájában a vajákos elbőfög egy jellegzetes dallamot (3 másodperc) és ezzel egy időben kezeivel intve jelöli ki, hogy hol rothadjanak el a növények. Más vajákosok bőfögés helyett feláldoznak (ujjai között megfelelő módon összepréselnek) egy nagyobb rovar, és ezeken túl sok más, hasonlóan undorító változat is ismert.

Ezt a rituálét a személyek mellett sok történetben kapcsolják szentelen vészmadarakhoz is. Háromszemű hollók általában egy olyan módszert használnak, hogy a madár erős szörcsögő-öklendező-bőfögő hangokat ad ki és eközben körülötte egy-két méteres sávban sorra rothadnak el a növények.

Akik mesteri szinten ismerik ezt a rituálét, azok általában nagyobb területet tudnak egyszerre befolyásolni (akár 100 m hatótáv is előfordulhat), de vannak olyanok is, akik tudják percekkel vagy órákkal késleltetni a rituálé hatásait (az idő legfeljebb $\pm 20\%$ pontossággal választható meg) vagy egy kijelölt növényfajra korlátozhatják a rothasztó hatást (ami hasznos gyomok ellen).

Napfegyver

Kivételesen gyors praktika, amely napfényből egy (tábor tűz fényerejével) fehéren ragyogó fegyvert alkot a levegőben. Közelharc fegyverek közül török, kardok és lándzsák, távolsági fegyverek között pedig dobókések, nyilak, számszerij-lovédek és hajítódárdák formálhatóak.

Az idézéshez a vajákos csupán 5 másodpercen át összpontosítva maga elé képzeletben a kívánt fegyver formáját, majd egy hirtelen mozdulattal kiragadja azt a levegőből. A sikerhez nagyjából 1000 lux erejű fehér fény szükséges, ami nappal szinte mindig elérhető (jellemzően még árnyékban is, de épületek belsejében sokszor nem). Éjszaka legfeljebb egzotikus és drága alkímikus szerek elégetése vagy egy közel tartott világító kristály biztosíthat elegendő fényt.

A létrehozott fegyver alapvetően úgy viselkedik, mintha egy valódi fegyver lenne (aminek fa nyele/markolata és acél hegye/pengéje van): harcban forgatható, eldobható, másnak átadható, lehet vele ütni/vágni/szűrni mindenféle tárgyakat.

Alapvető eltérés azonban az, hogy a napfegyver hegye/pengéje nem ejt sebeket az élő személyek lények testén, hanem csak égető fájdalmat okoz és rövid időre megbénítja az érintett területet. Ilyenkor a penge anyagtalanul behatol a lény testébe, de a fegyver mozgását olyan erő akadályozza, mintha egy valódi pengét kellene belenyomni a testbe. A találat hatása nem rendelkezik semmiféle látható jellel (az átvágott ruházaton kívül) és nem jelentkezik olyankor, ha a nyél/markolat érinti meg egy személy testét (ezért lehet szilárdan megmarkolni a napfegyvert).

A mágia hiányosságai néhány más eltérést is okoznak: a napfegyver azonnal eltűnik, ha jelentősen deformálódna (például fűrésszel belevágnának vagy nagy erőhatás kettétörné), továbbá a levegőhöz hasonlóan jó hőszigetelő és nem lehet meggyújtani.

Harcban a napfegyvert a közönséges fegyverekhez hasonlóan kell kezelni és ha sérülést okoznak, akkor szokásos módon kell kijelölni az ideiglenes sérülés súlyosság értékét. A napfegyver égető-bénító hatása rövid távon ugyanolyan hátrányokat jelent, mintha valódi sérülés lenne; a halált eszméletlen állapot helyettesíti. Ezek a hatások azonban \heartsuit óra után enyhülni kezdenek és további \heartsuit óra alatt fokozatosan elmúlnak. (A hideg tűz csillapíthatja a fájdalmat, de nem gyorsítja az akadályozó hatás elmúlását.)

Ha a napfegyverrel egy (fegyverkabátnál komolyabb) páncélt viselő személyt találnak el, akkor van 50% esély arra, hogy az ütés erejét a páncél élettelen anyaga továbbítja az áldozat testéhez és ezáltal a támadás hagyományos, tartós sérüléseket okoz. Ezen túl a naplándzsa forgatható úgy is, mintha egy közönséges hosszú bot lenne: a tompa végével teljesen jól el lehet verni valakit.

Egy vajákosnak egy napfegyvere lehet – ha új napfegyvert formál, a régi azonnal eltűnik. Ezen túl a napfegyver eltűnik durván negyed órával ($8 + \heartsuit + \heartsuit$ perccel) a létrehozása után – ilyenkor az eltűnése előtt az utolsó percben fokozatosan halványodik el a fénye (de még használható).

Aki elmélyed ennek a praktikának az alkalmazásában (mesteri szint), az előzetes összpontosítás nélkül, egyetlen lendületes mozdulattal megformálhatja a napfegyvert. Ez a lehetőség közelharcban mindenképp biztosít +1 harcértéket, de ha az ellenfél nem számít a hirtelen megjelenő fegyverre, akkor az egy pillanatra további +4 harcértéket ad, ami általában elég az azonnali győzelemre. (Az ilyen mesteri alkalmazók kevesen vannak és gyakran titkolják képességüket; a hirtelen megformált fegyverre általában csak azok számítanak, akik látták vagy hallották, hogy a társukat leterítette egy ilyen fegyver.)

Pusztító karmok (kizárólag hivatásos szint szint)

Ősi áldozati szertartás, ami vérvörös, durván 7 cm hosszú karmokat ad a vajákosnak (ork vajákos esetén ezek a nagyobb karmok beburkolják és körbeveszik az ork természetes karmait). A karmok anyagtalanok, ellenállás nélkül áthatolnak bármilyen anyagon és a vajákos testét kivéve a súrolt szerves szerves anyagokat azonnal lisztszerű porrá vagy homogén trutumóvá darálják és hangos recsegés vagy szörcsögés kíséretében szétszórják.

Áldozatnak a legalább 30 kg testtömegű élő emlősállatok vagy személyek alkalmasak (de a vajákos nem áldozhatja fel saját magát). A vajákos az áldozat torkához illeszti mind a tíz ujját és az áldozat szívverésének ritmusához illeszve elkántál egy ősi varázsigét (normális beszéd hangerejével, 5 másodperc alatt); ettől megje-

lennek a karmok és azonnal szétszaggatják az áldozat nyakát, végzetes sebeket okozva. Az áldozat szabadulása megzavarná a szertartást, így általában megkötözött vagy elkábított állatokat szokás feláldozni (vagy esetleg egy önkéntes tündét, aki úgymint újjáéled három nap múlva).

A karmok rövidebbek a legtöbb fegyvernél, de már egy erőtlen érintéssel is végzetes sebeket okozhatnak, így kiszámíthatatlanná teszik a küzdelmet: a fegyverre jellemző módosítóként $+\text{☉}$ módosítót adnak a harcértékhez. Minden összecsapáshoz külön dobás tartozik, amit az összecsapás kezdetén kell végrehajtani. (Az ilyen dobásnak az eredménye beleszámít abba, hogy ha legalább 6 a harcértékek különbsége, akkor egy csapással győzhet az előnyben lévő fél.)

A karmok az okozott sérülésekre $+3$ módosítót adnak – viszont a támadások brutális, jellegzetes és nehezen eltakarítható nyomokat eredményeznek. Az ilyen támadások súlyosság értékét nem csökkenti a szerves anyagok (például a fegyverkabát vagy az orkok és nagy termetű állatok bőre) által adott védelem. A karmok ejtenek sebeket fém páncélok alatt is, de a fél/teljes páncél megakadályozza, hogy a karmok igazán mélyre hatoljanak a testben és így változatlanul ad $-1/-2$ módosítót a sérülésekre.

Összecsapásban elért győzelem esetén választható az is, hogy a vajákos csupán tönkreteszi az ellenség fa nyelű fegyverét, de nem okoz sérüléseket. A rituálé harcon kívül kiválóan alkalmas például fák kivágására, bútorok, fa ajtók vagy kötelek tönkretételére és a fa gerendákkal készült épületek vagy épületrészek összedöntésére.

A karmok eltűnnek durván negyed órával ($8 + \text{☉} + \text{☽}$ perccel) a létrehozása után – az eltűnésük előtt az utolsó percben fokozatosan megbarnulnak (de még használhatóak). A vajákos képes elbocsájtani a karmokat rövid összpontosítással (1 másodperc nyugalom kell); ezen felül a vajákos halála vagy az ujjak levágása esetén is eltűnnek a karmok.

Ennek a rituálénak nem ismert kiemelkedő, mesteri szintű alkalmazása. (Aki ilyet próbált keresni, az legjobb esetben is elveszítette minden ujján az utolsó ujjpercet.)

Követő varázskör

Szertartás, amely egy varázskör segítségével előhív egyet a földben és sziklákban lakozó tündérek közül. Ez a földtündér érzékeli azt, ha 500 m távolságon belül rálép a földre (vagy sziklás terepre) egy legalább 30 kg tömegű lény és a varázskörben megmutat minden egyes lépést. (A tündér nem érzékeli az épületek emeleti szintjein, fákön vagy hasonló struktúrákon történő mozgást, sem pedig az óvatosan és lassan kúszó lények vagy a Viharfutás varázslat által egyenletesen szétosztott terhelést.)

A szertartáshoz szükséges varázskört nagyjából egy óra alatt lehet az elsimított talajba rajzolni (törp vajákosnak fél óra is elegendő), de rendszeres használatra egy kőfaragó készíthet sziklába vésett varázskört is. A varázskör belsejében egy nagyjából 1 méter átmérőjű elsimított terület van, amelyet egy körvonal határol, majd azon túl egy arasznyi szélességű gyűrűben összetett írásjelek sorakoznak, amelyek meghívják és irányítják a földtündért. Az írásjelek körül újabb körvonal zárja le a jelet.

A szertartás végrehajtásához megfelelő ritmusban végig kell húzni egy nagyjából ujjpercnyi sókristályt a varázskör megfelelő vonalain, majd apró szemcsékre kell törni a sókristályt és szét kell teríteni a szemcséket a varázskör belsejében. Amikor a tündér érzékeli egy lépést a megfigyelt (1 km átmérőjű) körben, akkor azonnal a varázskör belsejét alkotó (nagyjából 1 m átmérőjű) kör megfelelő pontjához húzza a legközelebbi sószemcsét.

Ilyen módon egy sétáló vagy futó lényt egy mozgó sószemcsé jelöl, több egymáshoz közel haladó lény pedig néhány kissé imbolyogva mozgó sószemcsét hordoz magával. A leolvasás megkönnyítéséhez sok vajákos fest jeleket a varázskör belsejében; de a törpöknek nem kell ilyesmi, hiszen elméjükben egymáshoz illeszthetik a sószemcsék mozgását és a varázskör környezetében látott tereptárgyak helyzetét. Aki birtokolja ezt a képzettséget, az rutinosan értelmezi a szemcsék mozgását, de képzetlen személyekre is rá lehet bízni a szemcsék megfigyelését, különösen akkor, ha csak néhány konkrét dologra kell figyelni.

A sószemcsék mozgása idő előtt félbeszakad, ha a varázskör vonalait megrongálják vagy új vonalakkal egészítik ki. Ezen túl a szertartás mellékhatásaként a sószemcsék időnként széthasadnak és így nagyjából 3 óra után annyira aprók lesznek, hogy mozgásukat már nem lehet jól követni. Ezután ha alaposan letisztítják a varázskört, akkor megismételhető a szertartás.

Ha egy kalandozó választja ezt a képzettséget, akkor eszközként kap néhány tucat sókristályt a szertartás végrehajtásához.

Aki mesteri szinten ismeri ezt a szertartást, az kiegészítheti a varázskört egy oldalsó varázsjellel, amely kijelöli a megfigyelt területet. A szertartás továbbra is egy 1 km átmérőjű körben érzékeli a lépéseket, azonban ennek a körnek a középpontja akár 5 km távolságban is lehet a varázskör középpontjától. Az oldalsó varázsjel bonyolult elvek szerint adja meg a középpont irányát és távolságát, azonban felrajzolásához (talajon) elég 15 perc. Az oldalsó varázsjellel kiegészített kör elkészítéséhez kell csak a mesteri tudás, utána már hivatásos szinten képzett vajákosok is végrehajthatják benne a szertartást.

Állandó követés (kizárólag mesteri szint szint, tündék nem választhatják)

A követő varázskörhöz hasonló elven működő, de ritkább és egzotikusabb praktika. Alkalmazója átesik egy komplikált avatási szertartáson, ami a csontvázához kapcsol egy földtündért, ami ezután élete végéig elkíséri. (Tündéken nem hajtható végre az avatási szertartás, mert közben elveszítenék a testüket.)

Ha az így beavatott személy közel van a talajhoz vagy sziklás terephez (fél méter távolságon belül), akkor érzékeli a nagyjából 100 méter távolságon belüli lépéseket (a követő varázskörnél leírt módon). Ennél a módszernél a tündér sószemcsék mozgatása helyett a varázsló csontjaiban kelt nyomás-érzést és enyhe fájdalmat. Ez eleinte egyszerűen csak zavaró dolog, de hosszú gyakorlás után a vajákos szinte ösztönösen tudja, hogy (hozzá képest) hol jár az a lény, aminek a lépéseit érzékeli.

A követő varázskörrel szemben előny, hogy ezzel a módszerrel a mozgó lény testsúlya is megbecsülhető nagyjából $\pm 30\%$ hibával. A lépések érzékelése felébreszti a beavatott személyt (ha nem kivételesen fáradt); amikor ez zavaró lenne, akkor ennek a praktikának az alkalmazói jellemzően emeleti szobákban vagy függőágyakon alszanak.

Barlanglátó nevelése (csak törpök választhatják)

A barlanglátó egy többnyire vadon élő rovarevő denevérfaj, amely viszonylag sok kontinensen előfordul. Kis termetük (5-15 gramm testtömeg, tíz centi testhossz, negyed méter szárnyfesztáv) ellenére jellemzően elérik a 30-40 éves életkort (ha elkerülik a ragadozókat és ellenséges személyeket). Különleges tulajdonságuk a viszonylag egyszerű tiszta emlékezetük, ami struktúrájában hasonlít a törpök tiszta emlékezetéhez, azonban alkalmas kapcsolatok létesítésére is. Ezt a mágikus képességet a vad denevérrajok együttműködését is hatékonyabbá teszi; de a megfelelően nevelt denevérek a kellően gyakorlott törpökkel is kapcsolatba léphetnek, így a törp vezérelheti az állatot és kiolvashatja a barlanglátó megfigyeléseit. Úgy tűnik, hogy a denevérek néhány méter távolságból tudnak ilyen kapcsolatot létesíteni; a kapcsolatot a törp olyan módon érzékeli, hogy a saját emlékei mellett a denevér emlékeit is előhívhatja.

Bizonyos vidékeken elterjedt az a szokás, hogy (általában tehetősebb) 15-25 éves törp ifjak kapnak néhány fiatal, tenyésztő vagy befogó által megfelelően előkészített barlanglátót. A barlanglátó nevelése hasonlít más értelmesebb állatok nevelésére, az ifjak hosszú évek alatt, gyakran egy képzetesebb idomár segítségével tanítják őket megbízható visszatérésre, alaposabb felderítésre és a denevér számára kevésbé jelentős dolgok megfigyelésére. Fontos megjegyezni, hogy a barlanglátót semmilyen mágikus szál nem kényszeríti engedelmességre: ha rosszul bánnak vele, akkor nem fog visszatérni gazdájához (hanem valószínűleg csatlakozik egy vad rajhoz).

Legtöbb idomár 4-5 barlanglátót visz magával útjaira, hiszen ezek a denevérek igénylik fajtársaik társaságát. Ezek nappal kényelmes hordozótáskában (vagy esetleg a vajákos ruhájának tágas zsebeiben) pihennek, éjszakénként pedig kirepülnek és bejárnak egy jellemzően néhány száz méter sugarú területet. Hajnal felé a denevérek visszatérnek gazdájukhoz és részletes „térképet” adnak arról, hogy merrefelé mit észleltek (épületek és tereptárgyak, növényzet jellege, vízfelületek, mozgolódás, zaj, fényforrások, ehető rovarok stb.).

Mivel a barlanglátók kicsi és törékeny lények, így a túlélésüket az biztosítja, hogy repülnek és a sötétben is jól tájékozódnak. Emiatt ösztönösen kerülnek a napfényt és más erős fényforrásokat, hiszen könnyedén prédává válnának, ha a ragadozók (madarak, macskák, menyétek stb.) tudának a látás alapján tájékozódni. Közelharc távolságon belül egy személy könnyedén agyoncsaphat egy barlanglátót (például egy nagy ruhadarabbal legyezve), azonban a denevérek ellen indított távolsági támadások esetén a denevér kis teste és jó reflexei miatt

a távolság négyszeresével kell számolni (tehát ha például valaki egy 10 méter távolságban lévő denevért akar lelőni, azt úgy kell kezelni, mintha egy 40 méter távolságban lévő személyt akarna lelőni). Ha a denevért mégis eltalálja egy emberekre méretezett lövedék (például nyílvevessző), az szinte mindig elpusztítja a kis állatot.

A varázslók hatékonyak a barlanglátók ellen: már a formázatlanul idézett hideg tűz is zavarja a repülést és elkergetheti a kis állatot. Ha a varázsló ismeri a Rögzítés varázslatot, akkor azonnal megbéklyózhatja és röpképtelenné teheti a denevért (a Villámgyűjtés bénító hatása is működhetne, de ahhoz távolsági találat kell). A barlanglátók ösztönösen kerülnek a fényt, de egy ravasz varázsló így is viszonylag könnyen elfoghatja vagy elpusztíthatja őket. Az idomárok tisztában vannak azzal, hogy a barlanglátókat időnként váratlan és végzetes támadások érik (ez szinte minden idomár életében előfordul párszor) és általában rövid megemlékezés után túlteszik magukat az ilyen veszteségen.

Mesteri szinten az idomár elérheti azt is, hogy a gazdájuk körül köröző vagy újra meg újra visszatérő denevérek viszonylag friss (pár másodperctől pár percig terjedő késéssel érkező) „képet” adjanak a környezetről; ezzel egészen jól lehet a sötétben tájékozódni.

Más mesteri szintű alkalmazók a kapcsolat minősége helyett a denevérek mennyiségére összpontosítanak és akár több tucat denevért is visznek útjaikra. Vadabb vidékeken fel-felröppennek mendemondák elvetemült vajákos-várurakról, akik a képességben elmélyedve akár száz vagy még több egyedet számláló barlanglátó-kolóniákat hangoltak lakhelyük védelmére. Ezek az állatok a mesék szerint életüket sem féltve vetik magukat bárkire, aki a közelbe merészkedik, rángatva, tépve, szagatva az áldozatot, amíg az el nem menekül.

Szakállgyűjtogatás

Egy szakállgyűjtogató, azaz kis méretű (egy-két arasznyi) lángtündér idomítása, amely alkalmas gyűjtogatásra, különféle anyagok megkeresésére vagy kicsinyes gonoszkodásra (ellenszenves alakok szakállának vagy hajának a leégetésére). (A lángtündérek képességeit a Bestiárium mutatja be részletesebben.)

A vajákos úgy tud testet adni a lángtündérnek, hogy egy kandallóba vagy tábortűzbe beledob egy kis ízelítőt a lángtündér egyik kedvenc égetnivalójából. Ezután a lángtündér felemelkedik a tűzből, a vajákos kóstolót ad neki a valamilyen anyagból, majd a tündér gyors madarakhoz hasonló sebességgel elszáll, hogy többet keressen abból az anyagból, amit megkóstolt.

A tündér ≈ 100 méteren belül fogja megkeresni azt az anyagot, ami legjobban hasonlít a kóstolóra és legkönnyebben elérhető repülve. A kóstolónak legalább borsószemnyi tömegűnek (durván 0,3 g) kell lennie és a tündér nem is foglalkozik ennél kisebb elszórt morzsalékok megkeresésével. A keresés leszűkíthető valamelyik irányra (pontosabban 90° nyílásszögű kúpra); ezt legtöbb vajákos úgy valósítja meg, hogy a keresendő anyag megkóstolása után ad a tündérnek egy ízletes anyagból formált irányjelzőt.

A lángtündér kereshet például növényfajokat (száraz darabok alapján), állatfajokat (például szőr alapján), személyek fajait (hajtincsek alapján, vagy orkoknál bőrdarabok alapján) és éghető alkímikus szereket (kis minták alapján). (Az egyes személyek megkülönböztetésére csak mesteri szinten lehet idomítani a tündért.)

A lángtündér megkeresi és meggyűjtja a leginkább ígéretesnek tűnő célpontokat, majd megkeresi a vajákost és boldogan elégeti a jutalomként szolgáló falatokat. Időnként előfordul, hogy a szakállgyűjtogató elveszíti a testét (például letakarják vastag ruhadarabbal vagy leöntik egy nagy vödör vízzel), ilyenkor anyagtalanul tér vissza oda, ahol a vajákos lassan égeti az általa kedvelt anyagokat.

Évekig is eltarthat az, amíg a vajákos keres egy szakállgyűjtogatót, kiismeri a kis tündér ízlését (milyen anyagokat szeret elégetni), majd idomítja a tündért arra, hogy akkor fog többet kapni a kedvenc anyagaiból, ha a vajákos által megmutatott anyagokat is megkeresi és felgyűjtja.

Ezután a tündér megbízhatóan szolgálja gazdáját, ha az rendszeresen (néhány naponta egyszer) eteti a lángtündért és figyel a tündér ízlésének a változásaira is. A lángtündérek kedvenc anyagainak égetése gyakran szokatlan szagú füstöket eredményez és ezek a szagok általában érezhetőek a vajákos ruháin és haján is.

A nagy többség (Különös lények legfeljebb hivatásos szint) azt hiszi, hogy a lángtündér megőrzéséhez állandóan égő láng kell, de valójában a tündér az idő nagy részében várakozhat anyagtalanul a vajákos lakhelyén. (Ez a tévhit gyakran okoz sikertelen házkutatásokat.) Az viszont valóban igaz, hogy ha a vajákos utazik, akkor

általában egész úton éget egy méceszt, hogy mutassa az utat a lángtündérnek. (Némi ügyeskedéssel megoldható, hogy egy városkapun vagy más ellenőrzési ponton a lángtündér anyagtalanul haladjon át.)

Aki mesteri szinten birtokolja ezt a képzettséget, az idomíthat egy lángtündért úgy, hogy az konkrét személyeket keressen meg hajtincsek vagy (különösen orkoknál) bőrdarabkák alapján (vagy konkrét állatok/növényeket keressen hasonló módon). Ha a keresett személy nincs a közelben, akkor a lángtündér lényegében véletlenszerű (megfelelő fajba tartozó) személyt fog keresni. Nagy népességű helyeken gondot okozhat az is, hogy átlagosan száz megfelelő fajú személy között akad egy olyan, akit a szakállgyújtogató nem különböztet meg a minta tulajdonosától; ha van ilyen téves célpont is a közelben (kalandmester sorsol véletlenül), akkor a tündér a legkönnyebben elérhető célponthoz fog repülni először.

Aki mesteri szinten képzett, az választhatja azt is, hogy szakállgyújtogató helyett egy nagyobb, emberméretű lángtündért idomít. Egy ilyen gyilkos lényel rút halált lehet küldeni egy távoli áldozatra (akire lecsap a lángtündér, az általában halálra ég); azonban nagy étvágyuk és balesetveszélyes idomításuk miatt kevés vajákos használ ilyen szolgákat. Vannak történetek ennél is hatalmasabb lángtündérekről, de azoknak az idomításához a mesteri tudásszint sem elegendő.

Mivel minden lángtündérnek az ízlését külön-külön kell kiismerni, így legtöbb vajákos csak egyetlen lángtündért használ. Ha valaki több lángtündért is akar használni, akkor annak többször kell felvennie ezt a képzettséget.

Lámpástündér követése

Kalandvagyó figurák időnként követik a szeszélyes lámpástündéreket, amelyek érdekes és szokatlan helyekre vezetnek a kíváncsi lényeket. Aki ezt eléggé kitartoan csinálja (és nem szenved végzetes balesetet), az egészen hamar összebarátkozhat a levegőben repülő kis fényforrással. A tündér az első néhány húzós helyzet után szerencsére megtanulja, hogy a személyek nem örülnek annak, ha medvebarlagokba, elkerített virágoskertekbe vagy ősi elátkozott romokba jutnak.

A tapasztalatszerzés (Kp-költség) mellett ennek a képzettségnek további „ára”, hogy a lámpástündér pár hónapon belül elhagyja a gazdáját, ha az megállapodik valahol és nem igazán keveredik kalandos, új kihívásokat rejtő helyzetekbe. (Ritka kivételek vannak, azt mesteri szintű képzettségként kell kezelni.)

A lámpástündér általában szabadon repked mindenfelé, de minden nap néhány alkalommal megkeresi a gazdáját (ez sokszor még akkor is sikerül neki, ha a gazdája bújkálni vagy rejtőzködni próbál). Ilyenkor a kis tündér általában örül annak, ha a gazdája vele megy valami érdekes helyre, amit néhány kilométeren belül talált. Ez szinte bármilyen látványos és/vagy szokatlan dolgot jelenthet, de valószínűleg olyasmi, amit a tündér gazdája is érdekesnek találhat.

Amikor tündér visszatér, akkor a gazdája egy képet felmutatva kérheti a tündért valaminek vagy valakinek a megkeresésére (ilyesmihez hasznos lehet a Festészet/Rajz képzettség birtoklása). Ha egy jellegzetes dologról van szó és a tündér már látta azt a bolyongása során, akkor azonnal útbaigazítja a gazdáját; egyébként pedig az elkövetkező napokban lehet remélni azt, hogy a tündér rábukkan a megmutatott dologra. (Egy lámpástündér egyszerre legfeljebb két-három dolog megkeresésével törődik.)

A lámpástündér általában néhány méterrel a talaj felett repül és általában nem repül be épületekbe vagy más hasonlóan szűk helyekre, ami korlátozza azt, hogy hol találhat meg dolgokat. Napsütésben alig észlelhető a kis tündérnek a fénye, de éjszaka vagy esetleg árnyékos helyen feltűnő lehet a lebegő fényforrás.

Sok vajákos idomítja a lámpástündért arra, hogy éjszaka őrködjön és ha szokatlan dolgot lát, akkor repüljön neki a gazdája szemének (ettől egy személy szinte biztosan felébred, de nem szenved károsodást). Más vajákosok arra tanítják a lámpástündért, hogy éjjel csalogasson hozzájuk vagy csapdákból kíváncsi állapotokat vagy személyeket (ha egy játékos ezt választja a kalandozójának, azt külön kell jelezni).

Ennek a képzettségnek a mesteri szintje egy olyan lámpástündér segítségét jelenti, amelynek az intelligenciája majdnem eléri a személyek szintjét. Egy ilyen tündér irányítható kézjelekkel és mozgásával képes válaszolni vagy beszámolni dolgokról. A mesék szerint az ilyen tündérek arra törekszenek, hogy a gazdájuknak mozgalmas, de kellemes élményekkel teli és nem túlságosan rövid élete legyen.

Egy ilyen tündér rendelkezhet saját képzettségekkel is, amennyiben azok értelmesek egy lebegő fényforrás számára (például Lopódzás, Kultúra kategória képzettségei vagy különféle tudományok). Egyes mesék szerint a lámpástündérek kifejezetten szeretik megtanulni az olvasást és ezután úgy kommunikálnak, hogy a levegőben fénylő szavakká formálják a testüket (egyszerre két-három szót megjelenítve). Ha egy játékos választ ilyen lámpástündért, akkor a kalandmester ad szabályokat arra, hogy mennyi Kp-ért lehet annak képzettségeket adni.

füstképek

Mágikus praktika, amellyel a vajákos mozgathatja és térbeli alakzatokká formálhatja a levegőben terjedő füstöt, továbbá kiszínezheti a füstből formált alakzatokat. Az illúziók egészen jól utánozzák a tárgyak vagy lények kinézetét, de nem adnak ki hangot, nem jelentenek tapintható akadályt és csak a vajákos által előírt módon mozognak (nem reagálnak a környezetükre). Mivel ennek a módszernek nincsenek komoly ártalmas hatásai, így alkalmazóit inkább a mutatványosok vagy művészek közé sorolják (és nem tartják veszedelmes, gyanús vajákosnak).

Az illúziók akár a vajákostól 100 méter távolságban is létrehozhatóak, de minél nagyobb a távolság a vajákos és az illúzió között, annál elmosódottabb, pontatlanabb az illúzió megjelenése. Aki olyan távol van az illúziótól, mint a vajákos, az csak jó fényviszonyoknál, alapos vizsgálattal fedezheti fel az átverést, viszont aki a vajákosnál lényegesen közelebb van az illúzióhoz, annak hamar feltűnhet az apró részletek hiánya (ha nincs nagyon sötét).

Ezt a praktikát illúziók alkotása mellett lehet használni a füst belélegzésének elkerülésére (könnyű távol tartani a füstöt a kívánt személyek arcától) vagy ellenséges harcosok megzavarására is. Ha valakik például egy égő épület közelében küzdenek, akkor az állandóan arcba/szembe irányított füsttel a vajákos vagy -2 harcértéket adhat egy harcosnak, vagy -1 harcértéket adhat több egymás közelében küzdő harcosnak. Ha a vajákos maga is közelharcban küzd vagy kevesebb füstből dolgozik, akkor csak egy célpontnak tud -1 harcértéket adni. (Több vajákos módosítói nem adódnak össze, különböző oldalon küzdő vajákosok megállítják egymás próbálkozásait.) Ilyen beavatkozás ellen védelmet adhat a varázslók Némítás varázslata is, ami megállítja a füst mozgását (a páncél és az Oltalmazás varázslat viszont nem segít).

Az elegendően erős (5 m/s sebességű) légmozgások megakadályozzák a füst mozgását és kiszínezését, így egy illúzió széteszteléséhez elegendő belecsapni a füstből formált alakzatokba vagy odahajítani egy nagyobb tárgyat. (Ha nyilvánzó vagy hasonló kisebb tárgy találja el az illúziót, akkor felszabadul egy arasznyi füstfelhő, de utána visszarendeződik az illúzió.) Kültéren már a mérsékelt szél (20 km/h sebességű, fák kisebb gallyait állandóan mozgatja) is megakadályozza az illúziók formálását. A Némítás varázslat megakadályozza a füst és az illúziók mozgását, de egyébként nem árt a belekerülő illúzióknak.

Egy adag füst csupán 10-20 percen át tud illúziót hordozni, mert a mágia fokozatosan nagyobb szemcsékké ragasztja össze a kis koromszemcséket. Ez azt jelenti, hogy $4 + \text{☉}$ perc után elkezdi fekete por hullani az illúziókból, majd további $4 + \text{☉}$ perc az illúzió széthullik és csak egy ritka koromfelhőt hagy hátra, amire már nem hat ez a mágikus praktika.

A füst és az illúziók legfeljebb 5 m/s sebességgel mozgathatóak, így például nem lehet rohanó ember illúzióját megformálni (rohanás közben a lábak ennél gyorsabban mozognak). A vajákos képes arra, hogy a levegőben terjedő kormot kisebb térrészbe gyűjtse össze, így látszólag csökkentse a füst mennyiségét. Egészen kevés füstből is lehet egészen nagy átlátszatlan felületeket vagy levegővel kitöltött üreges alakzatokat formálni, de ezeket törekeny, ujjnyi vastag füsttrétegeket nem igazán lehet mozgatni a levegőben.

Az illúziók beszéddel és kézmozdulatokkal hozhatóak létre, de minden vajákos saját rendszert épít ki arra, hogy mit jelentenek a szavak, gesztusok és azok kombinációi. (Sok vajákos azt a jelentés-rendszert építi fel, amit a tanítójától látott, de ez nem szükségszerű.) Az illúzió egy másodpercen belül megformálódik a füstből azután, hogy a vajákos elmondja, hogy minek az illúzióját akarja létrehozni.

Az időigény meghatározásához másodpercenként két szóval lehet számolni (a magyar leírásban), így például egy átlagos „sétáló ember” 1 másodperc után, míg egy „mosolyogva sétáló, karcsú, szeplős leány hosszú fekete hajjal, hosszú fodros kék ruhában és elegáns bőr csizmában” 9 másodperc után jön létre.

Ha a vajákos összeállít egy illúziót, akkor hozzákötheti azt egy szóhoz vagy gesztushoz, hogy a közeljövőben

(pár héten belül) gyorsabban (akár 1 másodperc alatt) előhívhatta azt. A vajákos új illúzió formálásával azonos módon módosíthatja egy meglévő illúzió viselkedését vagy megjelenését (például „*megáll!*” vagy „*fülei tünde fülekké válnak!*”). Az illúzió megjelenésének leírása mellett a vajákos általában gesztusokkal jelöli ki, hogy az illúzió hol jelenik meg és milyen módon fog mozogni a megjelenése után.

Ennek a praktikának a fontos korlátja, hogy valahonnan biztosítani kell elegendően sok füstöt. (Ködre, porfelhőkre, levegőbe szórt hamura és hasonlókra nem hat a mágia.) Átlagos hordozható füstforrásból (például fáklya zöld növényi anyaggal kombinálva) pár másodpercenyi füstöt kell összegyűjteni egy emberméretű illúzióhoz vagy egy ajtónyi nyílást lezáró füst-függöny készítéséhez. Gyakori trükk, hogy egy vajákos biztonságos helyen gyűjt füstöt, amit aztán magával hordoz akár tíz percen át is (mágikus úton, akár futás közben is).

Aki az Alkímia képzettséget is birtokolja (legalább hivatásos szinten) az készíthet olyan füstbombákat, amelyek már egy másodperc alatt is egész nagy füstfelhőket teremtenek (és esetleg széttörve maguktól meggyuladnak). Ilyen füstbombákat nem szokás eladásra gyártani; így még fejlettebb nagyvárosokban is igen nehéz beszerezni őket és nem választhatóak felszerelésként.

Aki mesteri szinten ismeri ezt a rituálét, az finoman szabályozhatja a fényvisszaverés módját (így készíthet fémekhez, üveghez, olajhoz hasonlóan csillogó vagy tükröként szolgáló illúziókat), továbbá alkothat fényforrásokot (legfeljebb táborláz fényerejével) és laza füstre illesztett illúziókkal utánozhat lángokat vagy más áttetsző dolgokat. Ezen túl legtöbb mesteri alkalmazó képes rá, hogy szükség esetén csak szavakkal vagy csak kézmozdulatokkal is megformáljon bármilyen illúziót. A valóság hűséges utánpótlására specializálódó mesterek mellett vannak olyanok is, akik művészeti szempontból kiemelkedők és saját egyedi stílusukban alkotnak csodálatos, de hamar szétfosló műalkotásokat.

Erőlöket

A vajákos behunyt szemmel egy összetett mintázatot követve mozgatja a szemgolyóját (1 másodperc), majd szemét kinyitva pár másodpercen belül elereszthet egy mágikus erőlöketet. Az erőlöket a vajákos tekintetének vonalát követve egy nagyjából 20 méter hosszú és fél méter átmérőjű hengert söpör végig egytized másodperc alatt (a vajákos szemétől indulva). A hengerbe eső akadályokat tompa ütés éri, ha nincs előttük más akadály, ami felfogja az ütest. Az ütés erősségét a vajákos határozza meg a nullától az átlagos kocogó emberrel való ütközésig terjedően (ami nagyságrendileg 100 N s lendület átadásának felel meg).

Akit ilyen ütés ér, az $\heartsuit \geq 2$ esetén elveszíti az egyensúlyát; itt $-1/-2/-3$ módosítót jelent az áldozat alap/hivatásos/mesteri szintű Akrobatika képzettsége és $+1$ módosítót jelent a törp (kis testű) célpont. Aki elveszít egyensúlyát, azt az aktuális tevékenységétől függő hátrány sújtja: ha állt, akkor hátrébb tántorodik durván egy méterrel (ha nem ütközik akadályba), ha futott, ugrált vagy rossz terepen állt, akkor a földre kerül; ha pedig közelharcban küzdött, akkor az ellensége azonnal győzelmet érhet el ellene. (Személyeknél nagyobb lényekre értelemszerűen kevésbé hat a löket.) Az ütés ereje nagy felületen oszlik el, így nem okoz sérüléseket vagy jelentős fájdalmat (közvetlenül).

A lökeshullám nem látható és nem kelt saját hangot (de a meglökött tárgyak gyakran csapnak zajt), így jól használható olyankor, amikor kerülni kell a feltűnést. A felkészülési idő közben a vajákos nem tud semmit csinálni és nem igazán érzékeli a körülötte történő dolgokat (és ha megzavarják, akkor nem tud erőlöketet indítani). Ez a praktika nem hasznos zárt sisakban vagy ha a vajákost elfogták és zsákot húztak a fejére, mert olyankor az erőlöket a sisakot/zsákot és benne a vajákos fejét is rángatja.

Aki mesteri szinten ismeri ezt a praktikát, az képes arra, hogy a felkészülési idő többszörözésével arányosan többszörözze az erőlöket erősségét. Legfeljebb fél perc felkészülési idő lehetséges, ami egy rohamozó bika ütésének felel meg (de tompán eloszlatva, nem hegyes szarvakkal átadva). Az ilyen nagy erejű löketeknek a hatásaira a kalandmester ad szabályokat (a fizika törvényeinek megfelelően).

Fojtogatás bélyege (orkok és tündék csak mesteri szinten választhatják)

Jellegzetes formájú mágikus bélyeg, amit felhevített ezüstpecséttel égetnek a vajákos bal tenyerébe. Aki ilyen bélyeget hordoz, az képes arra, hogy egy személyt távolról fojtogatni kezdjen és a nyakánál fogva lassan a

levegőbe emeljen. (A bélyeget gyakran kesztyű viselésével álcázzák a vajákosok – ez nem befolyásolja a mágia használatát.)

Az áldozat nyakát láthatatlan mágikus erők szorítják össze, amelyek a hagyományos fojtogatáshoz hasonló módon akadályozzák a vér és levegő áramlását. Ájulás okozásához $\heartsuit + \heartsuit$ másodperc fojtogatás szükséges, amihez további 1/2/4 másodpercet ad hozzá az áldozat alap/hivatásos/mesteri szintű Erő képzettsége. Az ájult áldozat további fojtogatása $\heartsuit/2$ perc után agykárosodást, majd $\heartsuit/2$ perc után halált okoz. Az áldozat halálakor szétfoszlik a mágia és a földre esik a holttest.

A nyak összeszorítása mellett a mágia megpróbálja rögzíteni az áldozatot a vajákoshoz képest, továbbá lehetővé teszi azt, hogy a vajákos mozgassa az áldozatot a levegőben lassú séta sebességével (másodpercenként nagyjából 1 méter). Ez a rögzítés/mozgatás nagyjából egy mászsa felemelésére alkalmas erőt tud kifejteni, a nyakon egyenletesen elosztatva. (Ha az áldozat gyorsan mozgott, akkor ez az erőhatás csak fokozatosan tudja lelassítani a mozgását.) Legendákban előfordul, hogy a hirtelen erőhatással a vajákos kitöri az áldozat nyakát, de ez valójában csak kivételesen gyenge csontozatú személyekkel fordulhat elő.

A mágia előhívásához a vajákos az áldozat irányába tartja a bélyeget hordozó kezét és úgy tartja az ujjait, mintha azokkal szorítaná egy személy nyakát. Az áldozat távolsága a varázslótól arányos a vajákos válla és a mágikus bélyeg közötti távolsággal; teljesen kinyújtott kézzel nagyjából 20 méter távolságban lévő célpontot, a vállhoz közel emelt marokkal pedig nagyjából 3 méter távolságban lévő célpontot lehet megragadni. A célzást könnyűvé teszi, hogy a vajákos a tenyerében érzi, „kitapintja”, hogy merre vannak megragadható személyek. (Ez esetleg használható a nem látható személyek lassú megkeresésére is: egy köbméter átfésüléséhez durván tíz másodperc kell.) Az áldozat mozgatását a vajákos a kezének lassú mozgatásával irányítja.

A fojtogatott áldozat nem tud beszélni/sikoltani, nem tud varázsolni vagy más koncentrációt igénylő dolgot csinálni és -3 harcértéket kap közelharcban (valamint könnyen megkerülhető és leteríthető hátulról). A fojtogatás közvetlen az áldozat nyakára fejt ki erőt, így nem véd ellene sem a páncél, sem az Oltalmazás varázslat. Ha egy áldozat elájul, az $\heartsuit + \heartsuit + 10$ másodperc után tér magához; aki még ájulás előtt szabadul, az egy-két másodperc köhögés/fuldoklás után tud szabadon cselekedni.

A fojtogatás nem igényel különösebb figyelmet azon túl, hogy a vajákos mereven tartja a kezét és legfeljebb séta sebességével mozoghat. A fojtogatás véget ér, ha a vajákos közelharcba kerül, megsérül vagy elájul.

Egy áldozat fojtogatása közben fokozatosan erősödő kellemes érzések uralkodnak el a vajákoson. Ez állandó kísértést jelent arra, hogy az ájult áldozatot „még egy kicsit” fojtogassa a vajákos – esetleg végzetes eredménnyel. Legtöbb személy képes ellenállni az ilyen kísértéseknek (különösen akkor, ha még nem tekintik üldözött gyilkosnak), azonban sok történet szól olyan vajákosokról, akik ezt a mámort keresve megfojtottak minden magányos szerencsétlent, aki az útjukba került.

Amikor ezt a mágikus bélyeget beleégetik egy ember vagy törp tenyerébe, akkor az azonnal használni tudja ezt a képességet (és gyakran azonnal megfojt pár előkészített áldozatot, hogy a mágia által adott mámorral kompenzálja fájdalját). Az égési sebek lassan és hegesedve gyógyulnak, így a frissen felavatott vajákosra durván egy hónapon át a sérült kéz hatásai vonatkoznak (-1 harcérték és a kéz nem használható dolgok megfogására). Egy felavatott ember vagy törp alapvetően élete végéig hordozza ezt a gyilkos mágiaformát, de elveszíti a képességét akkor, ha a bélyeg formáját további hegesedő sérülések torzítják el. (Az elfogott fojtogatóknak hagyományosan tüzes vasat nyomnak a tenyerébe.)

A tündéket ugyanúgy lehet felavatni, mint az embereket vagy törpöket (a tünde nem veszíti el a testét a bélyeg beleégetésekor); viszont a tündék elveszítik a képességet akkor, amikor új, egészséges testet formálnak.

Az orkoknak vastag és gyorsan gyógyuló bőre van és így számukra viszonylag enyhe fájdalmat jelent csak a felavatás (nem érvényesül sérült kéz hatása), viszont három nap elteltével elveszítik a képességüket, ahogy a sérülés begyógyul.

Ezt a képzettséget hivatásos szinten az emberek és törpök választhatják és ez a szint azt jelenti, hogy az adott személy bal tenyerébe ilyen mágikus bélyeget égettek valamikor régen.

Aki mesteri szinten ismeri ezt a képzettséget, az képes a bélyegek beégetéséhez szükséges ezüstformát elkészíteni, eszközként kaphat egy ilyen ezüstformát és választhatja azt, hogy legyen ilyen bélyeg a bal tenyerében.

Ez a szint minden fajnál választható.

Mesteri szinten képzett ork vajákosok választhatják azt is, hogy maradandó hegekből formált bélyeg legyen a tenyerükön (ehhez a bélyeg beégetése után ravasz főzetekkel kell akadályozni a bőr gyógyulását).

Jobbkezes fojtogatás (kizárólag hivatásos szint, mesteri szintű Fojtogatás bélyege szükséges)

Néha előkerülnek történetek olyan vajákosokról, akik egyszerre két áldozatot is megragadhatnak, mert a jobb tenyerükön is hordozzák a fojtogatás bélyegét. Ezt sok tudós ostobaságnak tartja, hiszen sem a hagyományos forma, sem annak tükörképe nem biztosít mágikus képességeket a jobb tenyérbe égetve. (A fojtogatásért elfogott vajákosok jobb tenyerén egészen gyakran lehet ilyen hatástalan bélyegeket találni.)

Van azonban néhány vajákos, aki – sokszor orkokon vagy tündéken kísérletezve – felfedezi a jobb kézhez tartozó helyes mintázatot. Ez a hagyományos formának és a tükörképének egyfajta ötvözete (csak bizonyos külső részeket kell tükrözni).

A módosított mintázat kivételével ez a praktika ugyanúgy működik, mint a balkezes változat. Ha valaki együtt használja mindkét praktikát, akkor a két kezével egyszerre két áldozatot is fojtogathat (és ha mindkét kézzel ugyanazt az áldozatot ragadja meg, akkor nagyobb erővel tudja azt mozgatni).

Aki felveszi ezt a képzettséget (1 Kp-ért, hivatásos szinten) az a jobbkezes bélyeghez is megkapja ugyanazokat a lehetőségeket (ezüstforma birtoklása és/vagy elkészítése, tenyérbe égetett bélyeg, orkoknál maradandó bélyeg is), amiket az elterjedtebb balkezes változatnál a mesteri szint biztosít.

Megállító készítése (tündék nem választhatják)

A megállító egy értelmileg erősen korlátolt, de szívós és hatékony testőr-ösztönökkel rendelkező lidércfaj, amelynek képességeit és viselkedését a Bestiárium mutatja be részletesebben. A megidézéséhez a vajákosok fából kifaragnak egy megfelelő testet, majd a saját vérükkel a fadarabokra írt lidérc-betűkkel „életre keltik” a szolgáljukat. Tündék azért nem tudják használni ezt a praktikát, mert a vérük (a testük többi anyagához hasonlóan) lebomlik, ahogy kikerül a testükből.

Ez a képzettség a megfelelő írásjelek ismeretén kívül kiterjed a faanyag megmunkálására; a megállító viselkedésének az alaposabb ismeretére; továbbá a lidérc karbantartásához szükséges feladatokra. A lidérc teste több tucat különálló részből áll, amelyeket a vajákos egyesével is lecserélhet; ez harci károk, korhadás, szuvasodás vagy más hasonló problémák miatt rendszeresen előfordul.

Egy vajákos egyszerre csak egy megállító védelmét élvezheti, mert ha több, azonos vérrel megidézett megállító közel kerül egymáshoz, akkor a mágia nem tudja megkülönböztetni bennük az azonos szerepű testrészeket, és így a lidércek kiszámíthatatlanul viselkednek vagy tönkremennek. Gazdagabb vajákosok gyakran tartanak otthon egy teljes készletnyi kifaragott testrészt, amelyből pár nap (8 + 2 × ☉ óra munka) alatt készíthetnek egy új megállítót, ha a régi szolgáljukat valahogyan elveszítik.

A megállító mindenhová elkíséri a vajákosot és alapszinten birtokolja a Mozgás kategória képzettségeit és a Lopódzás képzettséget. Faji alap harcértéke 8, amihez még hozzáadódik a fegyver méretéből és a lidércek érzékszerveiből adódó módosítók. (A képességeiről a Bestiárium ad teljes leírást.)

Aki mesteri szinten birtokolja ezt a képzettséget, az összetettebb, arányosabb, elegánsabb felépítésű megállítót tud készíteni, ami +2 módosítót ad a harcértékre és hivatásos szintre emeli a lidérc képességeit a Mozgás kategória képzettségeiben és a Lopódzás képzettségben. Olyan mesterek is vannak, akik különösen robusztus, brutális szolgálát terveznek, amely csak alapszintet ér el a Mozgás kategóriában és nem igazán tud lopakodni (zörog, csörömpöl), de kap +3 harcértéket és a fegyver szokásos jellemzőin túl +1 módosítót az okozott sérülésekre.

Gyógyító praktikák

A vajákosok jelentős része foglalkozik olyan praktikákkal is, amelyek egy-egy konkrét betegség gyógyítására alkalmasak. Ezek esélyt adnak olyan dolgok gyógyítására is, ahol az Orvoslás nem segít, de gyakran hosszadalmasak, kockázatosak vagy súlyos mellékhatásokat okoznak.

Sajnos a kétségbeesett betegeken élősködő csalók legalább annyian vannak, mint a valódi gyógyító-vajákosok, így a mágikus gyógyítás ígérését mindig tanácsos óvatosan kezelni. Az egyetlen biztos pont a Sebgyógyítás va-

rázslat, ami a többi varázslathoz hasonlóan elterjedt és nehezen hamisítható, így a harci vagy baleseti sérülésekre sokszor egyértelmű választ jelent.

Kalandozók számára általában nem célszerű kiválasztani egy ilyen praktikát, mert legtöbb kalandban nem kap szerepet az a betegség, amit a kiválasztott praktika gyógyít. (Kivétel például a Fogcserélő átok, ami a gyógyítás mellett gonoszkodásra is alkalmas.) A szabály azért is mutat be néhányat a rengeteg gyógyító praktika közül, hogy illusztrálja azt, hogy nagyjából milyen szintű segítséget remélhetnek a betegek.

Fontos megjegyezni azonban, hogy általában csak a legnagyobb városokban (százezer lakos felett) lehet mindenfajta betegséghez alkalmas gyógyítót találni. További korlát az is, hogy a szegények sokszor nem tudják megfizetni a kezeléseket, a gazdagok pedig gyakran válnak csalók áldozatává.

Szembokor nevelése

A vakság gyógyítására alkalmas praktika, amivel feltűnő narancssárga írisszel rendelkező, de egyébként tökéletesen működő pót-szemet kaphatnak azok, akiknek a szemét sérülés vagy betegség sújtotta.

A szembokor egy egzotikus, mágikus jelenségeket hordozó cserje, ami érzékeny a környezeti hatásokra és még figyelmes gondozás mellett is kipusztul átlagosan 4-5 év alatt. (Elvileg elképzelhető olyan hely, ahol az éghajlat és a talaj megfelel a szembokor igényeinek, de legtöbb vidék határozottan nem ilyen.) A szembokor kis termetű, igen ritkán nő meg fél méternél nagyobbra. Göcsörtös, a bokor tövének akár 3 cm vastagságot is elérő ágain babérszerű, örökzöld levelek ülnek, amelyek között néha kinő egy-egy apró, csillagszerű, narancsvörös színű virágocskák. A virágokból – szerencsés esetben – 2,4 cm átmérőjű bogycsók nőnek, amelyeket érés közben még beburkolnak a bogycsók egyúttal megnagyobbodó csészelevelek. A teljesen kifejtett bogycsók durván egy hónapig a bokron maradnak, utána viszont lehullanak és elrothadnak.

A szembokor bogycsói beültethetőek egy személy eltávolított szemének a helyére; ehhez a művelethez ennek a képzettségnek a hivatásos szintje vagy esetleg az Orvoslás képzettségnek a mesteri szintje szükséges. A bogycsók belső felével hozzákötődik a látóideg csomójához, az érhálózatához és a szem mozgató izmokhoz. Ez a bekötődés nagyjából egy hét alatt ér véget, de a pót-szem már nagyjából négy nap elteltével után tökéletes, éles látást biztosít. A bogycsók serkenti a szem körüli szövetek regenerációját és visszanyeríti a szemhéjakat, a szem mozgató izmokat vagy esetleg más közeli szöveteket is (például megfigyelhető mellékhatás, hogy az új szem környezetében eltűnnek a ráncok és hegek a bőrről). Tündéknek nem lehet beültetni a szembogyót, mert a szemük kiválásával elveszítik a testüket; állatok testéhez nem kötődik a bogycsók.

A beültetett szembogyó felismerhető az alapján, hogy élénk narancsvörös írisze van, és az irritációja esetén esetleg a szem fehérjébe is narancsszínű festékesanyagok kerülhetnek.

A bogycsók képesek a regenerációra, a bekötődés után akár a látóideg mellett húzódnak kis csírákból is regenerálódni tud az egész szembogyó (és a szem környezetében lévő szövetek) és ehhez mindössze 1 hét szükséges. Emiatt néhány gazdag és „sajátosan gondolkodó” személy az egészséges szemét is kicseréli szembogyókra, hogy később se legyen látási problémája.

Ha meghal a szembogyót hordozó személy, akkor a bogycsóból hajszálgöcsörték emlékeztető fonatok nőnek ki, amelyek gyorsan (nagyjából egy óra alatt) a halott egész agyát átszövik. Ezután durván egy héttel kinőnek egy új szembokor első hajtásai a fejből (csak akkor, ha a fej nem roncsolják szét és nem temetik mélyen a föld alá); legalább fél év szükséges ahhoz, hogy az új bokor bogycsók teremjen. A szembokor nem szaporítható más módon, így a kipusztuló szembokrok pótlásához mindig meg kell halnia valakinek. Ez elvileg biztosítható lenne a szembogyókat hordozó személyek természetes halálával, de sokféle vannak rémtörténetek elrabolt, megvakított, majd a szembogyók bekötődése után meggyilkolt csavargókról.

Egy kalandozó számára egy személyes tárgy helyett választható az, hogy egyik vagy mindkét szeme szembogyóra lett cserélve. Ennek előnye, hogy a szembogyók sérülés után regenerálódnak, de ennél általában jelentősebb hatás, hogy a narancssárga szemszín feltűnővé teszi a kalandozó megjelenését. Amelyik vidéken nem elterjedt ez a praktika, ott lehet olyan átveréssel próbálkozni, hogy a narancssárga szemek mágikus hatalmat és titkos tudást jelentenek – de a kalandozók ellenségei is terjeszthetnek olyasmit, hogy furcsa szemszín sötét erővel való kapcsolatra utal.

Aki hivatásos szinten ismeri ezt a képzettséget, az megtanulta a látási problémáktól szenvedő betegek szemének szakszerű kivájasát és a szembogyó beültetését, továbbá fenntarthat tucatnyi szembokrot, amelyek jó körülmények között havonta tucatnyi szembogyót biztosítanak.

Aki mesteri szinten ismeri ezt a képzettséget, az akár pár száz szembokorból álló ültetvényt is gondolhat, de ehhez szükséges néhány segéd-kertész munkája és az, hogy a társadalom eltűrje a szembokrok pótlására alkalmazott módszert. Egy ilyen ültetvény bőven terem szembogyót, így tulajdonosa kísérletezhet például a látványos narancsvörös írisz átszínezésével vagy a szembogyó regeneráló mellékhatásának kiaknázásával is. Ilyen téren a ráncos, öreg bőrt megfiatalító szembogyó-pakolás elég megbízhatóan működik (sok nemesasszony keres ilyesmit), más próbálkozások viszont gyakran sikertelenek vagy váratlan gondokat okoznak.

Néhány mester mennyiség helyett a minőségben rendkívüli – ők az egészséges szemeknél is jobb látást biztosító szembogyókat nevelnek. Ilyen szemekkel egy tárgy vagy jelenség kétszer-háromszor nagyobb távolságból vehető észre, mint szokásos szemekkel. (Egy kalandozó 1 Kp-ért választhatja azt, hogy ilyen szemei vannak.)

Bátrak fürdője (kizárólag mesteri szint szint)

Az öregedést visszafordító hírhedt praktika, ami gyakran jelenik meg legendákban úgy, hogy egy rettegett uralkodó szűz lányok vagy legyőzött harcosok vérében fürdőzik. A pontos részleteket kevesen ismerik: a fürdő előtt összetett formájú sebeket kell ejteni a fiatalodni vágyó páciens bőrén, majd a páciens alámerül egy kád vérben és csupán órákkal később kel fel onnan. A „bátrak fürdője” nevet az indokolja, hogy a páciens a fiatalodás közben rémálomba illő nyers szenvedésen megy keresztül, amelyekre egész hátralévő életében emlékezni fog. Egyes krónikások szerint a rituálén áteső uralkodók ettől örülnek meg, de mások szerint már eleve örültek voltak azok az uralkodók, akik ilyen praktikákhoz folyamodnak.

A rituáléhoz nagyjából egy hektoliter vér szükséges (illetve törp páciens esetén fél hektoliter), ami a rituálé végére szénfeketére színeződik (ha túl kevés a vér, akkor a rituálé általában végzetes). Ehhez a praktikához csak a pácienssel azonos fajú és nemű személyek frissen kiontott vére alkalmazható (a tünde-vér különösen veszélyes már kis mennyiségben is). A páciens általában elkap minden fertőző betegséget, amit a vért biztosító személyek hordoztak – a kegyetlen hóborton túl ez is indokolhatja a szűz lányok vérenek használatát. A fürdőhöz szükséges vért szinte mindig több tucat áldozat teljes kivézetése biztosítja, de elég sok orvos közreműködésével elvileg megoldható lenne, hogy több száz személy vérért használva ne igényeljen halált a rituálé.

Egy ilyen kezelés után a páciens látszólagos életkora félúton lesz a kezelés előtti látszólagos életkor és a vért adó személyek átlagéletkora között, így általában fiatalok vérért használják (a gyermekvér azonban egyes feljegyzések szerint komoly mellékhatásokat okoz). Ezen túl a kezelés helyreállít szinte minden testi elváltozást (nyílt sebek, hegek, rosszul gyógyult csontok, bénult végtagok, születési rendellenességek, daganatok stb.), de nem megbízható agykárosodás helyreállításában, nem növeszt vissza hiányzó végtagokat és nem segít a testben található kórokozók vagy mérgek ellen sem.

fogcserező átok

A fogakkal kapcsolatos problémák gyógyítására alkalmas hírhedt praktika, amivel fokozatosan egy új és teljesen egészséges fog növeszthető egy személy szájában. A módszer hírhedségét az okozza, hogy galád vajákosok igen gyorsan eltávolíthatják vele áldozataik meglévő fogait – és gyakran sovány vigasz az, hogy pár hét alatt fokozatosan új fogak nőnek helyettük.

Végrehajtásához a vajákos fennhangon elmond egy 3 másodperc hosszúságú varázsigét a nisebruk nyelven, aminek az emlékét már csupán néhány mágikus praktika őrzi. A nyelv sajátosságai miatt a varázsigét jelentősen módosítani kell annak megfelelően, hogy milyen fogat kíván lecserélni a varázsló és milyen nemű a páciens.

A mágia előhívásához figyelni kell a megfelelő kiejtésre, így közelharc, futás vagy hasonló intenzív mozgás közben nem lehet ezt a praktikát használni. A varázsigé a legközelebbi megfelelő nemű személyre hat, aki a vajákos előtt van, legfeljebb 20 méter távolságban. A férfi és női célpontot kijelölő változatok mellett van a varázsigének egy harmadik alakja is, amivel a vajákos (nemtől függetlenül) önmagára irányítja a mágikus hatást; azonban ezt ritkán használják, hiszen hiányos fogsorral nem lehet elég jól kiejteni a varázsigét.

A varázsigének azonnali hatása, hogy a megnevezett helyen lévő régi fog azonnal kilöködik a célpont állkapcsából (és viszonylag kis erővel hozzákoccan a másik fogsorhoz). Ez kellemetlen, de elviselhető szintű vérzést és fájdalmat okoz – az áldozat/páciens pár órán belül csak akkor eszik, iszik vagy beszél, ha az feltétlen szükséges, de jobban jár annál, mintha egy hagyományos fogorvos húzta volna ki a fogát. (Ha a megnevezett helyen már régebb óta hiányzott a fog, akkor a varázsigének nincs azonnal észlelhető hatása.) Tündék ellen ez az átok különösen hatékony – ők azonnal elveszítik a testüket, amikor elveszítik a fogukat.

Ezután általában elkezd fokozatosan kinőni az új fog, de van egy kis esély ($\heartsuit = 1$) arra is, hogy egy apró kiejtési hiba miatt csak az azonnali hatás valósul meg. (Persze ez pár napon belül kiderül, és ekkor a vajákos egyszerűen megismételheti a varázsigét – ha segíteni akar a páciensnek.)

Az új fog naponta közel 1 millimétert nő; így egy személy új foga nagyjából két hét alatt éri el teljes méretét. A mágia gyógyítja az állkapocs és az íny helyi sérüléseit és a többi foghoz képest megfelelő helyre illeszti be az új fogat (esetleg kicsivel arrébb mozdítva azokat). Amikor az új fog eléri a normális méretét (vagy durván megsérül), akkor véget ér a mágia által gyorsított növekedés és a fog ezután minden szempontból úgy viselkedik, mintha természetes eredetű lett volna.

Aki ezt a varázsigét galád célokra használja, azt a csöcselék hagyományosan néhány fog kiverésével bünteti. Ez azért különösen hatékony büntetés, mert a hiányzó fogakkal a vajákos nem tudja helyesen kiejteni a varázsigét, így általában nem tud tovább garázdálkodni. Egyes bölcselők szerint a „fogatlan vén boszorkány” mesebeli figurája is erre a szokásra vezethető vissza.

Aki mesteri szinten ismeri ezt a praktikát, az emlősállatok fogait is megnevezheti a varázsigében használt ősi nyelven. Ilyenkor személyek helyett a megfelelő csoportba tartozó megfelelő nemű állatokra hat a varázsigé (a Vadászat kategória vagy célirányos képzettségek segíthetnek az állatok nemének megtippelésében). A fog váratlan kilöködésétől az állatok jellemzően megvadulnak; például ha egy lónak a fogát távolítja el a mágia, akkor az egy alap/hivatásos/mesteri szintű Lovaglás képzettséget birtokló lovat $\frac{5}{6}$, $\frac{1}{2}$ illetve $\frac{1}{6}$ eséllyel hajítja ki a nyeregből.

Ezen túl a mesteri alkalmazók általában képesek arra is, hogy szándékosan „hibásan” használják a varázsigét és ilyenkor csak kis eséllyel ($\heartsuit = 1$) kezd új fog növekedni a régi kilöködése után. (Csak pár nap után derül ki, hogy nő-e új fog és senki más nem tudja, hogy a vajákos akart-e új fogat növeszteni.)

Szőrnövesztő átok

A személyek hajának és szőrének növekedését sokoldalúan, de kissé kiszámíthatatlanul befolyásoló praktika. Ez valószínűleg a legjobb ismert módszer a kopaszság orvoslására; de sajnos sok vajákos gyógyítás helyett zsarolásra vagy kicsinyes bosszúra használja ezt a hatalmat. Emiatt sokan titkolják ennek a módszernek az ismeretét – hiszen a hajhullás nem halálos, de akinek hirtelen kihullik a haja, az gyakran a legközelebbi ismert szőrnövesztőn vezeti le a dühét.

Végrehajtásához a vajákos fennhangon elmond egy nagyjából 3 másodperc hosszúságú varázsigét nisebruk nyelven, és ezzel kijelöli, hogy milyen fajtájú szőrzetre milyen hatást akar alkalmazni. (A nisebruk nyelv valószínűleg évezredekkel ezelőtt feledésbe merült, csupán varázsigék őriztek meg néhány kifejezést.) A nyelv sajátosságai miatt a varázsigé módosul aszerint, hogy férfi vagy nő a célpont; továbbá női célpont esetében korlátozva van az arcszőrzet növesztése.

A mágia előhívásához figyelni kell a megfelelő kiejtésre, így közelharc, futás vagy hasonló intenzív mozgás közben nem lehet ezt a praktikát használni. A varázsigé a legközelebbi megfelelő nemű személyre hat, aki a vajákos előtt van, legfeljebb 20 méter távolságban. A férfi és női célpontot kijelölő változatok mellett van a varázsigének egy harmadik alakja is, amivel a vajákos nemtől függetlenül önmagára irányítja a mágikus hatást és az arcszőrzetet is kijelölheti.

A leggyakrabban befolyásolt szőrzet-fajta természetesen a haj, de ezen túl férfiaknál kijelölhető a szakáll és a bajusz, továbbá mindkét nemnél kijelölhető a szempilla, a szemöldök, az egész testen megjelenő ritkább szőrzet, valamint a testhajlatok erősebb szőrzete.

A leggyakrabban használt hatás megválasztja a szőrök növekedési sebességét módosítása a nullától az egész-

séges személyekre jellemző maximumig (ami nagyjából tíz naponta 1 cm). Ez a hatás általában elindítja a haj növekedését a kopasz személyeknél is, de van nagyjából $\frac{1}{6}$ esély arra, hogy a kopaszság különösen makacs és hivatásos tudásszinten nem kezelhető. A növekedési sebesség jellemzően \heartsuit hét után fokozatosan visszaáll a természetes szintre, de van $\frac{1}{3}$ esély arra, hogy a hatás maradandónak bizonyul.

Inkább átokként használt hatás az ősülés előidézése. Ilyenkor az érintett szőrszálak \heartsuit perc alatt fokozatosan kifakulnak a vajákos által kijelölt mértékben (alig látható hatástól a teljesen fehér szálakig bármi választható). További hatás, hogy ezután a szálaknak a töve (az újonnan növekedő része) is kifakult lesz (a kijelölt mértékben). Ez a másodlagos hatás jellemzően \heartsuit hét után elmúlik, de van $\frac{1}{3}$ esély arra, hogy a hatás maradandónak bizonyul.

Haj, szakáll és bajusz esetében választható hatás a mágikusan gyorsított szőrnövekedés elindítása és megállítás. Ennek segítségével akár napi 5 cm-t is nőhetnek a szőrszálak, viszont eközben jellemző viszketés és (különösen haj növesztése esetében) az erősen megnövelt étvágy. Ha a mágikusan gyorsított növekedést nem állítják meg időben, akkor az jellemzően \heartsuit hét után az érintett szőrzet kihullásához vezet. Ezek után általában természetes sebességgel kezdődik újra a növekedés, de $\frac{1}{3}$ eséllyel különösen makacs kopaszság alakul ki az erőszakos növesztés káros hatásai miatt.

Végül van lehetőség a szőrzet teljes megújítására is: ilyenkor az érintett területen a szőrszálak \heartsuit perc alatt kihullanak, majd ezután egészségesebben, dúsabban és általában az ősüléstől mentesen kezdenek el újra növekedni. Ilyenkor a vajákos kijelölheti a haj színét (elterjedt színek közül: szőke, barna és fekete árnyalatai) és jellegét (egyenestől a göndörön át a nemezesedő hajig).

Ez a praktika nem hat az orkokra (akiknek a megvastagodott bőrén semmiféle szőr nem nő); viszont a mágia lehetséges célpontnak tekinti az orkokat, így ők is „megakaszthatják” a varázsigét. (Tehát ha a vajákos előtt áll egy megfelelő nemű ork, akkor a varázsigé hatástalan, függetlenül attól, hogy kik állnak az ork mögött.) Ettől függetlenül ezt a praktikát nyugodtan használhatják az orkok (vagy például a háromszemű hollók is, akiknek szintén nem lehet szőrt növeszteni).

Ez a praktika hat a tündék testére és sohasem kényszeríti a tündét a test elhagyására. Bizonyos esetekben azonban a tünde jobban jár, ha a varázsigé alkalmazása után \heartsuit percen belül önként elhagyja a testét, hiszen egyébként a varázsigé hatásai az újraformált testeken is megmaradnak. (Ez az átok biztosítja azt, hogy néha felbukkannak ősz hajú vagy kopasz tündék.) Az egyetlen kivétel a mágikusan gyorsított szőrnövekedés, amit (káros mellékhatások nélkül) megállít az új test formálása.

A mesteri tudásszint sok területen ad előnyöket a vajákosnak. Legismertebb talán az, hogy a mesterek kijelölhetik a nők szakállát és bajszát is (akár növesztésre, akár a nem kívánt növekedés megállítására). További látványos különbség, hogy a hatások irányíthatóak szűkebb területekre (például a fej egyik oldalára). Ezeket túl hasznos lehet az is, hogy a mesterek sok próbálkozással még a makacs kopaszságot is kezelhetik, átlagos esetben pedig $\frac{1}{3}$ helyett $\frac{2}{3}$ esélyt kapnak arra, hogy a növekedés sebességének módosítása vagy az ősülés okozása tartósan bizonyul.

Utolsó áldás (kizárólag hivatásos szint szint)

Mágikus jelenség, amely egy holttestet gyorsan és méltóságteljesen visszaad a természetnek, ugyanolyan módon, ahogy a tündék hátrahagyott teste is lebomlanak. Az első látható hatások $\heartsuit/4$ óra után jelentkeznek; ezután $\heartsuit/2$ órával már nem felismerhető, hogy kié volt a test (és lehet azt hinni, hogy egy tünde testéről van szó); majd további \heartsuit óra után már nem lehet megkülönböztetni a maradványokat a porhanyós, nedves talajtól. Ez a folyamat elpusztítja a testben található kórokozókat, azonban például a halott ruházatán megmaradhatnak a fertőzés nyomai (a betegség jellegétől függően).

A szertartást többnyire egész testre alkalmazzák, de alkalmazható bármilyen személyek vagy gerinces állatok testéből leválasztott élettelen darabra is. A szertartás mindig megtartja az érintett anyagok víztartalmát: a haj, a csontok vagy a mumifikálódott szövetek elporladnak; a vér pedig változatlanul híg marad, de elhalványodik és könnyen lemoshatóvá válik. A mágia nem hat a fagyott szövetekre, az élő testhez kötődő függelékekre (például haj), az élőlények nyelöcsővében/gyomrában lévő húsról és a végtermékekre sem. A lebontó hatás végighalad a maradványok egybefüggő darabjain; de például a járkáló csontvázak egymáshoz közel lebegő csontjai között

nem jut át).

Ez a szertartás legtöbb kultúrában elfogadott része a temetésnek, azonban végrehajtása meglehetősen drága a szükséges szakértelem miatt, így szegények körében ritkán bukkan fel. Néhány vajákos azt is ígéri, hogy az áldásnak köszönhetően a halottak majd egy nap újjáélednek tündeiként, de de nincsenek megbízható beszámolók arról, hogy ez valóban bekövetkezett volna.

Temetkezés mellett ez a szertartás sajnos kifejezetten alkalmas lehet a gonosztettek nyomainak (vérfoltok, hulla stb.) eltüntetésére is. Néha az is előfordulhat, hogy például csontból készített mágikus tárgyak (sárkánycsont, ködtaizmán, csontkéz stb.), drága prémekek, bőrszíjak, raktározott húsok vagy más állati eredetű dolgok tönkretételére használják ezt a szertartást. Ha egy lény jelentős mennyiségben fogyaszt olyan húst, amelyre frissen alkalmazták ezt a szertartást, akkor az súlyos és több napon át tartó, de általában nem életveszélyes hasmenést okozhat.

Az Utolsó áldás bizonyos formái alkalmazhatóak azok ellen a szörnyetegek ellen, amelyek élettelen maradványokat használnak testként (ilyen például a csontharcos vagy akár a csontsárkány is). Sajnos ez nem gyors megoldás: az áldás alkalmazása után a szörnyeteg még $\frac{1}{4}$ órán keresztül teljesen cselekvőképes, és ezután tíz-húsz perc alatt fokozatosan gyengül el és esik szét. Ezen túl a lebontó hatás hatékony lehet azok ellen a (gyakran kifejezetten gonosz) praktikák ellen is, amelyeknél vérrel (különösen személyek vérével) kell megjelölni dolgokat; de persze itt is legkorábban $\frac{1}{4}$ óra elteltével várható eredmény.

Ennek a szertartásnak a végrehajtására sok teljesen különböző módszer ismert, amelyek azonban mind gyakorlatilag ugyanazokat a hatásokat váltják ki. Minden módszernek megvannak a maga előnyei és hátrányai, így ha egy játékos ezt a képzettséget választja, akkor ki kell választani, hogy a kalandozó melyik módszert alkalmazza. (Igen ritka kivétel, hogy valaki egynél több módszert ismerjen; a különböző módszerek különálló képzettségeknek számítanak.)

A legismertebb módszer talán a **harcosok áldása**, amely egy egész csatamezőt is megtisztíthat a kiontott vértől és az elesettek testeitől, ha egy kitartó vajákos több napon át szakadatlanul alkalmazza. Ennek a módszernek fontos korlátja, hogy kizárólag a személyek maradványaira hat (így nem fogja elkorhasztani a bőrszíjakat, faggyúgyertyákat vagy az éléskamrákban tárolt húst). A harcsook áldásának használatához a vajákos fennhangon ismételtet egy ősi imát (ami nagyjából 2 perc hosszú), két ima között nagyjából 3 perc szünettel. (A szünetet egyes hagyományok szerint a halottak tetteinek felidézése, más hagyomány szerint néma csend tölti ki.) A mágia által befolyásolt területet minden ima egy méterrel bővíti; a lebontó hatás azonnal elkezd hatni az elért maradványokra. A befolyásolt terület növekedése befejeződik, ha a vajákos elhagyja ezt a területet vagy kihagy egy imát; de a már megindított lebomlási folyamatok ezután is lezajlanak.

A leggyorsabb módszer a **tündék kézrátétele**, ami $\frac{1}{2}$ másodperc alatt megindítja egy holttestnek (vagy egy test egybefüggő élettelen darabjának) a lebomlását. Ezt a módszert csak tündék tudják megtanulni; használatakor a tünde kizárja elméjéből a külvilági ingereket és a megérintett anyagokat elfogadja a saját anyagi testének a folytatásaként. Ennek az útnak az elterjedtségét korlátozza, hogy az alkalmazása erős undor-érzetet ébreszt a tündében: tíz-húsz perc undorító munkának megfelelő élményt sűrít össze néhány másodpercbe. Ha egy tünde nagyon sokszor alkalmazza ezt a szertartást, annak akár komoly következményei is lehetnek.

Előkészítést igénylő, de szintén gyorsan alkalmazható módszer az **ősz lehelete**. Ehhez a vajákos elénekel egy ősi éneket (5 perc és Zene alapszint szükséges, az ének szövegére sok változat ismert, de valójában a pontos dallam számít), majd alaposan összerág egy elsárgult fűzfalevelet (pár perc, lehet szárított falevél is). Ezután amikor a vajákos először kinyitja a száját, akkor a lehelete elindítja maradványok lebomlását; egy erős kilégzéssel a mágia akár egy $\frac{1}{2}$ méter hosszú, egy-két méter átmérőjű hengerre is kiterjeszhető. Ezt a hatást megállítják a légmozgást erősen nehezítő akadályok (már egy sűrű fátyol is) és eltérítik az erős szellőkések (kedvező széllel akár négyszeres hatótáv is elképzelhető). Ha a vajákos végig csukva tartja a száját, akkor $\frac{1}{4}$ órán át tudja tárolni az előkészített leheletet (kalandmester dob titokban), azután elvész a mágia.

További ritka, de sok vidéken felbukkanó és temetéseknél különösen kedvelt módszer a **nefelejcs-áldás**, aminek a vajákos nefelejcs-magokat tartalmazó olajat ken a holttestre, általában valamilyen jelképes mozdulatok, sirató-énekek vagy más kiegészítő elemek mellett. (Különböző vajákosok igen változatos kiegészítőket használ-

nak, de a kiegészítők elhagyása esetén gyakran sikertelen a szertartás.) Ez a szertartás-változat nagyjából 3-5 percet igényel; jellegzetessége, hogy a mákszemnyi barnás nefelejcs-magok belesüllyednek az elporladó testbe és később (alkalmas körülmények között, természetes sebességgel) kikelnek, sok feljegyzés szerint különösen tiszta színű virágokat formálva.

Ezeken túl számos ritkább módszer is létezik, amelyek azonban gyakran csak egy-egy vidéken működnek. A játékosok a kalandmesterrel egyeztetve választhatnak saját módszert a kalandozójuknak.

Tündék képességei

A tündék sokrétű mágikus képességeket birtokolnak, amelyek segítségével kellemes érzésként észlelhetik az élőlények növekedését a természetben, továbbá új életet is formálhatnak. Ezek a képességek gyakorlással fejlesztethetők, de ez egy kifejezetten lassú folyamat, így viszonylag kevés tünde választja ezt az utat.

A tündék képességeinek a magasabb szintű használatát általában a (nem különösen galád) vajákos praktikákhoz hasonlóan kezeli a társadalom: ezek furcsa misztikus jelenségek, amelyek felbukkanhatnak mesékben és legendákban, de a pontos hatásaikat és korlátaikat csak az alkalmazóik és néhány tudós ismerheti.

Ezeknek a képességeknek közös korlátja, hogy az anyagi test cselekvései és érzései könnyen elterelik a tünde figyelmét. Emiatt a képességek összetett használatára lényegében akkor van lehetőség, ha nincs anyagi test, az anyagi test öntudatlan vagy az anyagi test nyugodt körülmények között meditál és elfojtja a külvilág ingereit. (Ha megzavarják a tündét, akkor az dönthet, hogy vagy szünetelteti a mágikus képességek használatát, vagy elhagyja a testét és továbbra is a mágiára figyel.)

Más tündérek képességeihez hasonlóan a tündék mágikus képességeire is néhány száz méteres hatótáv jellemző. Ez pontosabban azt jelenti, hogy a tünde lassabban tudja távoli helyre összegyűjti a mágikus erejét: a tünde teste körül csak 15 másodperc körüli előkészület kell, de 50 méterenként duplázódik a szükséges idő. Így például 100 méter körüli távolságban (2 duplázás) 1 perc kell a mágikus hatások elindításához, de 400 méter távolságban (8 duplázás) már nagyjából egy óra, ennél sokkal messzebbre pedig nem szoktak varázsolni a tündék (inkább közelebb mennek).

A távolság csak az előkészületek idejét növeli, ha a tünde valahol összegyűjti az erejét, akkor ott (néhányszor tíz méteres zónában) szabadon és könnyen használhatja a képességeit. Ha a tünde néhányszor tíz méternél többet mozog (például mozgó szekéren meditál), megszakítja a képességeinek használatát vagy más helyre akar mágiát alkalmazni, akkor meg kell ismételni az erő összegyűjtését.

A rendszer az ide tartozó a képességekben általában hivatásos és mesteri szintet különít el, amelyeket szokásos módon 1 Kp-ért illetve 3 Kp-ért lehet kiválasztani (kizárólag tündék számára).

Növénynövesztés

Viszonylag ismert, különféle történetekben gyakran felbukkanó dolog, hogy bizonyos tündék tudnak különféle növényeket növesztetni (néhány műveletlen figura egyenesen azt hiszi, hogy minden tünde ért ilyesmihez). Az ilyen képességek pontos lehetőségeiről és korlátaikról azonban rengeteg ellentmondó vélemény kering, amelyek között még a bölcselők is nehezen tudnak kiigazodni.

A kis virágoktól és a haszonnövényektől kezdve a mindent benövő cserjékig és az égbe törő fákig mindenfajta növényt szoktak növesztetni tündék, azonban legtöbb tünde csak egyetlen különösen kedvelt növényfaj növesztésére képes. (Sok vidéken elterjedt az a szokás is, hogy a tündék a kedvenc növényükről kapják a nevüket.)

Ezen túl fontos korlát az is, hogy a tünde mindig a talajból formál új növényt és nem tudja a meglévő növényeket megerősíteni vagy tovább növelni. (Ez a korlát hasonlít ahhoz, hogy a tünde formálhat emberszerű testet a talajban, de nem tudja emberek testét gyógyítani vagy átalakítani.)

A növénynövesztés előtt a tünde összegyűjti az erejét a kívánt helyen, amihez szokásos időigény tartozik (például 0, 100, 200, 300, 400 stb. méter távolságban rendre negyed perc, 1 perc, 4 perc, negyed óra, 1 óra stb.). Ha a tündének van ébren lévő anyagi teste, akkor annak meditálnia kell a növénynövesztés és az erő összegyűjtése alatt is.

A tünde egy óra alatt nagyjából egy köbméteres térrészt tud megtölteni szokásos sűrűségű növényzettel. (Így például növeszthet egy 120 cm átmérőjű durván gömb alakú bokrot, egy kúszónövény indáival lezárhat egy

szokásos méretű ajtót, vagy arasznyi magas vadvirágokkal betéríthet egy 5 m²-es területet.) További korlátot jelent az, hogy a leghosszabb hajtások óránként legfeljebb két-három métert növekedhetnek.

A növekedés sebessége a személyek mozgásához képest nagyon lassú, de így is több nagyságrenddel gyorsabb a természetes növekedésnél (ahol a bambuszrügyek napi 10 cm növekedése kiugró rekord). Emiatt a növekedés közben nem a növény természetes anyagcseréje érvényesül, hanem a tünde mágikus ereje formálja át a talajból felszívott anyagokat a növény új részeivé.

A növekedő növény kívülről természetesnek tűnik, de ha elvágják az ágait, akkor láthatóvá válnak azok a csatornák, amelyek tejnedv formájában szállítják a gyors növekedéshez szükséges tápanyagokat. Az ilyen természetellenes részek szükségesek a növesztéshez, de a folyamat végén elfolyósodnak és átalakulnak azokká a szövetekké, amelyeknek a helyét elfoglalták. Ezután a növény már a természetes anyagcseréjével, a szokásos lassú tempóban élhet és növekedhet; viszont a tünde nem tudja újratekdeni a gyorsított mágikus növesztést. Ha a tünde valamiért korán félbehagyja a növény növesztését, akkor a félig megformált növény jellemzően elpusztul, ahogy a belső részei gyorsan lebomlanak.

Bizonyos helyzetekben feltűnő lehet az, hogy a tündék szinte mindig egészséges, életerős növényeket növesztenek és egyáltalán nem tudnak betegségeket és kártevőket (például hernyókat, tetveket) bocsájtani a frissen megformált növényre. Ez az ideális állapot nem marad meg a növesztés befejezése után (például a kártevők örömmel veszik birtokba az új élőhelyet), de tapasztalt kertészek alapos vizsgálattal később is megállapíthatják azt, hogy egy-egy számukra ismert fajtájú növényt valószínűleg mágia formált.

Amelyik tünde alkalmas növényeket tud növesztetni, az gyakran használja a képességét élelem, takarmány, faragni való faanyag vagy más hasznos holmik előállítására. A tündéket jellemzően csak a megnövesztett növények céltalan pusztulása zavarja, de gyakran még ilyen helyzetekben is igen megértőek (hiszen bármikor helyreállíthatják az elpusztított növényt). Persze vannak szélsőséges esetek is: nem tanácsos feldúlni azokat a virágokat, amiket a vén tünde harcos a halandó bajtársának a sírjára növesztett.

Megfelelő fajtájú növénye növesztésével a tünde néhány főre elegendő élelmet is biztosíthat; legtöbb növényből nagyságrendileg óránként 0,3 kg élelem növesztésével lehet számolni (ehető levelű/gyökerű zöldségeknél pedig óránként egy kilóval). A tünde bármelyik évszakban növeszthet terméstől roskadozó növényeket, de egész töveket növeszt és ha nem egynyári növényekről van szó, akkor igyekszik életképes növényeket hátrahagyni.

A tündék az általuk különösen kedvelt növényfajtákat tudják megismerni a növénynövesztéshez szükséges alapaossggal. Ezeknek a kiválasztása nem tudatos döntés és sokszor még azelőtt megtörténik, hogy a tünde először emberi testet formálna. Emiatt legtöbb tünde a környéken elterjedt növényeket tud növesztetni, és nagyon ritka az, hogy egy tünde különösen értékes növényt növelessen. A másfajta mágikus hatásokhoz köthető növények (például szembokor) növesztésére nincs ismert példa.

Ennek a képzettségnek a kiválasztásakor azt is ki kell választani, hogy milyen növényt akar növesztetni a játékos. Példaképpen és esetleg sorsoláshoz hat lehetséges választás: (1) bürök (fogyasztásának hatásai a mérgeknél bemutatva), (2) cékla, (3) fodormenta, (4) fekete szeder, (5) körtefa, (6) erdei fenyő. Ha egy játékos azt szeretné, hogy a kalandozója különösen értékes növényt (például drága fűszert vagy gyógynövényt) növelessen, akkor a kalandmester előírhat extra Kp-költséget (például +1 vagy +2 Kp-t).

A mesteri szintű tudást birtokló tündék változatos irányokban bővíthetik a tudásukat: például nagyobb területen növeszthetik a növényzetet egyszerre (akár óránként öt köbméteres térrészt is megtölthetnek), különösen precíz formákat alakíthatnak ki növényekből, vagy növeszthetnek ritka növény-változatokat (például szokatlan színárnyalatú virágokat vagy különösen ízletes gyümölcsöket).

Ezen túl arra is van lehetőség, hogy egy tünde több, gyakran teljesen eltérő jellegű növény növesztését is elsajátítsa (van a tündének kedvenc fája, kedvenc virága, kedvenc gyümölcse stb.); ilyenkor minden fajhoz különálló Növénynövesztés képzettség tartozik.

Őallgat az erdő

Mesébe illő mágikus képesség, amellyel a tünde a levelek rezgésein keresztül észlelheti a hangokat. Ez a képesség egészen gyakran felbukkan népdalokban, legendákban és tréfákban, de gyakran még a művelt figurák (Elmetan

vagy Intrika hivatásos szint) sem hiszik el azt, hogy valóban létezik.

A tünde egyszerre egy nagyjából 30-40 méter átmérőjű részt tarthat megfigyelés alatt. Itt is érvényesülnek a tündék képességeinek a szokásos korlátai (ha a célpont távolsága 0, 100, 200, 300, 400 stb. méter, akkor rendre negyed perc, 1 perc, 4 perc, negyed óra, 1 óra stb. felkészülési idő szükséges; az anyagi testnek nyugalomban kell lennie). Persze ezt a módszert gyakran olyan tündék használják, akik nem bajlódnak anyagi test viselésével, hanem (séta sebességével) mozognak és mindig az aktuális tartózkodási helyük körül hallgatódnak.

A tünde hivatásos szinten még nem érti meg a beszédet (esetleg a „Segítség!” és egy-két hasonló kiáltás felismerhető), de elkülönítheti a különböző jellegű hangok (például léptek zaja, csörtetés a bozótban, favágás, madárdal, hangszerek főbb típusai, beszéd, ordibálás, sikolyok, stb.). A mágia segítségével a tünde azt is megállapíthatja (egy-két méter pontossággal), hogy a hangok honnan érkeztek.

Jó körülmények között (például zöld erdőben, sűrű bozótban vagy nádasban) a tünde az átlagos hangerejű beszédet és a legalább annyira hangos dolgokat tudja észlelni. A kiabálás már közepes körülmények mellett (például néhány fa közelében vagy egy búzamezőn) is észlelhető; a kürtöket, sárkányok ordítását és hasonló zajokat pedig akár egy csenevész fűvel borított hegyi réten vagy hasonlóan rossz körülmények között is érzékeli a tünde.

A mágia szinte bármilyen élő és mozgásra képes leveleket felhasználhat, de téli (nem örökzöld) erdőben, hóval borított réteken vagy legtöbb városi környezetben nem igazán hasznos. A leveleket mozgató erős szél vagy eső is lényegében használhatatlanná teszi ezt a képzettséget, bár olyankor tisztán érzékelhető az, ha esetleg valahol a Némítás varázslat beburkol legalább néhány köbméternyi lombot.

Mesteri szinten az érzékelés pontosabbá válik: jó körülmények között a suttogás hangereje is érzékelhető, közepes/rossz körülmények mellett pedig az átlagos beszéd illetve a kiabálás hangereje érzékelhető. Ezen túl a tünde megérti azt a beszédet, amit hivatásos szinten is érzékelhetett volna (persze csak akkor, ha ismeri a nyelvet).

Átváltozás

Titokzatos mágikus praktika, amellyel a tünde beleavatkozik az emberszerű test újraformálásának a természetes folyamatába és ezáltal megváltoztatja a testének a megjelenését és adottságait. Ez a lehetőség legtöbb vidéken benne van a köztudatban, de a többség csupán mesebeli fordulatnak (vagy esetleg a tündék ellen gyanakvást szító rágalomnak) tartja ezt a lehetőséget. Jellemzően csak a jól tájékozott figuráknak (Intrika vagy Elmetan hivatásos szint) van meggyőző bizonyítéka arról, hogy ilyesmi dolog valóban létezik; de általában ők sincsenek tisztában a praktika pontos korlátaival.

Az Átváltozás módszereit szinte mindig önállóan fedezik fel a kíváncsi természetű tündék, amikor elkezdik feszegetni az újjászületés határait. Ez egy kockázatos folyamat, hiszen a test csodálatosan bonyolult rendszer és a kísérletezésnek nemkívánatos hatásai lehetnek akár az érzelmekre, jellemre vagy emlékezetre is. Az újjászületés ösztönös jellege miatt még a tapasztaltabb tündék sem tudnak segíteni (azt leszámítva, hogy beszélhetnek az érdeklődőknek a kockázatokról és mellékhatásokról). A tanulási folyamat különösen veszélyes az idős tündék számára: szinte sohasem fordul elő az, hogy egy tünde sikeresen átformálja az évszázadokon át változatlanul viselt testét.

Ezt a módszert korlátozza az, hogy az újjászületés mindig egy fiatal és teljesen egészséges emberhez illő testet alkot (de mesteri tudással lehet valamennyire utánozni az ősz haját, a ráncos bőrt és az öregedésnek egy-két hasonló látványos jelét). Egészen mesében fordul elő az, hogy egy tünde emberi formájú (nem hegyes) fület formál magának vagy megváltoztatja a testének a nemét, de nincsenek megbízható beszámolók olyan tündékről, akik valóban képesek ilyesmire.

Az Átváltozás leggyakoribb és legkönnyebb módszere a test felszíni részének (haj, szőrzet, bőrszín és bőr más jellemzői, bőr alatti zsírszövetek) az átalakítása. Ilyen jellegű (eléggé kiterjedt) átalakítások után még a pontos emlékekkel rendelkező törpök sem fogják hasonlóan találni a régi és új test megjelenését. Ha a tünde egy konkrét személy megjelenését utánozza vagy például különösen szép testet akar készíteni, akkor ahhoz (hivatásos szinten) általában több próbálkozásra van szükség („ennél valamivel világosabb haj kellene...”).

Szintén elterjedt változtatás a gége méreteinek a (nem túl durva) változtatása, ami a tünde hangját teszi fel-

ismerhetetlenné. Zenében képzett tündék ilyen módon átválthatnak más hangfekvésre, de persze az adottságaik megváltozása rövid távon a mutáláshoz hasonló zavaró hatást jelent. (Hivatásos szinten itt is több próbálkozás kell, ha valaki konkrét hangmagasságot akar elérni.)

Mesékben az is gyakori fordulat, hogy egy tünde rendkívül erős testet növeszt magának, de a felduzzasztott izomzat csak akkor lesz valóban használható, ha a tünde alaposan kiismerte a szükséges arányokat. Emiatt ez a praktika nem gyorsítja fel a nagy izomerő elérést; az Erő képzettséget változatlan módon és szokásos Kp-költséggel kell felvenni. Az izomzat átalakítása olyankor kaphat szerepet, ha a tünde a szokásosnál gyengébb testet akar formálni (például egy kevésbé izmos személy megjelenését akarja utánozni) vagy egy ilyen időszak után ismét vissza akarja nyerni a megszokott erejét.

A csontváz méreteinek az átalakítása alapvetően a mesteri szinthez tartozik, de néhány különösen egyszerű változtatás már hivatásos szinten is vállalható. Így például növeszthető a szokásosnál néhány centivel magasabb vagy alacsonyabb test (elsősorban a végtagok hosszát módosítva) vagy valamennyire változtathatóak az arc vonalai (a koponya külső felszínét módosítva).

Mesteri szinten teljesen szabadon megválasztható a testalkat és a magasság is. Az ilyen szinten képzett tündék az emberekre jellemző lehetőségeken túl általában a törpöket utánzó kicsi, zömök, izmos testeket is tudnak formálni. Természetesen ez a felszínes utánzás nem biztosít hozzáférést a tiszta elme használatához. További hátrány, hogy ennyire kicsi (és még mindig könnyen elveszíthető) testben –1-re módosul a faji harcérték módosító.

A mesteri szinten képzett tündék egy része alaposan kiismeri az öregedés viszonylag ártalmatlan jeleinek (ősz haj, ráncos bőr stb.) az utánzását; más mesterek pedig inkább egy-két egyedi megkülönböztető jelet (bőrön formált összetett fekete-fehér minták, szokatlan színű haj stb.) dolgoznak ki. A mesteri szinthez tartozik a szemszín befolyásolása is; néhány mester ott is használhat egy-egy szokatlan színt.

Ezen túl fontos előny, hogy a mesteri tudású tünde általában már elsőre próbálkozásra tud olyan testet formálni, ami egészen pontosan utánozza egy konkrét személy vonásait. (A praktika korlátai között: csak megfelelő nemű, felnőtt, egészséges, nem ork fajú személyek utánozhatóak jól és a fülek jellegzetesen kihegyesedőek maradnak.) Természetese a pontos utánzáshoz pontos megfigyelés is kell: aki a tündénél jobban ismeri az utánzott személy vonásait, az felfedezheti a csalást, ha a tündét is elég alaposan megvizsgálhatja.

Második test

Szintén az újjászületés folyamatát módosító, de az Átváltozásnál biztonságosabb módszer, amivel lerövidíthető vagy teljesen kihagyható a test nélkül töltött fázis. Ez a módszer azon alapul, hogy a tündér-elme egyszerre két helyre összpontosítja a figyelmét (ami nehéz, de sok gyakorlással megtanulható) és nem emlékezetből, hanem az előző testet másolva formálja meg az új testet.

Ilyen módon az új test növekedése elkezdődhet a régi test növekedése előtt. Eközben fontos korlát, hogy az új test csak olyankor növekszik, amikor a tünde (pontosabban a régi test) elég közel (néhány száz méteren belül) van; tartós, legalább 1 órán át tartó távollét esetén a talajban előkészített test elpusztul és elkezdi visszaalakulni közönséges talajjává.

Fontos előny továbbá, hogy ha van másolható test, akkor a szokásosnál kétszer gyorsabban lehet az új testet megformálni. (Az újjászületés szokásos időigénye $48 + 6 \times \text{Kp} + \text{Kp}$ óra, amit a kalandmester titokban meghatároz a folyamat kezdetén. Ezután a kalandmester könyveli a hátralévő időt és amikor éppen van másolható test, akkor minden eltelt óra után két órával csökkenti ezt a mennyiséget.)

Ha a tünde elveszíti mindkét testét, akkor növeszthet egymással párhuzamosan két testet is; ilyenkor mindig arról a testről lehet másolni, amelyiknél kisebb az ébredésig hátralévő idő. (Ha például egyidőben kezd növekedni a két új test, akkor a kalandmester két $48 + 6 \times \text{Kp} + \text{Kp}$ dobást hajt végre és a kisebb eredmény fogja kijelölni azt, hogy mikor ébredhet fel mindkét test.)

Ez a képzettség nem változtat azon, hogy az új test jó talajban, a talaj felszíne alatt formálódik meg. A növekedés megindításához mágikus erőt kell gyűjteni a kívánt helyen (ez szokásos módon rendre negyed percet, 1 percet, 4 percet, negyed órát, egy órát stb. igényel 0, 100, 200, 300, 400 stb. méter távolságban), majd további 5

perc összpontosítással létre kell hozni a test első csíráját. Ezek után már nincs szükség további összpontosításra: a növekedő test ugyanúgy leköti a tünde figyelmének egy részét, mint a másik, aktív test.

Ha az új test teljesen kifejlődik, akkor eszméletlenül várakozik tovább a talajban gyakorlatilag korlátlan ideig (de elvész, ha a tünde túl messzire megy). Ha az aktív test elvesztésekor van teljesen kifejlett tartalék test, akkor az ☉ másodperc késleltetéssel kel fel a földből.

A két test birtoklásával együtt jár az a képesség is, hogy a tünde ösztönösen átlátja, hogy a teste egymáshoz képest milyen irányban és távolságban helyezkednek el. (Már néhány százalék távolság-különbség és néhány fok irány-különbség is érezhető, de a tünde nem törp, így nem tudja számokkal leírni azt, amit érzékel.)

Ha egy tünde a Második test mellett az Átváltozás hivatásos szintjét is birtokolja, akkor nem használhatja egyidőben a két módszert: csak olyankor tudja Átváltozással módosítani egy növekedő test vonásait, amikor nem birtokol másik testet. (Ezután a módosított testet másolhatja, de csak akkor, ha az teljesen kifejlődött.) Az Átváltozás mesteri szintjével már a másolással létrehozott testekben is megváltoztatható egy-két konkrét vonás (például, hajszín, hangfekvés, bőrszín, testmagasság stb.); de egy tünde nem tud sok szempontból eltérő testeket egyszerre uralni.

Mesteri szinten a tünde rögtön használatba veheti a megformált második testet, így egymással párhuzamosan két testet is használhat. Itt is érvényesül az a korlát, hogy a két test nem távolodhat el egymástól: nagyjából 300 méter távolság felett fokozatosan tompaság, szédülés, fejfájás jelentkezik mindkét testben, 1000 méter körüli távolság esetén pedig azonnal elvész az egyik test (a tünde választhat, hogy melyik).

A tündék csak akkor szoktak egyidőben több testet használni, ha ilyen módon érhetnek el valami fontosnak tartott célt. Egyes tündék állandóan találnak maguknak ilyen fontos célokat; de olyan tündék is akadnak, akik csak néhány évente veszik elő a második testet egy-egy világra szóló tréfa kedvéért. Sokan irigylik azt, hogy milyen lehet egyszerre több testben habzsolni az életet; azonban ez a valóságban nem jellemző. (A második testet birtokló tündék egybehangzóan állítják, hogy jobb teljesen elmerülni egyfajta élményben, mint több testnek a szórakoztatása között egyensúlyozni.)

A két testben két agy van és ez különálló ösztönökkel és tudatalatti működést biztosít, így például ha az egyik testet megijeszti, akkor a másik nem fog hirtelen felugrani. A két test fáradtsága, részegsége, másnapossága, alvása és más hasonló agyhoz kötött állapotai is egymástól függetlenül érvényesülnek.

Tudatos gondolkodásban a két test könnyen tud különböző dolgokra figyelni, de az összekötő tünde-elme állandóan összehangolja a véleményeket és emlékezetet. A két agy nincs közvetlen kapcsolatban, így az egyik test észleléseire a másik test nagyjából 1-2 másodperc reakcióidővel tud csak reagálni. A két test érzelmei között sem alakulhat ki ellentét, de az érzelmi fellángolások általában 10-20 másodperc alatt fokozatosan jelentkeznek a másik testben.

Ha a tünde elveszíti a két aktív test egyikét, akkor ☉ másodpercig szédülés és bódultság sújtja a megmaradó testet, ahogy a tündér-elme alkalmazkodik az egyetlen test irányításához. (Eközben a megmaradó test -2 harcértéket kap és nem tud összpontosítást igénylő feladatokat végrehajtani.) Ebben az állapotban a tünde elveszíti azt az információt is, amit az elvesztett test az utolsó egy-két másodpercben érzékelt (ugyanúgy, ahogy az egyetlen testet birtokló tündék sem emlékeznek a test elvesztése előtti utolsó egy-két másodpercre).

Amelyik mágikus hatás általában élőlényekre vagy személyekre hat, az szinte biztosan különálló lényként kezeli az egyetlen tünde által létrehozott több testet. (Például egy több testtel rendelkező tünde minden testével külön irányíthatja a hideg tüzet, illetve a pusztítás karmai szertartással akár a saját másik testét is feláldozhatja.) A ritka tündérekre ható mágiaformák azonban minden test mögött megtalálják ugyanazt a tündér-elmet: így például az Égi Vadász szent fegyverei bármelyik testen keresztül teljes pusztulást okozhatnak.

A több testet birtokló tündék csak akkor tudják a testeiken kívülre irányítani a tündér-elméjük mágikus képességeit, ha az összes testük nyugalomban van (alszik, környezetet kizárva összpontosít nyugodt helyen, vagy esetleg növekszik a föld alatt).

A tünde-elme számára már a figyelem kétfelé osztása is nagy kihívás, de nagyon ritkán akadnak olyan tündék, akik ennél is több testet kezelnek egyidejűleg. Ezt a rendszer azzal írja le, hogy a tünde többször felveszi a Második test képességet: például 8 Kp-ért választható az, hogy a tündének egyszerre három teste lehet aktív

(egy alaptól + két mesteri szintű képzettség) és ezen túl lehet még két előkészületben várakozó teste is (két hivatásos szintű képzettség). Az ilyen persze kalandozók számára csak akkor lehetnek kifizetődő, ha nagyon sok képzettségpontot lehetne szétosztani.

Ha egy kalandozónak több aktív teste van, akkor alapfelszerelésből és legtöbb képzettség eszközeiből arányosan többet kap (minden testnek jut ruházat, lámpás, fegyverzet, páncél, ló stb.). Személyes tárgyából azonban továbbra is csak három darabot lehet választani, továbbá mágikus tárgyából és például kutyaiból vagy nemes mamutból sem kap a kalandozó annál többet, mintha csak egyetlen teste lenne.

11. Mágikus tárgyak

Zailtasun világában a mágikus jelenségeket általában vagy a személyek által elsajátított praktikák vagy pedig a különféle fenevadak, tündérek, lidércek és más egzotikus lények képességei hozzák létre; de van néhány olyan jelenség is, ami tárgyakkal kötődik. Kevés mágikus tárgy létezik a világban: nagyságrendileg ezer főre juthat egyetlen darab.

Ismert néhány bonyolult folyamat és módszer, amelyek létrehozzák mágikus tárgyakkal egy-egy fajtáját, de a mágikus tárgyak többségének az eredete teljesen ismeretlen. A mágikus tárgyakat általában kemény anyagok (kristályok, kerámiák, acél és más fémek, esetleg csont stb.) alkotják – sok bölcselő szerint egyszerűen azért, mert minden más mágikus tárgy már régen megsemmisült.

Egy személy jellemzően örökségként, zsákmányként vagy uralkodóktól kapott ajándékként szerezhet mágikus tárgyat. Aki pénzért árul mágikus tárgyat, az valószínűleg csaló, kisebb eséllyel tolvaj és csak igen ritka esetekben egy valódi mágikus tárgy eladósodott tulajdonosa. Aki talál alkalmas vevőt, az még a közönségesebb varázstárgyakért is elkérhet néhány száz aranypénzt (pár év jövedelem egy közrendű személynek; tisztességes kőház, teljes páncél vagy jó harci ló ára).

Egy kalandozó akkor hozhat mágikus tárgyat a felszerelésében, ha a játékos 1 Kp-t elkölt erre. Természetesen a kaland során a mágikus tárgy bárkinek kölcsönadható – de galádabb idegenek nem biztos, hogy visszaadják azt! Szorult helyzetben esetleg megoldást jelenthet az is, hogy a mágikus tárgyak kifejezetten értékesek és feláldozhatóak vesztegetésre, fogságba esett kalandozók kiváltására vagy hasonló alkukra.

Néhány kalandban előfordulhat az, hogy a kalandozók megszereznek egy mágikus tárgyat. Ilyenkor természetesen nem kell képzettségpontot használni a mágikus tárgy megtartásához és használatához – de a kalandozóknak meg kell küzdeni mindenki mással, aki ugyanarra a tárgyra vágyik.

Ködtalizmán (birtoklása 1 Kp = hivatásos szint)

A ködtalizmán egy nagyjából emberi hüvelykujjhoz hasonló méretű és formájú lekerekített csontdarab, ami azonban meglepően nehéz: 10-20 dekagramm súlyú (mintha ólomból lenne). (Aki Különös lények képzettségben hivatásos szintet birtokol, az következtethet arra, hogy ez valószínűleg valamilyen sárkánynak az aranycsontja. Sokan mesélik azonban azt is, hogy az ilyen talizmánban egy ködtündér rejtőzik.)

Amikor egy gerinces lény megérinti a talizmánt, akkor annak a teste körül a csontban lakozó mágia állandóan tejfehér ködöt termel, amiben csupán 3-5 méter a látótávolság. (Így a közelharcot nem igazán akadályozza, a távolsági támadások ellen viszont kiváló védelmet jelent.) A köd a lény teljes testfelületen tör elő és pár másodperc alatt nagyjából 10-15 méter sugarú burkot formál (tömör nem-levegő akadályok akadályozzák a terjedését).

A ködtalizmán tulajdonosa általában hamar felfedezi, hogy ez a köd nem valódi vízpára, hanem a fényt közvetlenül befolyásoló mágikus jelenség (így például a szél nem tudja elfújni). Ahol két vagy több ilyen mágikus ködfelhő átfedésbe kerül (például egyszerre két lény érinti meg a ködtalizmánt), ott gomolygó, örvénylő mintázatok jelennek meg a ködben, de nem nő meg a köd átlagos sűrűsége és nem csökken a látótávolság.

Sárkánycsont (birtoklása 1 Kp = hivatásos szint)

A leterített tűzokádó sárkány testéből kinyert aranycsont egy 5 cm átmérőjű, lekerekített peremű csontkorong, ami csupán fél centi vastag, azonban egytized kiló súlyú a belsejét összetett rendszerben átszövő aranyszálak

miatt. A sima csont gyakran ezüstkeretbe van foglalva és ahhoz erősített lánccal segítségével nyakba akasztva (a ruházat alatt) hordható.

Ha egy gerinces lény teste érintkezik az aranycsonttal, akkor az aranycsontban lakozó mágia akadályozza a hőátadást a test felszínén, így állandóan egészséges szinten tartja a testhőmérsékletet és védelmet nyújt a hőhatások ellen (akár az izzó vas is gond nélkül megfogható). Ha egyszerre több lény érinti meg az aranycsontot, akkor mind élvezik a védelmező hatást.

Ez a védelem vonatkozik a hajra, szőrre, szarvakra és hasonló élettelen testrészekre is, azonban nem terjed ki a felszerelésre – még maga az aranycsont is tönkremehet, ha tűzbe dugják. A nagy tüzek a hőhatástól független okokból (füstmérgezés, fulladás, rossz látási viszonyok, összeomló épületek stb.) még az ilyen aranycsontot hordozó személyek számára is komoly akadályt jelenthetnek.

Világító kristály (birtoklása 1 Kp = hivatásos szint)

A világító kristályok teljesen átlátszó kvarckristályok, amelyek egész térfogatukból egyenletesen fehér fényt sugároznak, általában a jelenkori mennyezeti lámpákhoz hasonló (1000 lumen körüli) fényerővel. Legtöbb világító kristály nagyjából ökölnyi méretű és sík lapokkal határolt, hasáb jellegű, de nem teljesen szabályos formával rendelkezik.

A kristályok fényereje állandó, nem szabályozható – viszont sok kristályhoz tartozik átlátszatlan ládikó, zsák, kendő vagy felnyitható lámpatest, amivel elrejthető a fény. Sok kristályhoz tartozik olyan fém foglalat is, amivel a kristály felakasztható vagy egy nyél végére illeszthető. (A játékos megválaszthatja, hogy a kalandozójának kristályához milyen kiegészítők tartoznak.)

A világító kristályok a leggyakoribb mágikus tárgyak közé tartoznak, de előállításukra nem ismert módszer és eredetük a múlt homályába vész. Egyes kincsvadászok azt állítják, hogy ismernek olyan ősi romvárosokat, omladozó barlangrendszereket és tengerparti területeket, ahol „új” világító kristályokat lehet találni, azonban érthető okokból nem fedik fel, hogy hol van az értékes lelőhelyük (és néhány esetben kiderül az is, hogy az „új” kristályokat valójában lopták valakitől).

Ha egy világító kristály széttörik vagy jelentősen megsérül, akkor elveszíti a fényét; de ezt általában csak nehéz kalapácsokkal vagy hasonló eszközökkel lehet elérni. Egyes vidékeken azt mesélik, hogy ilyenkor kiszabadul a kőbe zárt gonosz lidérc, ami a fényt biztosította – de persze máshol sem szívesen semmisítenek meg egy ilyen értékes tárgyat.

Méregűző talizmán (birtoklása 1 Kp = hivatásos szint, tündék nem tudják használni)

A méregűző talizmánok leggyakrabban kicsi, lapos kavicsoknak tűnnek, sima felszínnel és csontszínű, barnás, szürkés vagy esetleg fekete színnel. Ez a kőecske jellemzően egy fonalra vagy ezüstláncra van erősítve és ezáltal nyakláncként hordható. Vannak olyan talizmánok is, amelyeknek az egyik oldalát ékszerész-mesterek nemesfémmel vagy drágakövekkel díszítették.

A méregűző talizmán annak a személynek ad mágikus védelmet, aki az idő jelentős hányadában (nagyságrendileg napi 16 órában) a bőréhez illesztve hordja a követ. Ez a védelem fokozatosan alakul ki, jellemzően néhány nap vagy pár hét alatt (általában a tulajdonos sem tudja, hogy milyen gyorsan). Gyakran a talizmánok tulajdonosai sem tudják, de méregűző talizmánok nem adnak védelmet sem a tündéknek, sem az állatoknak.

A talizmán ártalmatlan anyagokká alakít sokféle mérgező (pontosabban erős hatásokat kiváltó) anyagot, ha azok a védelmezett személy testének valamelyik részében a szokásosnál nagyobb dózisban jelennek meg. A hatás lefedi a leggyakoribb növényi, állati és ásvány eredetű mérgeket is, de sajnos vannak olyan ritkább anyagok, amelyeket nem szűr ki. (Mesteri szintű Méregkeveréssel lehet ilyen mérget keresni, de az valószínűleg kevésbé lesz hatékony és/vagy álcázható, mint a szokásosabb anyagok.) A talizmán hatásai nem segítenek sem a betegségek és kórokozók, sem pedig a szöveteket agresszíven roncsoló anyagok (savak, lúgok stb.) ellen.

Fontos korlát továbbá, hogy a talizmán fokozatosan, néhány nap vagy pár hét alatt hozzászokik a rendszeresen adagolt anyagokhoz és ezután pár hétig átengedi azokat. A talizmán alapvetően semlegesítené a szándékosan fogyasztott tudatmódosító szereket is, de itt is érvényes az, hogy a talizmán átengedi a rendszeresen fogyasztott mennyiségeket.

A méregűző talizmánok eredete nem tisztázott: a legelterjedtebb történet szerint egy természettündér van a kavicsba zárva és az védelmezi a talizmán viselőjét, de néhány bölcselő a Mélyberántókhoz kapcsolja ennek a mágikus tárgynak az eredetét. A méregűző talizmánt igen nehéz megkülönböztetni egy közönséges kavicsból: általában egy önkéntes vagy egy rab viseli a talizmánt pár héten át, majd jellegzetes, de nem végzetes hatású szerrel ellenőrzik, hogy működik-e a védelem.

Tükörfegyver (birtoklása 1 Kp = hivatásos szint)

A tükörfegyverek változatos fajtájú közelharcú fegyverek, amelyeket gyakran különös formájú írásjelek, amelyeket vagy a fegyveren lévő ezüstlemezre írnak, vagy belevésik a fegyver anyagába és kitöltik ezüsttel. Ezeket a fegyvereket a legendák általában bizonyos Tükörtestvérek ajándékainak tartják, amit a fegyver mágikus jellemzői is alátámasztanak. Bizonyos fegyvereken az írásjelek többé-kevésbé emlékeztetnek a lidérc-betűkre, de általában nincs egyértelmű kapcsolat a lidércekhez.

Amikor egy tükörfegyver jelentős erővel megüt egy akadályt (például egy lény testét), akkor egy pillanatra nehezebbé válik és így váratlanul nagy erőt továbbít. Ennek köszönhetően ezek a fegyverek könnyen és gyorsan forgathatóak, de mégis akkorát ütnek, mintha brutálisan nehéz fegyverekről lenne szó. Ez a mágikus adottság a fegyvert forgató harcosnak ad +1 harcértéket és +1 módosítót az okozott sérülésekre. (Aki közelharcban képzetlen vagy egy hónapon belül szerezte meg a fegyvert és még nem szokta meg a mágiát, az nem kapja meg a harcérték-előnyt.)

A mágiának mellékhatása, hogy a tükörfegyver az ütés pillanatában úgy csillog, mintha ragyogó fémből készült volna (ez még a fából készült részeken is látható és egyértelműen jelzi, hogy szokatlan holmiról van szó). A mágikus képesség nem aktiválódik olyankor, ha a fegyver markolatát éri ütés vagy más hirtelen erőhatás (ami megkönnyíti a fegyver forgatását). Ha a fegyver jelentősen károsodik, akkor elvész a benne rejlő mágikus hatalom (kis sérülések nem számítanak és általában a javításuk sem okoz gondot).

Kristálybőr talizmán (birtoklása 3 Kp = mesteri szint)

Kifejezetten ritka, de mesékben időnként felbukkanó mágikus tárgy, amelynek leggyakoribb alakja egy néhány centiméteres lapos fémkorong (de időnként más megjelenésű tárgyakhoz is kötnék hasonló hatásokat). A korong egyik oldala sima, a másik oldalát pedig általában (de nem mindig) régi írásjelek díszítik. Egyes bölcselők arra gyanakszanak, hogy ezek a talizmánok a Tükörtestvérekhez vagy a lidércekhez köthetőek, de erre nem igazán van egyértelmű bizonyíték.

A talizmán fő hatása az, hogy ha a sima oldalával hozzáér egy élő személy testéhez, akkor erősen odatapad és láthatatlan mágikus védelemmel ruhazza fel azt a személyt. Ez a védelem sokkal erősebbé és szívósabbá teszi a bőr és a test anyagait, anélkül, hogy a test természetes hajlékonyságát és rugalmasságát csökkentené. Ennek köszönhetően a talizmánt viselő személy bőrét még egy vastúvel sem lehet megkarcolni vagy átszűrni, azonban az illető mozgását figyelve vagy a bőrt megtapogatva nem észlelhető semmiféle változás.

Különösen erős ütések áttörnek ezt a védelmet; ilyenkor a találat helyén a bőr és a hús úgy hasad szét, mintha egy rideg kristályról lenne szó. (Ezek a sebek a vágott sebekhez hasonlítanak és általában erősen véreznek, de például a Sebgyógyítás varázslattal jól kezelhetőek.) Sajnos a talizmán nem véd sem a lassú szorító-nyomó erők ellen (mint például a fojtogatás vagy a leomló épület súlya), sem a testet égető, dermesztő, maró vagy hasonló utakon károsító hatások ellen.

Aki ilyen talizmánt visel, az kap +2 harcértéket és -2 módosítót kap az elszenvedett sebek súlyosságára. Amikor valaki felteszi ezt a talizmánt, akkor ☉ hónap alatt szokja meg a sérthetlenséget és ebben az időszakban még kap -1 módosítót a harcértékére (a szokásos +2 mellett). Aki elveszít egy ilyen talizmánt, szintén kap -1 harcértéket ☉ hónapon keresztül, hiszen újra meg kell szokni a sebezhetőséget.

Ennek a talizmánnak másodlagos mágikus jellemzője, hogy a sima oldala rendkívül erősen tapad az élő személyek bőréhez, de könnyen elcsúsztatható a bőr síkjában. Emiatt a talizmánt nem lehet lefeszíteni az élő testről; ha valaki mégis ilyesmivel próbálkozik, akkor könnyen tönkretelheti ezt a kis mágikus tárgyat. Ennek köszönhetően a talizmán jellemzően csak a tulajdonos halála esetén cserél gazdát (akkor leválik a testről).

Elvileg elképzelhető az is, hogy valaki felhevíti a talizmánt, a forróság kiegészíti a talizmán alatt a bőrt és így a régi tulajdonos élve megússza a mágikus tárgy átadását; de nagyon nyomós indok kell ahhoz, hogy valaki bevállalja ezt az összetett kínt. (Rablók sem szoktak ilyesmivel bajlódni, ők egyszerűen megölik a talizmán tulajdonosát.)

Életrejtő talizmán (birtoklása 1 Kp = hivatásos szint)

Az életrejtő talizmánok néhány centis, nyakba akasztva vagy esetleg homlokra szíjazva hordott tárgyak, amelyek változatos anyagokból készülhetnek: többségüket csontból faragták, de vannak ezüsből, kicserzett bőrből, orkok karmaiból vagy megfeketedett fából készített példányok is. Felszínüket általában egy-két jellegzetes szimbólum díszíti; képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) felismerhetik, hogy ezek a lidércek megidézésére használt szimbólumokra hasonlítanak.

Ez a talizmán a lidércek személy-érzékelését zavarja meg: a lidérc csak élettelen holttestként érzékeli azokat a személyeket, akiknek a feje a talizmán közelében (fél méteren belül) van. A lidércfajok többsége nem törődik a holttestekkel (amíg a holttest nem próbálja szétverni őket); de az értelmesebb fajok gyanúsítják azokat, ha ácsorgó vagy mozgó holttestet találnak. Mivel ez a mágikus hatás a lidérc harci ösztöneit is zavarja, így a talizmánt viselő személy +2 harcértéket kap a lidércek elleni harcban.

Fontos megjegyezni, hogy aki nem birtokol Különös lények képzettségét, az nem igazán tudja, hogy mi a különbség a lidércek és a többi gonosz, erőszakos mesebeli lény között. Az alapszintű tudással már általában sejteni lehet, hogy melyik szörnyeteg ellen véd a talizmán, de még nagyságrendileg $\frac{1}{6}$ esély van a tévedésre; hivatásos tudással pedig jól elkülöníthetőek a lidércek (de persze az bármikor előfordulhat, hogy a szemtanúk hazudtak az észlelt szörnyetegről).

Gyakran az a vélemény is felmerül, hogy ezek a talizmánok maguk is gonosz erőket hordoznak. Például a csontból vagy bőrből készített talizmánokról időnként kiderülhet, hogy azokat egy személy maradványaiból készítették (például akkor, ha egy orvos alaposan megvizsgálja őket, vagy az Utolsó áldás praktika megsemmisíti őket). Arról is vannak beszámolók, hogy egy-egy ilyen talizmánt viselő személy nem tudott részesülni a Tükörestvérek áldásában; de vannak olyan talizmánok, amelyek a Tükörestvérek követőikhez köthető és nem okoz ilyesmi problémát (a Tükörestvéreket szolgáló papok felszerelésébe választható ilyen talizmán).

Ezeknek a talizmánoknak fontos korlátja, hogy nem igazán lehet őket megkülönböztetni a hatástalan utánzatoktól (nem könnyű alkalmas gonosz lényt szerezni). Egy talizmánnak az ad valódi értéket, ha a tulajdonos megbízhat benne; ez pedig egy családon belül továbbörökíthető („ha nem lett volna ez a talizmán, ükapádat szétépték volna a csontvázak”), de idegenek felé nem bizonyítható, hiszen a csalók is esküsznek arra, hogy működik az árujuk.

Ha egy játékos 1 Kp-ért választ egy ilyen talizmánt a kalandozó kezdőfelszerelésébe, akkor az egy családi örökség és bizonyítottan hordoz valamilyen mágikus erőt. Más forrásból beszerezett „életrejtő talizmán” esetén azonban csak $\frac{1}{6}$ esély van arra, hogy az valóban hordoz mágikus hatalmat (ez csak akkor tisztázódik, ha a kalandozó valóban találkozik lidércekkel). Egy ilyen bizonytalan talizmán választható személyes tárgyként is; a megvásárlásához néhány hét keresgélés és pár tucat aranypénz szükséges (így főleg gazdagok és tolvajok szerezhetnek ilyesmit).

Csontkéz (birtoklása 1 Kp = hivatásos szint)

A csontkéz egy személy felkarjának és kezének a csontjaiból áll, melyeket mágikus erők tartanak össze (természetes elrendezésben, kis hézagokkal a csontok között) és mozgatnak egymáshoz képest. Ezeket a jellemzően régi, elsárgult csontokat égetett fekete írásjelek hálózák be; képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) felismerhetik, hogy ezek lidérc-betűk.

A csontkéz különösebb szaktudás nélkül is használható csontharcos idézésére. Ehhez a kezét nagyjából 5-10 perc alatt körbe kell hordozni egy frissen (1 napon belül) meghalt személy holttestén; eközben a csontkéz újra meg újra megragadja a testet és mágikus úton megperzseli a hús alatt rejtőző csontokat. A tündék testét nem lehet ilyen módon hasznosítani (arra nem is reagál a csont-kéz). Az eljárás végén a megidézett lidérc hangos

sikolyt hallat és ezután az új csontharcos készen áll a küzdelemre. (Természetesen ez a szörnyeteg a csontkéz tulajdonosát is megtámadja, így a holttestet célszerű megkötni a csontkéz használata előtt.)

Legtöbb csontkézre jellemző az, hogy milyen viselkedésű (várakozó/kóborló, csapatos/magányos, rejtőzködő/üldöző) csontharcosokat hoz létre; ha egy kalandozó csontkezet hoz a felszerelésébe, akkor a játékos választhatja ki ezt a jellemzőt. Állítólag vannak olyan csontkezek is, amelyek tündék hátrahagyott testébe is tudnak lidércet idézni illetve olyan lidércet idéznek, ami nem sikolt fel az idézés végén; ezeket az előnyöket a kalandmester engedélyével +1 Kp-ért lehet választani.

A csontkezek kivételesek a mágikus tárgyak között olyan szempontból, hogy viszonylag könnyű előállítani őket: a csontharcosok gyorsan szaporodnak és egy csontharcos kezét megfelelő eljárással leválasztva kaphat a vajákos egy csontkezet. (Ez az eljárás mesteri szintű képzettségnek számít, aki kiválasztja, az kaphat a felszerelésébe egy csontkezet is.) Ennek ellenére a csontkezek meglehetősen ritkák, hiszen az épeszű személyek kapásból megsemmisítik (szétzúzzák vagy esetleg elégetik) ezt a visszataszító és veszedelmes erőt hordozó tárgyat, ha tehetik.

12. Bestiárium

Zailtasun különböző tájain sokféle különös és gyakran veszedelmes lény él: a Földön is ismert nagyvadak mellett sokféle mágikus képességekkel megáldott lény is fenyegetheti a személyek nyugalma, vagyontárgyait és életét.

Legtöbb vidéken a fenevadak ritkán felbukkanó veszélyforrások, amelyeket alkalmilag szerveződő csapatok irtanak ki. (A kalandvagyó nemes lovagok, a városi polgárok által felbérelt zsoldosok vagy az állataik elvesztése miatt dühös pásztorok fogják magukat és levadásszák a szörnyeteget.) Van azonban néhány elátkozott hírű vidék is, ahol a változatos veszedelmek miatt legfeljebb jól felszerelt karavánokban merészkednek be a személyek.

A kalandozók szempontjából alapvetően három szintben sorolhatóak a fenevadak:

- A kisebb és ösztönök által mozgatott lények ellen harc helyett inkább csak vadászatról lehet beszélni és így sokszor nem is kap szerepet a harcrendszer. Ilyenkor fő kihívást a vad megtalálása, megközelítése és utolérése jelenti, amiben a Vadászat kategória képzettségei segíthetnek.
- Az ezeknél nagyobb vagy ravaszabb lények ellen a harcrendszer használható. Az ilyen lények veszélyességét alapvetően a faji alap harcértékük, valamint az okozott illetve elszenvedett sérülésekre vonatkozó módosítók írják le. Fontos figyelni arra, hogy sok lény lényegesen nagyobb a személyeknél és harcban megkapja az ebből származó előnyöket.
- Vannak olyan ritka lények is, amelyek ellen a személyek nem igazán tudnak harcba szállni. Ilyen lények elsősorban akadályként szerepelhetnek a kalandokban: például a kalandozók szeretnék felkutatni egy romváros kincseit és eközben óvatosan kerülgetik a bestiát, ami ötszáz éve feldúlta a várost.

A következő rész bemutat néhány (gyakori vagy más szempontból jelentős) bestiát Zailtasun világából. Fontos hangsúlyozni, hogy ez a lista közel sem teljes, bármilyen kalandban előfordulhat olyan lény, ami nincsen itt felsorolva.

farkas

A farkasokat harcban a kutyákhoz hasonlóan kell kezelni: harcértékük jellemzően 2 és 5 között van, támadásuk (harapás) –1 módosítót ad az okozott sérülésre, az elszenvedett sérülésre pedig nem kapnak módosítót. A farkasok nagyjából 10 métert tudnak megtenni másodpercenként; jellemző rájuk az áldozatok bekerítése és a hátulról való támadás. A farkasok általában egészséges óvatossággal kezelik a személyeket: ha nincsenek kiéheztetve, akkor inkább menekülni próbálnak.

Medve

A medvék nagy (jellemzően másfél mázsától hat mázsáig terjedő testtömegű) és izmos állatok, amelyek még egy harcos számára is komoly veszélyt jelentenek. A medvék nagy többsége csak önvédelemből vagy a bocsok

védelmében támad személyekre; de néhány kivételes példány rászokik a személyek húsára és rettegésben tart egy-egy közösséget.

A barna medvék harcértéke jellemzően 8 és 12 között van, okozott sérülésekre jellemzően +1 vagy +2, elszenvedett sérülésekre pedig -2 vagy -3 módosítót kapnak.

Sárkányok

A sárkányok hírhedt fenevadak, amelyeknek közös ismertetőjegye az, hogy mágikus képességeiket a testükben felhalmozott arany biztosítja. A sárkányok sok különböző fajba sorolhatóak, amelyek változatos testi adottságokkal, mágikus képességekkel és viselkedéssel rendelkeznek. A sárkányok közül még a tömegek is ismerik a tűzokádó sárkányt, a zsarnok-sárkányt és a ritka, de rendkívüli hatalmú viharsárkányt. A többi faj ezeknél lényegesen kevésbé ismert; gyakran a képzetesebb személyek sem tudnak helyes választ adni bizonyos alapvető kérdésekre.

A sárkányok minden fajtája ritka például egy közepesen sűrűn lakott 80 km átmérőjű zónában (közepes magyarországi megye mérete, 5000 km²) élhet nagyságrendileg százezer személy és egy tucat sárkány (jórészt a kisebb, gyakoribb fajtákból). A sárkányok elsősorban elmaradott, szegény és ritkán lakott vidékeken okoznak problémákat, hiszen ott nem tudják őket hatékonyan irtani.

A különböző sárkány-fajok között méretben és testalkatban hatalmas különbségek vannak: a ködsárkány csupán 1 mázsás testtömegű és zömök, medveszerű testalkattal rendelkezik, a viharsárkány pedig egy 25 tonnás, kígyó alakú bestia. Műveletlen alakok néha mesélnek a magasban szárnyaló sárkányokról, de valójában egyik sárkánynak sincsenek szárnyai és mágikus repülésre is csak a ritka viharsárkány képes.

Minden sárkányfajnak pikkelyes bőre, többé-kevésbé gyíkokra vagy krokodilokra emlékeztető pofája és izmos farka van, így a hullók közé szokták sorolni őket (azonban ezek a mágikus fenevadak sok szempontból eltérnek a valódi hullóktól). A sárkányok húsevő fenevadak és ha nem találnak könnyebb prédát, akkor a személyek testét is felfalják; kivételt egyedül a titokzatos álomsárkány jelenthet, ami állítólag szívesen lakmározik a zöldségeskertekben és kamrákban.

Viszonylag ismert dolog (Különös lények alapszint), hogy a sárkányok magányosan élnek (kivéve az utódok nevelését és a vízisárkányokat) és vándorló életmódot követnek (így váratlanul érkeznek, de nem fenyegetik sokáig ugyanazt a települést). Sok uralkodó adott parancsot a sárkányok megszelídítésre, de ezek szinte mindig csúfos kudarcokhoz vezettek: a fenevad vagy belepusztult egy ostoba szökési kísérletbe, vagy kitört és tombolva távozott. (Csak a különösen képzett személyek ismerhetik a kicsi és ritka korcs-sárkányokat, amelyeket úgy tűnik, hogy sikeres szelídítési kísérletek hoztak létre.)

Ezek alapján a többség azt állítja, hogy a sárkányok ostoba ösztön-lények (a többi hullóhoz hasonlóan). Vannak azonban történetek arról is, hogy a sárkányok mennyire találékonyak a harcban és pusztításban, és ezekre hivatkozva néhányan azt is állítják, hogy a sárkányok nem butábbak a személyeknél, és csak a megátalkodott gonoszságuk miatt nem formálnak kapcsolatokat. Az intelligencia kérdése egyedül a zsarnok-sárkány esetében egyértelmű, ami csodálatosan éles elmét birtokol, de sajnos egy szívtelen féreg.

Minden sárkány-faj sajátos viselkedésmódot követ (ezt egyesek ösztönöknek, mások jellemnek nevezik): például a ködsárkány alattomosan bujkál (és gyakran művel figurák sem tudnak a létezéséről), a tűzokádó sárkány pedig a pusztításban és kínokozásban gyönyörködik (így csak a különösen bátor és önfeláldozó alakok szállnak harcba ellene). Általános jellemző azonban, hogy sárkányokat nehezebb megriasztani a közönséges vadállatoknál (de fájdalmas találatokkal vagy látványos túlerővel gyakran a sárkány is elkergethető).

Minden egyes sárkány-fajra jellemző egy saját mágikus képesség, a ködsárkány álcázó ködfelhőjétől kezdve a vízisárkány rendkívül gyors gyógyulásáig. A sárkány mágikus képességeit egy *aranycsont* néven ismert mágikus szerv biztosítja (aminek mérete, alakja és elhelyezkedése a sárkány fajtájától függ).

Az aranycsont kívülről egy közönséges csontdarabnak tűnik, aminek a belsejét azonban sűrűn átszövik vékony aranyszálak: jellemzően a térfogatának felét, tömegének pedig 95%-át arany adja (és ólomhoz hasonló sűrűséggel rendelkezik). Az aranycsont növesztéséhez szükséges aranyat a sárkány emésztőrendszere vonja ki a felfalt anyagokból (azonban egyes alkimisták időnként terjesztik azt, hogy a sárkány életereje arannyá alakíthatja a

közönségesebb anyagokat).

Közismert, hogy a sárkányok mohón keresik és felfalják az aranyból készült tárgyakat, és számtalan mesében felbukkan az is, hogy a sárkányölő hős az aranycsontból visszanyerheti az összes aranyat, amit a sárkány felfalt. Valójában persze a sárkányvadászok szoktak az alkímiával bajlódni, hanem eladják az aranycsontot egy képzett alkímistának, aki egy alkalmas laboratóriumban kinyeri az aranyat a csontból. Az aranycsont mágikus hatásai a sárkány pusztulása után is megmaradnak, így bizonyos fajoknak az aranycsontja kifejezetten értékes és hasznos trófea (ami lényegesen többet ér, mint a belőle kinyerhető arany).

A többség úgy gondolja, hogy a sárkányok egyszerűen a szép nagy épületekben és díszesen öltözködő személyeknél keresik aranyat, de keringenek történetek jól elrejtett kincsek megtalálásáról is. Ezzel kapcsolatban a legelterjedtebb hiedelem az, hogy a sárkány megérzi az arany szagát néhány száz méteren belül, amit egyesek kiegészítenek azzal, hogy fokhagymával és/vagy pirittel átverhető ez az észlelés. Ezen túl a zsarnok-sárkány és az álomsárkány esetében sokan mesélnek gondolatolvasásról is, ami állítólag szemkontaktuson és/vagy álmokon keresztül történhet.

A sárkányok szaporodása tisztázatlan kérdés: sok uralkodó kincstárában találhatóak sárkánytojások (ritka érdekességként), de vannak beszámolók terhes sárkányok leterítéséről is. A sárkányok természetes élettartamát legtöbb bölcselő 40 és 200 év közötti időtartamra becsüli, de népszerű az a vélemény is, hogy a sárkányok nem öregsenek (ezt különösen a vihaszárkány esetében mondják). A sárkányok rendszeresen támadnak meg más fajtájú sárkányokat (hiszen ezzel aranyhoz juthatnak), de egyes beszámolók szerint a saját fajtárukat még akkor sem támadják meg, ha fiatalabb és könnyen legyőzhető célpontokról van szó.

Ködsárkány

A legkisebb, leggyakoribb és legkevésbé ismert sárkányfajta. A támadásairól szóló beszámolókat a képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) ismerik, de igen változatos lényeknek szokták tulajdonítani: közönségek banditák mellett szoktak emlegetni „erdei orkot”, „karmosrémet”, „ködtündért”, „aranytündért”, „pikkelyes lidércet”, „sírásó lidércet”, „gyíkmedvét”, nagyobb sárkányfajok fiatal példányait és sok más lényt is. A kivételesen tájékozott személyeknek (Különös lények mesteri szint) valószínűleg volt már dolguk egy-két ilyen lényvel és tudják azt, hogy egy rejtőzködő sárkányfaj felel ezekért a támadásokért, de a fenevad pontos képességeit gyakran még ők sem ismerik. A ködsárkány jellemző élőhelye az erdő, de más vidéken is felbukkanhat (ha talál elég rejtekhelyet).

A ködsárkány medvékhez hasonlóan robusztus testfelépítésű fenevad, háromszög alakú fejjel, hatalmas karmokkal és rövid, kúpszerű farkkal. A felnőtt példányok jellemzően 1 mázsát nyomnak, 80 cm marmagassággal és 2 m körüli testhosszal rendelkeznek. Pikkelyeik viszonylag kemények és változatos színűek lehetnek – leggyakoribbak talán a sziklasárkányhoz hasonló szürkés-barnás példányok (amelyeket sokszor összetévesztenek a fiatal sziklasárkányokkal), de vannak márványfehér és élénk fűzőld példányok is. Mivel a ködsárkányok a személyekhez hasonló méretű karmos bestiák, így rendszeresen előfordul az is, hogy valaki mágiával eltorzított orkoknak (vagy embereknek) véli őket.

A ködsárkányokra alattomos viselkedés jellemző: kerülik a feltűnést, cselekvés előtt alaposan felméri a terepet, és ha valaki mégis észreveszi őket, akkor azt megtámadják és megölik. Legtöbbször ködben, szürkületkor, holdfénynél és rossz időben aktívak és szinte mindig figyelnek arra, hogy takarásban maradjanak, ne csapjanak túl nagy zajt és ne hagyjanak maguk után látványos lábnyomokat. Ha a ködsárkány valahol aranyat talál, akkor általában lesből megöli az ott tartózkodó lényeket, hogy hozzáférjen a kincshez. A támadásainak feltárását nehezíti, hogy áldozatait szinte mindig félreeső helyre hurcolja és ott elássa. Egyes sárkányvadászok még egy olyan ösztönről is mesélnek, hogy ez a fenevad szándékosan leveri a gyertyákat és lámpásokat, hogy sötétséget biztosítson vagy felgyújtsa a környezetét.

A ködsárkányok mágikus képessége az, hogy tejfehér ködöt formálhatnak maguk körül, amiben csupán 3-5 méter a látótávolság. Hozzáértő személyek (Különös lények mesteri szint) tudhatják, hogy ez a köd nem valódi vízpára, hanem a fényt közvetlenül befolyásoló mágikus jelenség (így például a szél nem tudja elfújni). A köd a sárkány pikkelyeitől előtörve pár másodperc alatt nagyjából 10-15 méter távolságig terjed a levegőben (tömör

nem-levegő akadályok akadályozzák a terjedését), majd nagyjából 5-10 másodperc alatt fokozatosan szívódik fel. Ezt a képességet a sárkány csak ritka vészhelyzetekben használja; ilyenkor percenként átlagosan tíz ködfelhőt formál és a köd leple alatt vagy megszökik, vagy egyesével törbe csalja a támadókat.

A ködsárkányok erős, tíz centi hosszúságú karmokkal rendelkeznek, amelyekkel ügyesen, de nem túl gyorsan felmásznak gyakorlatilag bármire, ami elbírja a súlyukat. Ha egy ködsárkány arany jelenlétét észleli, akkor a karmaival türelmesen dolgozva előbb-utóbb bármit szétszed a kemény kövek és az acél kivételével: vannak történetek elásott kincshez vezető több méteres gödrökről és forgácsokra szedett keményfa ládákról is. Az intenzív igénybevétel miatt a karmok a sárkány egész életében növekednek. A karmok miatt a ködsárkányok futva csupán 5 m/s körüli sebességre képesek (mint a Futásban képzetlen személyek), így ha véletlen nyílt terepre kerülnek, akkor viszonylag könnyen elkaphatóak.

A felnőtt ködsárkányok harcértéke jellemzően 6 és 8 között van; a karmaik rút sebeket ejtenek és +1 módosítót adnak az okozott sérülésekre. Gyakori az is, hogy a ködsárkány teljesen gyanútlan áldozatokra csap le; ilyenkor azonnal végzetes sebeket ejt. A kis fenevad szívós pikkelyei -1 módosítót adnak az elszennvedett sérülésekre.

A ködsárkány aranycsontja egy 10-20 dekagramm súlyú, emberi hüvelykujjhoz hasonló méretű csontkinövés, ami az egyik hátcsigolyához van hozzánőve (befelé, a tüdők irányába). Csak a különösen gyakorlott sárkányvadászok (Különös lények mesteri szint) tudják, hogy ezt az értékes kis trófeát hogyan kell megtalálni és épségben leválasztani a csigolyáról. Mások is megtalálhatják a döglött fenevad testében az aranycsontot (ha elég türelmesen darabolnak), azonban ilyenkor $\frac{5}{6}$ esély van arra, hogy az aranycsont megsérül és elveszíti mágikus hatásait.

Az ép aranycsont értékes trófea, hiszen hordozza a sárkány mágiáját: ha egy lény teste érintkezik vele, akkor körülötte állandóan képződik a ködsárkányra jellemző (10-15 méter sugarú) ködburok. Ezek az aranycsontok értékes mágikus tárgynak számítanak, leggyakrabban köditalizmán néven ismerik őket. (Egy kalandozó 1 Kp-ért választhatja azt, hogy felszerelésként hoz egy köditalizmánnt.)

Köditalizmánokkal kevesen üzletelnek, de amikor valaki mégis elad egyet, akkor legalább néhány száz aranypénzre számíthat (pár év jövedelem egy közrendű személynek; tisztességes kőház, teljes páncél vagy jó harci ló ára). A törött aranycsont sajnos már nem hordoz mágiát, de a tömegének 95%-át arany adja, így nagyjából 20-30 aranypénzért lehet eladni egy alkimistának (néhány hónap jövedelem egy közrendű személynek; utazóló vagy értékes személyes tárgyak ára).

Zsarnok-sárkány

Rendhagyó sárkányfajta, ami nyers erő helyett elsősorban a kiemelkedő intelligenciájára támaszkodik. Ennek a fajnak a létezése közismert dolog, hiszen a világ lakosságának nagyjából 5-10 százaléka olyan országban vagy országrészben él, ahol egy zsarnok-sárkány uralkodik (és a szomszédos vidékek lakói pedig aggódhatnak azon, hogy őket mikor fogja meghódítani a pikkelyes uralkodó). A zsarnok-sárkány jellemző élőhelye a palota, ahol válogatott szolgák, hivatalnokok és testőrök teljesítik a fenevad parancsait; de fiatalabb példányok bárhol felbukkanhatnak, ahol különösen nagy haszont remélnék.

A zsarnok-sárkány a személyekhez hasonló testfelépítéssel rendelkezik, de a pásztázó hulló-szemek, az előreugró állkapocs, a széles krokodilvigyor és a földet súroló fark egyértelművé teszi, hogy idegen lényről van szó. A kifejlett példányok jellemzően 2,5 métsátnyomnak és két és fél méter körüli testmagasságot érnek el. A zsarnok-sárkány testét zöldesszürke pikkelyek borítják (az idős orkok bőréhez hasonló színben); de a zsarnok-sárkányok egy része a személyekhez hasonlóan ruhát, páncélt és/vagy ékszereket is visel.

A zsarnok-sárkányra hataloméhes viselkedés jellemző: mohón törekszenek arra, hogy minél nagyobb hatalmat birtokoljanak és minél több lény életét tudják kézben tartani. Ez felülbírálja a vándorlási ösztönt is: ha egy zsarnok-sárkány megragadja a hatalmat valahol, akkor abbahagyja a kóborlást. A hatalomvágy kiterjed a területi hódítás mellett a kincsek, titkok, praktikák és technikák felhalmozására is. A zsarnok-sárkányok nem tartják valódi hatalomnak az alattvalók háláját, így nem foglalkozik jótékonykodással, a művészek támogatásával vagy személyi kultusz kiépítésével, hanem inkább szigorú (de fontos célokat szolgáló) törvényekre és hatékony hivatalokra támaszkodnak.

A zsarnok-sárkány mágikus képességként kapnak intelligenciát, pontosabban emberfeletti tehetséget a gyors döntéshozásban, a stratégiában, a taktikában, a megfigyelésben és mintázatok felismerésében, valamint a tanulásban és emlékezőtehetségben. Sajnos ez nem befolyásolja azt, hogy a sárkány egy mohó és magányos természetű lény, ami nem tisztel semmilyen elveket, gátlástalanul hazudik, akármilyen esküt megszeg és általában más lényekről is ugyanezt feltételezi. Emiatt a zsarnok-sárkányok bukását jellemzően önfeláldozó személyek, karizmatikus forradalmárok vagy feldühödött tömegek okozhatják, akiknek a viselkedését a sárkány nehezen tudja megjósolni.

Másrészt azonban sokan mesélik azt is, hogy a zsarnok-sárkány pásztázó tekintete beelát a személyek elméjébe és például sok beszámoló állítja azt, hogy a sárkány el tudja dönteni, hogy a trónszék elé hurcolt gyanúsítottak hazudnak-e. (Ezeket a beszámolókat azonban sokan a sárkányok által terjesztett hazugságnak tartják.)

A veszélyes mágikus képességeken túl sok zsarnok-sárkány tanul meg változatos mágikus módszereket; azonban idegen jellegű elméjük miatt a sárkányok nem tudják megtanulni a gondolati úton előhívható mágiaformákat (például a varázslást). A zsarnok-sárkány gyakorlatilag képtelen a hűséges papi szolgálatra, de néha előfordul, hogy egy-egy sárkány ennek ellenére megkaparint valamilyen papi képességeket.

A zsarnok-sárkányok alapvetően veszélyes ellenfélnek tartják egymást és ezért inkább olyan vidékeken próbálják megszerezni a hatalmat, ahol eszes sárkányok helyett ostoba személyek uralkodnak. Ha a zsarnok-sárkányok mégis egymás között háborúznak, akkor jellemzően megelégednek azzal, hogy távoli vidékre száműzik a legyőzött fajtársaikat. (A bölcselők ezt azzal magyarázzák, hogy más sárkányokhoz hasonlóan a zsarnok-sárkányok is ösztönösen kerülnek a fajtársaik megölését.) Az előzőtt sárkány általában nem tér vissza bosszút állni, hiszen az nem lenne hatékony út a hatalom növelésére.

Úgy tűnik, hogy a zsarnok-sárkányok a szaporodást is tudatos lépésként kezelik, amit az motivál, hogy egy sárkány majdnem teljesen sajátjának érzi azt a hatalmat, amit az ősei vagy leszármazottai birtokolnak. Ilyen módon az utódok egyfajta életbiztosítást jelentenek – még a halál sem jelenti a hatalom teljes elvesztését, ha a sárkány leszármazottai továbbra is vasmarokkal uralkodnak. Mivel a „majdnem saját” hatalom többet ér, mint a saját kezűleg irányított, de a háborúban legyengült területek, így a sárkányok csak különösen előnyös helyzetben támadnak őseikre vagy leszármazottaikra. A testvérharcok azonban kifejezetten gyakoriak, így legtöbb zsarnok-sárkány csak annyi utódot vállal, amennyit egymástól távoli területekre tud küldeni.

A különböző mozgásformákban ez a lény nagyjából azokra a dolgokra képes, amire egy hivatásos szinten képzett ork. Fontos különbség, hogy a zsarnok-sárkányt akadályozhatja az alacsony mennyezet (ami persze a fenevad saját palotájában nem fordul elő) vagy az olyan tereptárgyak (például lépcsők vagy létrák), amelyek nem bírják el a sárkány testsúlyát. További eltérés, hogy a sárkány hamar kifárad úszás közben, hiszen a teste sűrűbb a víznél (az aranycsont miatt) és így állandóan küzdeni kell a felszínen maradásért.

A felnőtt zsarnok-sárkány harcértéke jellemzően 8 és 12 között lehet, amit gyakran tovább növel a fegyverek használata és a páncél viselése. A fenevad +1 illetve -1 módosítót kap az okozott illetve elszenvedett sérülésekre, amihez még hozzáadódhatnak a fegyverre illetve páncélra jellemző módosítók. Természetesen a zsarnok ellen csak az tud harcba szállni, aki valamilyen módon kikerüli vagy legyőzi az éber testőrök seregeit.

A zsarnok-sárkány aranycsontja krumpli alakú, hozzá van növe a gerincoszlophoz és idegszálak vastag kötegeivel csatlakozik a gerincvelőhöz. Az átlagos aranycsontok egy mázsa tömegűek, de a fiatal sárkányoknak gyakran ennél lényegesen kisebb aranycsontja van. A legendák szerint a sárkány elméje az aranycsontban lakozik és a test pusztulása után is tovább gondolkodik, csak nem tud kapcsolatba lépni a külvilággal. (Kósza legendák vannak arról is, hogy egyes Mélyberántók nagy erőket mozgatnak meg az ilyen aranycsontok megszerzéséért.)

Ennek ellenére (vagy éppen emiatt) a legyőzött sárkány aranycsontját a személyek általában szinte azonnal széthasítják és elviszik egy elegendően nagy alkimista-laborba. Mivel az aranycsont tömegének 95%-át arany adja, így egyetlen ilyen aranycsont anyagából több tízezer aranypénz verhető. Ez a hatalmas összeg a tartományurak éves bevételével összemérhető és önmagában visszatérítheti egy nagyságrendileg ezer vitézt megmozgató hadjárat költségeit.

Van néhány olyan zsarnok-sárkány, akik valahogyan (valószínűleg orvosi jellegű beavatkozással) elérik azt, hogy az aranycsontjuk ormótlanul nagyra növekedjen. Ilyen sárkányok akár egy tonnás, fél méter körüli arany-

csontokkal is rendelkezhetnek és ezáltal rendkívüli szellemi képességeket birtokolnak – akár a Mélyberántók szintjét is megközelíthetik. Ennek persze az az ára, hogy a sárkány nem tud felkenni a trónusából és az összeszorított belső szervek miatt gyakran küzd egészségi problémákkal. (Különösen durva esetekben az aranycsontot a sárkány húsába belefűrődő acélállvány tartja, hogy az irtatlan súly alatt ne roppanjon össze a gerincoszlop.)

Sziklasárkány

Közepesen ismert sárkányfajta, amely akrobatikus mozgásával és nyers fizikai erejével még a legkiválóbb lovagokat is legyőzhetné párviadalban, de hatékony csapatmunkával és távolsági támadások kihasználásával leteríthető. A sziklasárkány jellemző élőhely a hegyvidék, ahol kihasználhatja azt, hogy a rossz terepen sokkal ügyesebben mozog a személyeknél.

A sziklasárkány a nagymacskákhoz hasonló akrobatikus testfelépítésű fenevad, amely azonban megnyúlt krokodilpofával és erős, korbácsszerű farokkal rendelkezik. A kifejlett példányok jellemzően 6 mázsát nyomnak, 140 cm marmagassággal és közel öt méteres testhosszal rendelkeznek (amiből közel egy méter a fej, két méter törzs és két méter farok). A sziklasárkány testét szürkés vagy barnás pikkelyek borítják, amelyek köves területen egészen jól beleolvadnak a környezetükbe.

A sziklasárkányokra haszonleső viselkedés jellemző: alapvetően az aranyat keresi és csak önvédelemből vagy az arany megszerzéséért támad személyekre. Ez a fenevad erejében és gyorsaságában bízva csak a legalább száz fős tömegektől tart, egyébként egyenesen megközelíti az útjába kerülő személyeket és épületeket. A bestia érkezését egy ordítás jelzi; ezután van egy kis idő arra, hogy az áldozatok önként átadjanak elegendő friss húst (ha a fenevad éhes, akkor akár fél mázsát is megehet, de például egy birka vagy szamár biztos elég) és a náluk lévő aranyat (vagy annak legalább 80-90%-át). Ha ez megtörténik (és persze senki nem támadja meg a sárkányt), akkor a megállított társaság békében távozhat; egyébként pedig a fenevad támadásba lendül és elkezd gyilkolni.

A sziklasárkányok fő mágikus képessége egyszerűen az, hogy rendkívüli fizikai erőt birtokolnak. Ez pontosabban abban nyilvánul meg, hogy a mágia egymáshoz képest mozgatja a sárkány csontjait, nagyságrendileg akkora erőket kifejtve, mint amire a sárkány (jól fejlett) izomzata is képes. Ennek köszönhető az, hogy a sziklasárkány olyan szabad mozdulatokkal ugrál, fut és mászik, mint egy jaguár, annak ellenére, hogy a testtömege a kivételesen nagy medvékhez vagy a lovakhoz hasonlít. Egyes bölcselők azt is állítják, hogy a sárkány élelem-igényét is csökkentheti az, ha például séta közben elsősorban a mágikus képességére támaszkodik (és nem izomerővel mozog).

Képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) ismerhetnek történeteket arról is, hogy a sziklasárkány rendelkezik egy „hatodik érzékkel”, ami állandóan érzékeli a mozgást a sárkány közelében (néhány tíz méteren belül). Úgy tűnik, hogy a nagyobb illetve gyorsabban mozgó dolgokat könnyebben észreveszi a sárkány, de nincsenek pontos információk ennek a képességnek a működéséről.

A sziklasárkányok rendkívül gyorsan futnak, rövid távon másodpercenként 15 métert is megtehetnek. Ezen túl átugorhatnak 12-15 méteres vízszintes akadályokat (nekifutásból) és felugorhatnak 6-7 méter magas akadályokra (például falakra vagy épületekre). Ha ez nem elegendő, akkor a hatalmas erejüknek köszönhetően sokféle akadályt (például ajtókat) áttörhetnek; a tömegüket elbíró akadályokra (például sziklafal) pedig felmásznak (nagyjából úgy, mint a mesteri tudásszintű emberek).

A felnőtt példányok harcértéke jellemzően 18 és 22 között van, hiszen a hatalmas erő rendkívül fürge mozgással és pontos ütésekkel párosul; az okozott illetve elszenvedett sérülésekre pedig +2 illetve -3 módosító vonatkozik. Ha a sárkányt jelentős sérülés éri és annak a súlyossága legalább $2 + \text{⊗}$, akkor a találat **megrongálja a csontvázat** is és ezáltal a sérülés a szokásos hatásain túl -1 módosítót ad a harcértékre (a csontok mágikus mozgatását hátráltatva). A sárkányvadászok abban bíznak, hogy csontot rongáló sérülések a végleges pusztulásig elkísérik a sárkányt. Mivel a sziklasárkány rendszeresen farokcsapásokkal üdvözli a hátulról érkező harcosokat, így a hátulról támadás csak +3 harcértéket ad ellene (a szokásos +6 helyett) és ezt nem lehet felkészüléssel növelni.

A sziklasárkány elleni harcot jellemzően három fázisra lehet osztani. Az első fázisban a fenevad aprólékos kivégzésekkel bünteti azokat, akik aranyat rejtegettek, támadásokkal próbálkoztak vagy ilyen alakok társaságá-

ban tartózkodtak. Ha a sárkány megriad valami szokatlan jelenségtől vagy elszenved \heartsuit darab jelentős sérülést, akkor elkezdődik a második fázis, amikor a szörnyeteg minden ravaszságát bevetve küzd a túlélésért. Végül, ha a sárkány megdöglik, teljesen elkábul vagy elszenved további \heartsuit darab jelentős sérülést, akkor következik a harmadik fázis, amelyben már csak a csontvázban lakozó nyers ösztönök rángatják a testet. Ekkor a fenevad agyatlanul öli a közelében mozgó lényeket, de már nem érez fájdalmat és alig törődik a sebekkel, így továbbra is veszedelmes ellenfél.

Az első fázisnak az a sajátossága, hogy a szörnyeteg minden ellenfél leterítése után \heartsuit másodpercet rászán arra, hogy alaposan összezúzza áldozatának a testét. Ez gyors halált jelent és nem segít ellene sem a páncél, sem az, ha a sárkányt olyan lények fenyegetik közelharcban, akikkel szemben a sárkány legalább 3 harcérték fölényt birtokol. Ha egy ilyen kivégzés végén mindenki az aranyat hátrahagyva bújkál vagy menekül, akkor van 50% esély arra, hogy a sárkány nem folytatja a harcot (és lakmározni kezd).

A második fázisnak az a sajátossága, hogy a fázis kezdetén és minden jelentős sérülés elszenvedése után van $\frac{1}{3}$ esély arra is, hogy a bestia megfordul és elszalad. (Legtöbb lény számára az ilyesmi öngyilkosság lenne, de ez a sárkány védekezhet a farkával.) Képzett sárkányvadászok (Különös lények hivatásos szint) tudhatják, hogy a megfutamodás sok esetben csak színlelt: $\frac{2}{3}$ esély van arra, hogy a szörnyeteg visszafordul (gyakran kerülővel, más irányból) és újra pusztítani kezd ellenségei között.

A harmadik fázisnak az a fő sajátossága, hogy a sárkány egységes -7 módosítót kap a harcértékére (elsősorban az izomerő kiesése miatt), viszont nem érvényesülnek a jelentős sérülésekből származó harcérték-módosítók (sántaság sem). A csontváz rongálása viszont változatlanul hátráltatja a fenevadat: a korábban összegyűlt hátrány is megmarad és ha legalább $3 + \heartsuit$ súlyosság értékű jelentős sérülést okozna valami, az ilyen módon ad -1 módosítót a harcértékre. Ha innen legalább -7 módosító összegyűlik, akkor a bestia összerogyik (csontok nem bírják el a testet) és viszonylag könnyen szétverhető.

Természetesen nem minden harcban jelenik meg mindhárom fázis: a fenevad gyakran már az első fázisban szétveri ellenségeit. A harmadik fázisban a sárkány már mindenképp megdöglik, hiszen a nyers harci ösztönök nem kímélik az általában egyébként is sérült testet. Mivel a döglött sárkány nem éhes, nem gyűjt aranyat és nem vándorol ösztönösen, így a harmadik fázisban célszerű lehet visszavonulni. Ezt elősegíti az, hogy ilyenkor a fenevad már nem lát és nem hall, így ha néhányszor tíz méteren belül nem érzékel mozgást, akkor megáll és nem folytatja az üldözést.

A sziklasárkánynak nincsen különálló aranycsontja, hanem az egész csontváza tartalmaz aranyat és hordoz mágikus képességeket. Ez a csontváz a csontsárkány, ami a mágikus képességeinek köszönhetően akkor is félelmetes ellenfél marad, mikor körülötte az élettelen test fokozatosan felpuffad, elrothad majd porrá hullik.

Ha valakik sikeresen szétverik a sziklasárkány csontjait, akkor nagyjából egy mázsányi szilánkból egy jól felszerelt alkimista nagyjából 10 kg aranyat tud kivonni. Ilyen módon egy sziklasárkány leterítése pár ezer aranypénz bevételt biztosít, ami megfelelhet egy kisebb vártorony építési költségeinek vagy visszatérítheti egy nagyságrendileg száz harcost megmozgató vadászat költségeit. Elszórt legendák vannak arról is, hogy valakik épen fogják be a csontsárkányt (ravasz csapdákkal, acélkampókkal vagy más eszközökkel), hogy ezáltal szerezzenek egy veszedelmes, de nehezen irányítható fegyvert.

Álomsárkány

Titokzatos sárkányfajta, amelynek a létezését időnként még az elismert bölcselők is tagadják. Viszonylag ismert dolog a „vándor örület” nevű ritka jelenség, ami általában faluról falura halad és néhány napon keresztül változatos tévképzetekkel sújtja a lakosságot; de kevesen tudják (Különös lények hivatásos szint), hogy ezt az a sárkányfaj okozza, amit régi trófeák alapján „páncélos sárkány” néven is szoktak emlegetni. Az álomsárkány jellemző élőhelye a síkság, amit valószínűleg egyszerűen az indokol, hogy ott könnyebben talál élelmet ez a nagy termetű fenevad.

Az álomsárkány testalkata valószínűleg egy orrszarvúra emlékeztet, ami kicsit gyíkszerűbb fejet és vastag, de kifejezetten rövid farkat kapott. (Egyes leírások azonban a hájas tűzokádó sárkányhoz vagy a karcsú lovakhoz hasonlítják ezt a fenavadat.) A felnőtt példányok jellemzően másfél tonna súlyúak, 180 cm marmagassággal és

4 méter körüli testhosszal rendelkeznek. A testet borító arasznyi pikkelyek vastagok, szívósak és a kincstárakban őrzött régi sárkánybőrökön általában fakó sárgásbarna színűek. Ezzel szemben azonban a szemtanúk általában azt mesélik, hogy az eleven fenevad teste aranszínben csillog, élénk citromsárga, narancsvörös fényben izzik, fakó szürke színű vagy éppen a szivárvány minden színével ragyog. Vannak beszámolók arról, hogy az álomsárkány homlokát egy szarv díszíti, de az ilyen trófeák egyes bölcselők szerint valójában orrszarvúakhoz köthetőek.

Az álomsárkányra közömbös viselkedés jellemző: agyatlanul átgázol mindenféle akadályon a folyóktól kezdve az épületek faláig, szinte sohasem törődik a személyek jelenlétével és kényelmes tempóban falja fel az aranyat és a lakosság által termelt vagy raktározott élelmet. Ha egy különösen érdeklődő személy (Különös lények mesteri szint) utánajár annak, hogy mik tűnnek el a vándor örület közben, akkor felismerheti azt, hogy ez a sárkány (a többi fajjal ellentétben) növényevő és különösen szereti a zellert. A sárkányvadászok többsége szerint az álomsárkány egyszerűen ostoba jószág, de vannak olyanok, akik azt állítják, hogy a közömbösség csak lustaságból fakad és veszélyes helyzetben az álomsárkány is ravaszul küzd.

Az álomsárkány mágikus képessége hatalmas (néhányszor 10 km sugarú) területen hoz létre bódító és álmosító hatásokat. Ezek a hatások fokozatosan alakulnak ki fél naptól egy-két napig terjedő időtartam alatt, a sárkány távozása (vagy esetleg pusztulása) esetén pedig nagyjából ugyanilyen sebességgel, fokozatosan múlnak el. Kiszámíthatatlan, hogy milyen gyorsan jelentkeznek a hatások (hasonló helyzetű lények között is több óra eltérés lehet), de talán van egy olyan tendencia, hogy a sárkányhoz közelebb általában erősebb a hatás.

A mágia a személyek mellett mindenféle lény agyát befolyásolja a szédülten kóválygó legyektől kezdve a képzelt ellenféllel küzdő bikáig – egyesek szerint ez a hatás butítja el magát az álomsárkányt is. A hatás nem érinti a tündéket, lidérceket és más olyan lényeket, akik nem hús-vér aggyal gondolkodnak; egyes elszórt beszámolók szerint a Mélyberántók által készített szolga-lények sem kerülnek bódult állapotba. A testet öltött tündék esetében a mágia csak az emberszerű agyra hat, de mivel az szorosan összefonódik a tündér-elmével, így a tündék a többi személyhez hasonló bódult állapotba kerülnek (viszont a mágia nem kényszeríti őket a test elhagyására).

A sárkány által hordozott vándor örület fokozatosan és alattomosan jelentkezik: az első néhány órában az érintett lények ellazulnak, oldottabbá és figyelmetlenebbé válnak – de ezt nem lehet elkülöníteni a hangulat hétköznapi változásaitól. Az első egyértelmű jel az, amikor az érintett személyek nem tudják használni a gondolati úton irányított mágiaformákat (például a varázslást) és a törpök nem tudnak emlékeket előhívni a tiszta emlékezetükből. Nagyjából ezen a szinten jelennek meg a hallucinációk és tévképzetek, amelyek eleinte csak apró részleteket érintenek, de fokozatosan gazdag álomvilágokká fejlődnek. Eközben azonban az érintett lények ügyetlenebbé és álmosabbá válnak, így általában nem sok kárt tudnak tenni azelőtt, hogy ledőlneek aludni valahol.

Amikor elmúlik a bódító hatás, akkor fokozatosan kezdenek felébredni az érintett lények, de az első napokban még kóbor hallucinációk és másnapossághoz hasonló tünetek gyötrik őket. A vándor örület eseményeiről a többségnek csak foszlányos emlékei vannak; még a törpök tiszta emlékezete sem rögzíti ezeket az eseményeket (nagyjából onnantól kezdve, amikor nem tudnak emléket előhívni). A másnapossághoz jellemzően éhség és szomjúság társul és sajnos rendszeresen előfordul, hogy egy-két legyengült szervezetű személy nem éli túl ezeket a megpróbáltatásokat. További áldozatokat követelhet az, ha a sárkány ledönt egy-két gyengébb épületet, tűzvész tör ki a zűrzavarban, vagy fosztogatni kezdenek olyan galád alakok, akiket véletlenül épp kevésbé érint a bódító hatás.

Vannak elszórt mesék olyan személyekről (vagy ritkábban háziállatokról), amelyeknél a vándor örület által okozott figyelmetlenség, tévképzetek vagy fáradékonyság tartósan bizonyul (jellemzően viszonylag gyenge formában). Sajnos ez az állapot még a tündék újjászületése után is megmarad, hiszen nincs éles különbség a jellem természetes változásai és a bódító befolyás között. Legtöbb beszámoló szerint ilyesmi olyan lényeknél jelentkezhet viszonylag kis eséllyel, akik különösen sok időt töltöttek közel az álomsárkányhoz, vagy több alkalommal keveredtek vándor örületbe. Sajnos ezeket a szerencsétlen figurákat gyakran a tömegek is barátságtalanul kezelik, hiszen könnyen felmerülhet a gyanú, hogy ők hordozzák járványként a bódító hatást.

Ha egy kalandban felbukkan egy álomsárkány (vagy más elmét befolyásoló hatás), akkor a kalandmester

mindig azt meséli, amit a kalandozók átélnek (figyelmetlenség miatt kihagy részleteket, tévképzeteket hozzákeveri a valósághoz stb.). Erről a játékosok csak akkor kapnak figyelmeztetést, ha a kalandozók is gyanakodhatnak arra, hogy baj van (például egy varázsló nem tud varázsolni vagy dülöngélő parasztok vándor örületről beszélnek). Ha egy kalandozón teljesen eluralkodik az örület, akkor a játékos szinte teljesen elveszítheti az irányítást (a kalandozó esetleg csinál pár furcsa dolgot, aztán ledől aludni).

A sárkányvadászok azt feltételezik, hogy az álomsárkányok az emberekhez hasonló sebességgel futnak és nem igazán jutnak át azokon az akadályokon (falakon, gödrökön, épületeken stb.), amelyeket nem tudnak nyers erővel ledönteni. A vándor örület útját követve sejtethető, hogy az álomsárkány úszva átkelhet folyókon, de terjengenek mesék a víz felszínén sétáló (vagy egyenesen röpködő) álomsárkányokról is.

Az álomsárkány böszme nagy jószág, de állítólag lomha és buta, így arra lehet számítani, hogy a kifejlett példányok is csupán 10-14 harcértékkel rendelkeznek; viszont egyes beszámolók szerint megeshet, hogy a sárkányvadászok a levegőt kaszabolják vagy egyszerűen elterülnek bódító hatások miatt, amelyek a forrásukhoz közel különösen erősek. Az álomsárkány nem kap módosítót az okozott sérülésekre, viszont -6 módosítót kap az elszenvedett sérülésekre. A vastag pikkelyek miatt még hátulról támadás esetén is legalább $(\heartsuit + \heartsuit)$ másodperc kell sántaság okozásához (a szokásos \heartsuit másodperc helyett).

Ha az álomsárkány megdöglik, akkor kivágható a testéből tüdők és a gerinc között elhelyezkedő aranycsont, ami krumpli alakú, nagyjából 10-15 centis és jellemzően 20 kg körüli tömegű. Főleg a jobban ismert tűzokádó sárkány példáját követve sokan gondolják, hogy ez az aranycsont a sárkány pusztulása után is hordozza a bódító és álmosító hatást, azonban ennek pontos módját még a képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) sem tudják. (Ennek fő oka az, hogy a megszerzett aranycsontot általában azonnal szétzúzzák, hogy minél gyorsabban elmúljon az örület.)

Az aranycsont tömegének 95%-át arany adja, így egy jól felszerelt alkimista akár néhány ezer aranypénzt is fizethet a darabjaiért, ami megfelelhet egy vártorony építési költségeinek vagy egy kisebb falunyi birtok árának. Ezen túl akadnak szórványos legendák vannak egészben megtartott aranycsontokról (vagy nagyobb szilánkokról) is. Ezek túlságosan ritkák és aranytartalmuk miatt túl értékesek ahhoz, hogy a kalandozók kezdeti felszerelésébe kerüljenek (de legtöbb kalandba egyébként sem lennének hasznosak).

Az aranycsont mellett alkimisták, vajakosok és érdeklődő uraságok időnként kereskednek az álomsárkányok szarvával (aminek sokfajta hasznos hatásáról mesélnek egyértelmű bizonyítékok nélkül). Ezek a szarvak néhány száz aranypénzt is érhetnek, azonban az nem teljesen egyértelmű, hogy valóban álomsárkányoktól származnak (és nem orrszarvúktól vagy más szokatlan lényektől).

Tűzokádó sárkány

Hírhedt sárkányfajta, ami még a többi sárkány közül is kiemelkedik kegyetlenségével. A lángokat köpő, kénköszagú sárkány szinte minden kultúrában a gonoszság egyik fő jelképévé vált, annak ellenére, hogy egy viszonylag ritka fenevadról van szó. A tűzokádó sárkány jellemző élőhelye a pusztaság, hiszen a sziklás és nehezen járható vidéket nem kedveli, a sűrűbben lakott síkságokon pedig hatalmas erőbedobással irtják.

A tűzokádó sárkány sajátos testalkatú lény: leginkább egy ormótlanul nagy, oszloplábakra állított gyíkhöz hasonlítható. A felnőtt példányok jellemzően 4 tonna súlyúak, 250 cm marmagassággal és 8 m körüli testhosszal rendelkeznek. Ez a fenevad a kövér hordótestével és a vastos lábaival viszonylag ügyetlenül mozog; azonban a másfél méter hosszú nyaka és a három-négy méteres farka is kifejezetten hajlékony és ezáltal félelmetes fegyverként szolgál. A sárkány testét arasznyi méretű vörösesbarna pikkelyek borítják, amelyek szívósak, de nem annyira kemények, mint az álomsárkány pikkelyei.

A tűzokádó sárkányra kegyetlen viselkedés jellemző: rút, lassú halálba küldi az útjába kerülő lényeket és a megfigyelők beszámolóit szerint gyönyörködve tekint az okozott pusztításra. Emiatt szinte mindenki vak rettegéssel viszonyul a sárkányokhoz és nagyon nehéz olyan harcost találni, aki hajlandó kiállni a fenevad ellen. Ennek köszönhetően a sárkány általában küzdelem nélkül juthat hozzá azokhoz az állatokhoz és aranytárgyakhoz, amelyeket a fejvesztve menekülő lakosság hátrahagy. Ha a sárkány nem tudja kielégíteni a hatalmas étvágát, akkor hosszú álomba merül (egyesek szerint éveken, évtizedeken át is szunnyadhat) és megvárja, hogy

visszatérjen a vidék lakossága.

A tűzokádó sárkányok fő képessége az, hogy szájukból sárkányolajat köpnek áldozataikra, ami a levegővel érintkezve azonnal lángra lobban és kénkőszagot árasztva égni kezd. A sárkányolaj friss állapotban egy fekete, víznél könnyebb, alacsony viszkozitású folyadék, amit azonban az égéstermékek egy másodpercen belül nyúlós és igen ragadós masszává („sárkányszurok”) alakítanak. A sárkányolaj lassan termelődik a sárkány nyelőcsővének aljához csatlakozó, szivacsos szerkezetű mirigyekben; egy kifejlett sárkány olajmirigyei akár 4-5 hektoliter sárkányolajat is raktározhatnak. A sárkányolaj felöklendezéséhez szükséges idő miatt a sárkány nagyjából 3 másodpercenként egyszer köp tüzet. A képzett alkímisták azt állítják, hogy a sárkányolaj aranyat tartalmaz és mágikus hatásoknak köszönhetően lobban lángra.

Ezen túl a tűzokádó sárkánynak van egy másik mágikus képessége is, ami állandóan természetes szinten tartja a sárkány testének a hőmérsékletét, elsősorban a testfelszínen történő hőátadást akadályozva. Ennek köszönhetően a sárkány gond nélkül átkelhet tűzön (vagy jeges vízen) és gyakran védekezik úgy, hogy égő sárkányolajba burkolja saját testét.

A tűzokádó sárkányok rövid távon az emberekhez hasonló sebességet tudnak elérni: másodpercenként 7 métert tudnak megtenni (=Futás hivatásos szint). A felnőtt tűzokádó sárkányok (az elefántokhoz és más hatalmas állatokhoz hasonlóan) nem tudnak sem akadályokat átugrani, sem meredek lejtőkön felmászni (és a lemászás is komoly nehézségeket okoz nekik). A sárkány nem tud átkelni a legalább két méter szintkülönbséget jelentő masszív tereptárgyakon (várfalak, árkok, szirtok stb.) és igyekeznek kerülni az ilyen akadályokat – így általában síkságokon élnek és ritkán törnek be a városok központi részébe. A tűzokádó sárkányok (a közhiedelemmel ellentétben) jól úsznak és mivel a sárkányolaj lángoló réteget alkot a víz felszínén, így hajók vagy úszó harcosok ellen is különösen veszélyesek.

Harcban a sárkány fő fegyvere az, hogy sárkányolajat köp ellenségeire, akár 10-20 méter távolságból is. Ez rút, igen fájdalmas és nehezen gyógyuló sérüléseket okoz és bárkit utolérhet a küzdelemben (a sárkányvadászok gyakran öltenek magukra vastag vizes rongyokat, de az sem jelent teljes védelmet). Szintén veszedelmes fegyver a sárkány 3-4 méter hosszú farka, ami egy ütessel több harcost is elsöpörhet (de legalább gyors halált osztogat). A sárkány sajátos adottságai miatt az ellene való küzdelemre a kalandmester ad speciális szabályokat.

Közismert, hogy a tűzokádó sárkányt leterítő hős vitéz kihalásáig a tetemből a „sárkánycsontot”, ami a sárkány szíve mögött rejtőzik és védelmet nyújt a forróság ellen. Ez a trófea a sárkánynak a korong alakú, 5 cm átmérőjű aranycsontja, ami könnyen felismerhető a meglepően nagy sűrűsége miatt. (Egy kalandozó 1 Kp-ért választhatja azt, hogy felszereléseként hoz egy sárkánycsontot.)

Sárkánycsontokkal kevesen üzletelnek, de amikor valaki mégis elad egyet, akkor legalább néhány száz aranypénzre számíthat (pár év jövedelem egy közrendű személynek; tisztességes kőház, teljes páncél vagy jó harci ló ára). Ezen túl az alkímisták jelentős összegeket (literenként néhány arany) fizetnek a sárkány mirigyekben rejlő sárkányolajért is; azonban sajnos nem mindig lehet a pusztából elszállítani több hektoliternyi levegőre gyulladó olajat.

Vízisárkány

Hatalmas termetű sárkányfajta, ami a tengerészek történeteiben fontos szerepet kap, de a szárazföld belsejében alig ismert (ott Különös lények hivatásos szint kell az ismeretéhez). A szerepéről sokat vitatkoznak a hajósok: egyesek szerint gyilkos szörnyetegről van szó, mások szerint pedig barátságosan kell kezelni és akkor nem támad, sőt, a Mélyberántók ellen védelmezi is a hajót. A vízisárkány jellemző élőhelye az óceán, de időnként felbukkanhat folyókban, tavakban és mocsarakban is.

A vízisárkány testalkata a krokodilokra emlékeztet, áramvonalas testük akár a tíz tonnás súlyt és 10-12 méter hosszúságot is elérheti. Legtöbb beszámoló négy aránylag kicsi, uszonyszerű lábrol számol be, amelyekkel a bestia legfeljebb lassan mozoghat a parton. A folyókban, tavakban és mocsarakba észlelt példányok szinte mindig kisebbek és sokszor más testalkattal rendelkeznek (néhányik egész gyors a szárazföldön); de nem világos, hogy az ilyen sárkányok ebbe a fajba tartoznak-e. Időnként meglepően hitelesnek tűnő beszámolók bukkannak fel többfejű vízisárkányok létezéséről is, ami sok fejtörést okoz a bölcselőknek. A vízisárkány pikkelyei csúszósak,

gyakran egészen apróak és leggyakrabban kékes-zöldes színnel rendelkeznek.

A vízisárkányra együttműködő viselkedés jellemző: a tengerészek meséi gyakran említik tucatnyi vagy még több példány együttes felbukkanását (ellentétben a többi sárkányfajjal, amelyek mind magányosan élnek). Egyes történetek szerint ezek a lények időnként a személyekkel is együttműködnek: ha barátságosan fogadják őket, akkor követik a hajót, delfinek módjára játszadoznak és védelmet jelentenek a Mélyberántók támadásai ellen. Mások azonban azt állítják, hogy a vízisárkány is egy gyilkos szörnyeteg, ami csak akkor mozog fajtársaival együtt, ha a Mélyberántók szolgaként használják.

A vízisárkány mágikus képessége gyors gyógyulást biztosít, ami például egy lándzsadöfés által ejtett sebet percekben belül tüntet el (kivéve a testbe fúródó idegen tárgyat). Azt mesélik, hogy a vízisárkányt legfeljebb az Égi Vadász szent fegyvereivel lehet végleg megölni; hiszen még a lefejezett vagy megfőzött holtteste is újjáéledhet néhány órán belül. Ez a képesség csak a testtel érintkező húst (és más szöveteket) tudja felhasználni a sérülések helyreállítására, így például a végtagok levágása valószínűleg gyengíti a sárkányt (az a kevésbé fontos szövetek anyagából fog új végtagot növeszteni).

Mesélnek azonban olyat is, hogy a mágia nem csak a saját test anyagával tudja befoltozni a sérüléseket, hanem a sárkány teste szétmar és magába szív mindenféle húst, amihez hozzáér. Vannak beszámolók arról, hogy a pikkelyeket megérintő lény másodpercekben belül szokatlan, torz sérüléseket szenvedett, ahogy a teste hozzánőtt a sárkányhoz és elkezdett elsovadni. Ez a hatás állítólag teljesen fájdalommentes, de az érintkezés módjától függően tíz másodperctől pár percig terjedő időn belül megöl egy személyt vagy hasonló méretű lényt. Egyesek szerint ez a hatás különösen erős döglött sárkányok esetében, hiszen ott a gyógyító hatás teljes erővel próbálja helyreállítani az élettelen testet.

A tengereken úszó hatalmas sárkányok ellen a személyek legfeljebb hadihajókról tudnak harcba szállni, de ha a fenevadak csapatosan támadnak, akkor még azoknak sincs sok esélye. Az ilyen harcnak a fő célja a sárkányok elriasztása; ez állítólag megvalósítható robbanásokkal, vízfelszín beborító tűzzel vagy más hasonlóan erős ingerekkel. A nyílzápor és az ostromgépek sem teljesen feleslegesek: ezek nem fognak maradandó sérülést okozni, de a fájdalom távozásra készítheti a bestiákat.

A játékokba több szerepet kaphatnak a ritkább, kisebb, édesvizekben élő vízisárkányok; az ilyen példányok testalkatát, mozgását, harci képességeit és viselkedését a kalandmester írja le.

Azt mesélik, hogy a vízisárkány gyógyító ereje az aranycsontban lakozik, ami elvileg megkaparintható a sárkány pusztulása után. Sajnos azonban a vízisárkány teste általában elsüllyed a bestia pusztulása után, így legfeljebb a kisebb, édesvízi példányok aranycsontjait szokták megszerezni a személyek. Úgy tűnik, hogy az aranycsontok helye, mérete és alakja változatos lehet és viszonylag sok sárkány rendelkezik több, változatos helyeken rejtőzködő aranycsonttal.

Sokan mesélik reménykedve, hogy a vízisárkány aranycsontja csodálatos gyógyító erőt hordoz és meggyógyít minden sérülést és betegséget. Egyesek azonban beszélnek olyan mellékhatásról is, hogy a gyógyítás mellett a mágia pikkelyeket, farkat, előreugró sárkány-állkapcsot vagy hasonló részeket növeszt az érintett lény testére (de egy haldokló még ezt is elfogadhatja). Vannak azonban legendák arról is, hogy az aranycsont úgy viselkedik, mint egy rendkívül sérült vízisárkány: szétmarja a hozzáérintett húst, kialakít belőle egy testet és így életre kelt egy sárkányt. Úgy tűnik, hogy a különböző aranycsontok nem azonos hatásokat hordoznak, de még ugyanaz az aranycsont is okozhat különböző esetekben különböző hatásokat.

Ez az aranycsont nem illik a kalandozók kezdeti felszerelésébe, mert a rendkívüli gyógyító hatáshoz végzetes vagy maradandó elváltozásokat okozó mellékhatások társulnak. Ha a történetbe beleillik az ilyen kockázat, akkor kalandmester kivételesen engedélyezheti az ilyen aranycsontok választását.

Viharsárkány

A legnagyobb, legritkább és legismertebb sárkányfajta, amelyet az utolsó paraszt is megcsodálhat, ahogy elsuhan a fellegek között, de még a Hatalmasok sem tudnak megállítani, ha lecsap az elsőprő erejével. Egy átlagos méretű országban minden évre jut néhány „sárkányátvonulás”, azonban a bölcselők még abban sem tudnak egyetértésre jutni, hogy létezik-e egynél több viharsárkány a világban. A viharsárkány jellemző élőhelye az

égbolt, de azon belül a virágzó kikötővárostól a kopár hegyvidékig a világ bármely pontja felett megfigyelhető (néhány évszázadonként egyszer).

A vihaszárkány egy áramvonalas testalkatú, karcsú sárkánykígyó és nem rendelkezik sem lábakkal, sem szárnyakkal (a repülését mágia biztosítja). Az érdeklődő személyek (Különös lények hivatásos szint) ismerhetik azokat a becsléseket, hogy a vihaszárkány testtömege 25 tonna, hossza 30 méter, testének átmérője pedig kicsit kevesebb, mint egy méter. (A nép körében pedig igen változatos tippek terjednek arról, hogy mekkora a távolban repülő fenevad.) A vihaszárkány testét fémesen csillogó kék pikkelyeket borítják, amelyeknek a hamisítványai gyakran felbukkannak a hiszékenyebb uralkodók féltve őrzött kincsei között is.

A vihaszárkányra türelmetlen viselkedés jellemző: az állandó vándorlást csak különösen gazdag zsákmány kedvéért szakítja meg és még egy nagyváros kifosztására sem szán tíz percnél több időt. Valószínűleg a sárkány hangulatától is függ, hogy mit ítél elég gazdag zsákmánynak, de például több forrás is beszámol zsarnok-sárkányok elleni támadásokról (ami egy mázsa aranyat jelent). Nagyon elterjedt az a vélemény is, hogy a vihaszárkány csak a gonosz úton szerzett aranyat ragadja el és megkíméli a becsületes személyek vagyont; így a vihaszárkánytól való félelmet gyakran tekintik egyfajta a beismerő vallomásnak.

A vihaszárkány mágikus képessége az, hogy hatalmas erőket tud létrehozni a testében lévő aranycsontok és a néhány száz méteren belül található anyagok között. Ennek a fő felhasználása az, hogy a vihaszárkány hátralöki a testét körülvevő levegőt, és így nyílsebessen siklik a magasban. (Egyes beszámolók szerint a sárkány időnként nem csak eléri, hanem lényegesen meghaladja a nyílvevesszők sebességét.) Ezen túl a képesség alkalmas többek között száz tonna körüli terhek felemelésére, épületek fokozatos lerombolására, más fajtájú sárkányok cafatokra szaggatására és lövedékek félresöpítésére is.

A vihaszárkány elleni harc közmondásosan reménytelen a személyek számára – ugyanúgy, ahogy a vulkán-kitörés, földrengés vagy szökőár ellen sem lehet harcolni. Egyes legendákban felbukkan a Hatalmasok és a vihaszárkány közötti küzdelem, de ezek a történetek is gyakran a sárkány győzelmével zárulnak. Például a Mélyberántók egyike, akit a Hullámhozó néven emlegettek, állítólag egyszer egy több száz méteres vízoszloppal a tengerbe sodort egy vihaszárkányt, de fél perc víz alatti küzdelem után a sárkánykígyó úgy emelkedett ki a habok közül, hogy a szájából még éppen kilógott a tengeri szörny két tapogatója.

Mindenki gyanítja, hogy a vihaszárkány teste rengeteg aranyat tartalmaz, de egy tonna és ezer tonna között mindenféle tippet szoktak emlegetni. Aki mélyen beleássza magát a témába (Különös lények mesterei szint), az találhat régi beszámolókat zsarnok-sárkányoknak vagy esetleg tündékeknek a mágikus vizsgálódásairól, amelyek egészen hitelesnek tűnnek (azt leszámítva, hogy a zsarnok-sárkányok megrögzött hazudozók). Ezek a megfigyelések azt állítják, hogy a vihaszárkány testében minden csigolyához hozzá van növe egy-egy hatalmas aranycsont és ezek összesen tíz tonna aranyat tartalmaznak. Elterjedt az a legenda, hogy a vihaszárkány pusztulásakor az aranycsontok homokszemcsényi darabokra robbannak és azokat szétteríti a szél – de ezt nem támasztja alá semmiféle bizonyíték vagy hihető beszámoló.

Csontsárkány

Egy sziklasárkány csontváza, amely a benne rejlő aranynak és mágikus erőnek köszönhetően vakon folytatja azt az utolsó harcot, amelybe beledöglött a fenevad. Ezzel a lényel időnként lehet találkozni a mesékben, de kevesen tudják, hogy valóságban is létezik ilyen szörnyeteg. Aki hallott a csontsárkány létezéséről, az gyakran gondolja úgy, hogy a csontokat egy lidérc mozgatja, de a leginkább képzett szakértők (Különös lények mesterei szint) ezt nem tartják valószínűnek, hiszen lidérceknek más jellegű érzékszervei és ösztönei vannak.

A csontsárkányt az idő túlnyomó többségét mozdulatlan várakozással tölti, amit csak akkor szakít meg, ha valami megrongálja a csontjait vagy néhányszor tíz méteren belül legalább 40 kg körüli lények mozognak körülötte. Ilyenkor azonnal felébrednek a harci ösztönök és a szörnyeteg olyan hirtelen mozdulatokkal lendül támadásba, mintha még mindig az életéért küzdene. Ha a betolakodók elpusztultak (vagy elmenekültek), akkor a csontváz azonnal megáll, így testtartásából gyakran még az is kiolvasható, hogy hogyan ölte meg utolsó áldozatát. Két küzdelem között akár évek, évtizedek is eltelhetnek és ezalatt a csontvázat benőhetik a mohák és a kúszónövények – sőt, egyes mesék szerint az is előfordulhat, hogy madarak fészket raktak a koponyában

vagy más alkalmas helyeken.

Egyes legendák beszámolnak egy olyan kivételről is, hogy a csontsárkányok nem támadják meg sem egymást, sem az élő sziklasárkányokat, viszont a sziklasárkányok felismerik azt, hogy a csontsárkány már nem él és egyesével megeszik az aranyat rejtő csontokat.

A csontsárkányok természetellenesen gyorsan és szabadon mozognak, hiszen a csontváz olyan nehéz, mint egy jaguár (egy mázsás), de nagyjából háromszor akkora erőt birtokol, mint az a fürge nagymacska. Ennek megfelelően nagyjából azzal lehet számolni, hogy ha a szörnyeteg mozgást érzékel, akkor néhány másodpercen belül odaér; csupán a zárt épületek és 10-12 méternél magasabb függőleges falak jelentenek valamennyi védelmet.

Mivel a csontsárkány türelmesen várakozik, így hagyományos küzdelem helyett sokszor csapdákkal próbálják leteríteni. A kötelek, láncok, kampók, hálók és hasonló eszközök esetében kellemetlen meglepetéseket okozhat, hogy a csontokat csak anyagtalan mágikus erők rögzítik egymáshoz képest és így például a lábakra vagy nyakra akasztott hurok lehet, hogy átcsúszik két szomszédos csont között, ha a sárkány nagy erővel próbál szabadulni. Más csapdáknál is számolni kell azzal, hogy a sárkány gyorsan reagál a nagy lendülettel közeledő veszélyekre – de szerencsére általában sok idő van a tökéletes csapda elkészítésére.

Ha valakik mégis a hagyományos harcot választják, akkor csontsárkányt az aránytalanul nagy ereje miatt a személyeknél sokkal nagyobb lénynek kell tekinteni. (Pontosabban a valódi egy mázsás testtömeg helyett 300 kg tömeggel kell számolni olyankor, amikor azt kell meghatározni, hogy melyik lény sokkal nagyobb ellenfelénél.)

A csontsárkány jellemzően ugyanakkora harcértéket birtokol, mint az élő sziklasárkány (ami felnőtt sziklasárkány esetén 18 és 22 között lehet), hiszen a csontsárkány gyengébb, könnyebb és kevésbé ravasz az élő fenevadnál, viszont gyorsabb mozgásra képes és nem ismer fájdalmat. Ha sziklasárkány csontjai megrongálódtak harc közben, akkor az abból adódó hátrányt (csökkentett harcérték) megkapja a csontsárkány is.

Ha a csontok körül a hús még nem bomlott le teljesen, az valamekkora védelmet ad a csontoknak, viszont pusztán tömegével jelentősen lelassítja és megnehezíti a csontsárkány mozgását. (Például ha a hús szinte teljesen megvan, akkor a sziklasárkány elleni harc harmadik fázisában leírt szabályok érvényesek: -7 harcértéket ad a nehéz teher, de kifejezetten nehéz megrongálni a csontokat.)

A csontsárkány $+2$ illetve -3 módosítót kap az okozott illetve elszennvedett sérülések súlyosságára. Mivel itt már nincsen hús a csontváz körül, így nem kell külön kezelni a csontot rongáló sérüléseket és a jelentős sérülések a szokásos hatásokkal rendelkeznek, de persze sohasem gyógyulnak. Az azonnali halál (7 vagy nagyobb súlyosság) azt jelenti, hogy a hátgerinc szét tört és a szörnyeteg járásképtelenné vált; ugyanezt a hatást két halálos sérülés (5 vagy 6 súlyosság érték) is kiválthatja. A szét tört gerincű szörnyeteg még nem teljesen ártalmatlan, de például kőhajigálással vagy hosszú botokkal viszonylag jól szétverhető. Az eleven sziklasárkányhoz hasonlóan a csontsárkány is védekezik farokcsapásokkal, így a hátulról támadás csak $+3$ harcértéket ad ellene (a szokásos $+6$ helyett) és ezt nem lehet felkészüléssel növelni.

A távolsági támadások az eleven sziklasárkány életét komolyan megkeseríthetik, de a csontsárkánynak nem igazán tudnak ártani (esetleg a nehéz íjak és számszerűjek jelenthetnek kivételt, de csak közletről használva, ahol már a sárkány is érzékeli támadó mozgását). A katapultok vagy más ostromgépek valószínűleg hatékonyak lehetnek, de egyes beszámolók szerint a csontváz mozgásba lendül, ha megsérül vagy nagy lövedékek közelednek felé.

A csontsárkány nem futamodik meg és nem esik össze a fájdalomtól, de minden eredményes ütéstől gyengébbé és lassabbá válik (csökken a harcértéke), így előbb-utóbb már a személyek is azonnali győzelmet kapnak ellene (azaz viszonylag kockázatmentesen csépelik). A fenevadat gyorsabban is ártalmatlanná tehetik például a legalább 6 súlyosság értékű találatok vagy az, ha valaki elér egy közelharc győzelmet és utána társaival együtt leteperi a szörnyeteget.

Ha valakik sikeresen legyőznek és szétvernek egy csontsárkányt, akkor a nagyjából egy mázsányi csontból egy képzett alkimista a laboratóriumában nagyjából 10 kg aranyat tud kivonni. Ilyen módon a győzelem leterítése pár ezer aranypénz bevételt biztosít, ami megfelelhethet egy kisebb vártorony építési költségeinek vagy visszatérítheti egy nagyságrendileg száz harcost megmozgató vadászat költségeit.

Elszört beszámolók vannak arról is, hogy valakik a csontsárkányt élve fogják el és eleven fegyverként használják. Különösen nagy tudású figurák (Különös lények mesterei szint) tudhatják azt, hogy a mágikus erők csak

az egymáshoz illeszkedő csontokat kötik össze, így a csontok szétszedhetőek öt-hat kupacra úgy, hogy mindegyik kupac biztonságosan szállítható legyen (mondjuk egy-egy zsákban). Azt mesélik, hogy ha az ilyen a kupacokat újra egymás mellé helyezik, akkor a csontok gyorsan visszarendeződnek és a csontsárkány újból harcolni kezd. (Persze az gondot okozhat, ha egy kincstárban tárolt csontváz néhány aranytartalmú csontját valaki ellopja és például közönséges ökör-csontokra cseréli.)

Korcs-sárkány

Kicsi sárkányfajta, ami nem igazán veszélyes és csak néhány vidéken bukkan fel. A különösen érdeklődő személyek (Különös lények vagy Állattan mesteri szint) ritka érdekességként tartják számon ennek a fajnak a létezését és sokszor gyanakszanak arra, hogy valójában elkorcsosult (vagy megszelídített) sziklasárkányokról van szó.

A korcs-sárkányok testalkata a macskafélékre hasonlít (de szembetűnő hosszú krokodil-pofájuk és robusztus farkuk van); testtömegük 40 kg körül van (hópárduchoz hasonló természetűek). Legtöbb korcs-sárkány testét szürke vagy barna, nem túlságosan kemény pikkelyek borítják. Megjelenése alapján könnyen összetéveszthető a fiatal sziklasárkányokkal, az egyetlen különbség az, hogy a korcs-sárkányt nem kíséri egy felnőtt sziklasárkány.

A korcs-sárkányokra ragaszkodó viselkedés jellemző: erősen kötődnek egy „gazdához”, akitől védelmet, élelmet és szórakoztatást remélnek. A kíváncsi kis fenevad gyakran órákra is elkóborol (és városokban rengeteg galibát okozhat), de valamilyen mértékig idomítható és irányítható (nagyjából a macskákhoz hasonlóan). Ha a „gazda” gorombán bánik a sárkányával vagy eltűnik legalább egy hétre, akkor a korcs-sárkány vándorútra indul és új gazdát keres. Gyakran még a korcs-sárkányok gazdái sem tudják azt, hogy miért őket választotta a kis fenevad; sőt időnként az is előfordul, hogy személyek helyett valamilyen állathoz kezd el kötődni a korcs-sárkány.

A korcs-sárkányok nem rendelkeznek sem aranycsonttal, sem látványos mágikus képességgel. Ettől függően más sárkányokhoz hasonlóan a korcs-sárkányok is keresik és felfalják az aranyat, de az érintetlenül halad át az emésztőrendszerükön és kikereshet az elpotyogtatott végtermékből. A sárkányok gazdái gyakran állítják azt, hogy a korcs-sárkány megérzi az arany közelségét és így használható például elrejtett kincsek megkeresésére (de sokan emlegetnek hasonló aranykereső praktikákat, így többnyire ezt is gyanakvással fogadják).

A korcs-sárkányok rendkívül gyorsan futnak, rövid távon másodpercenként 15 métert is megtehetnek. Ezen túl átugorhatnak 10-12 méteres vízszintes akadályokat (nekifutásból) és felugorhatnak 5-6 méter magas akadályokra (például falakra vagy épületekre). Ahol ez sem elegendő, ott mászással próbálkoznak és a legügyesebb emberekhez hasonló teljesítményre képesek.

Kis természetüknek és ügyességüknek megfelelően korcs-sárkányok harcértéke jellemzően 3; támadásuk (harapás vagy karmolás) –1 módosítót ad az okozott sérülésekre; az elszenvedett sérülésekre viszonylag kicsi és törékeny testük miatt +1 módosító vonatkozik. A korcs-sárkány gyáva féreg: ha túlerő fenyegeti, akkor általában szökés típusú győzelmet próbál elérni és ilyenkor +4 harcértéket kap a füрге mozgásának köszönhetően.

A „valódi” sárkányfajokkal ellentétben korcs-sárkányokat lehet a háziállatokhoz hasonlóan nevelni; azonban gyakorlatilag senki nem ismer módszert arra, hogy hogyan lehet egy korcs-sárkány gazdájává válni. Ennek ellenére a korcs-sárkányok gazdáit gyakran zaklatják befolyásos alakok, akik megpróbálják maguknak megszerezni az állatot.

Egy játékos alkalmas vidéken, a kalandmester engedélyével választhatja azt, hogy gazdája egy korcs-sárkánynak. Ez hátránynak számít, hiszen a kis fenevad feltűnő, napi több óra elfoglaltságot jelent a gazdájának és ezen túl városokban vagy utazás közben szinte minden nap okoz azonnal kezelendő problémákat (megijedtek tőle a parasztok, leverte a cserepeket a háztetőről, esetleg leharapta egy úri kisasszony arany fülbevalóját stb.).

A sárkány gazdája felvehet egy „Sárkányidomítás” képzettséget (1 Kp-ért, ezzel elkölve a hátrányért kapott extra Kp-t). Ez két fő előnyt ad: egyrészt a sárkány kijelölt helyen végzi a szükségét (ami azért jelentős, mert ekkor jön ki a megevett arany); másrészt a gazda visszarendelheti a kis fenevadat egy „lábhoz!” jellegű paranccsal. (Azonban ha a sárkány belemerül valamibe, akkor nem veszi tudomásul a „lábhoz!” a parancs első \odot – 3 ismétlését.)

Lidércek

A lidércek harcra tervezett szolgáló-lények, amelyeket általában vajákosok idéznek meg (de néhány lidércfaj képes végrehajtani a saját idézéséhez szükséges szertartást és ezek önállóan is elszaporodhatnak). A lidérceknek sok fajtája van, de a különböző fajok mind hasonló jellegű mágikus képességeket birtokolnak és elsősorban erőben, ügyességben, magatartásban és a megidézés feltételeiben térnek el egymástól. Szinte minden lidérc ravasz harci ösztönöket birtokol, de csak néhány faj rendelkezik általánosan alkalmazható értelemmel.

Egy lidérc megidézéséhez szükséges egy megfelelő testre, ami jellemzően egy nem-tünde személy holttestét jelenti, de bizonyos fajoknál állhat más anyagokból (fából, agyagból, ércből, vízből stb.) is. Szinte minden lidércre jellemző közös adottság, hogy a testük méretben és formában hasonlít a személyekhez (fél mázsa és egy mázsa között van, két lábon jár, két karral küzd stb.). A bölcselek ezt általában azzal magyarázzák, hogy a lidércek harci ösztönei ilyen testre vannak tervezve és más adottságokhoz nem tudnának alkalmazkodni. Kivételként viszonylag gyakran hivatkoznak a csontsárkányra, de legtöbb szaktekinél azt a szörnyeteget nem sorolja a lidércek közé.

Az idézéshez a testet ősi írásjelekkel kell megjelölni (amelyeket általában lidérc-betűknek neveznek); különböző fajokra jellemzőek például a testbe égetett, az ezüstlemezekre vésett vagy a vajákos vérével felírt jelek. A lidérc-betűket többféle stílusban is lehet írni, de képzett szörnyvadászok (Különös lények hivatásos szint) elkülöníthetik őket a más régi írásoktól; a mesteri szinten pedig a feliratok jellegéből a lidérc egy-két adottságára is lehet következtetni. Az egyes lidérc-betűk jelentését gyakorlatilag senki sem ismeri (még az őket felhasználó vajákosok sem); a megismerésükre törekvő kísérletek általában eredménytelenek, de néha irányíthatatlanul gyilkoló lidérceket is elszabadíthatnak.

A lidércek fő mágikus képessége a testrészek között ébredő erővel mozgatja a lidérc testét, olyan módon, ahogy az élő személyek testét az izomzat mozgatja. Legtöbb lidércnek az ereje, gyorsasága és ügyessége a személyekre jellemző tartományba esik (de egyes fajok az edzett orkok szintjén vannak, más fajok pedig inkább részeg vénasszonyokhoz hasonlóan mozognak). A lidércek nem igényelnek közönséges táplálékot, azonban sokféle mesélik róluk, hogy erejüket a személyek halálából nyerik (és ezért keresik a küzdelmet). Erre azonban nincsen egyértelmű bizonyíték: képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) tudhatják azt, hogy legtöbb lidércfaj áldozatain nem láthatóak jellegzetes elváltozások és időnként előkerülnek olyan eltemetett lidércek is, amelyek azután is készen állnak a harcra, hogy évszázadokon át várakoztak bezárva (és ezalatt nem halt meg senki a közelükben).

Bizonyos fajoknál a mágia más jellegű erőket is kifejti, például védelmezi és szívósabbá teszi a test anyagait. Ezek az erők akár önállóan is létrehozhatják és fenntarthatják a test alakját azoknál a fajoknál, amelyeknél az idéző szertartás folyékony, képlékeny vagy apró szemcsés anyagokból hozza létre az emberszerű testet. Olyan fajok is vannak, amelyek csupasz csontvázat vagy más viszonylag könnyű anyagi testet irányítanak, de mágikus úton megnövelik a testtömegüket (a személyekre jellemző szintig). Ez a szokatlan hatás elvesz a lidérc pusztulásakor és nem társul kimutatható anyagi változáshoz; néhány bölcselek azt gyanítja, hogy a terepre nehezedő nagyobb súlyerőt és a megnövelt tehetetlenséget valójában a tágabb környezetre ható rögzítőerők biztosítják.

További mágikus képesség a hangképzés, ami sok fajnál megfigyelhető változatos formákban. Az egyszerűbb fajok csupán sikoltoznak, ordítanak, nyögdecselnek (vagy teljesen némák); az értelmes fajok általában tudnak beszélni; néhány hírhedt fajra pedig elbűvölő, de érthetetlen énekszó jellemző. Ez a sajátos ének gyakran felbukkan a mesében: egyesek szerint aki sok személyt öl meg, az egyre jobban megérti a benne rejlő ősi titkokat; de azt is mesélik, hogy csak azok értik a lidércek énekét, akiket a lidérc meg fog ölni a közeljövőben (és a dal csupán ezt a jósálatot hordozza).

A mesékben is gyakran felbukkan az, hogy a lidércek könnyedén megtalálják a környezetükben tartózkodó személyeket, függetlenül a fényviszonyoktól, időjárástól, fizikai akadályoktól és más olyan hatásoktól, amelyek a szokásos érzékszerveket akadályozzák. Ez a mágikus érzékelő képesség annál többet árul el egy személyről, minél kisebb a távolság a személy és a lidérc között:

- Nagyjából 100 méter távolságban a személyek egyforma pislákoló szikráknak tűnnek: a lidérc érzi a

tartózkodási helyüket és megszámlálhatja őket (ha nem túl buta a számoláshoz).

- Nagyjából 50 méter távolságban a lidérc érzi, hogy a személy mekkora termetű (lényegében a testtömeg 10 kg-ra kerekítve) és felismerheti azt, ha egy személy különösen erősen érez egy érzést (fáradtság, fájdalom, éhség stb.) vagy érzelmet (harag, boldogság, unalom, félelem, kíváncsiság stb.). Nagyjából ezen a távolságon belül érzékelhető az anyaméhben fejlődő magzat illetve a talaj alatt fejlődő tünde-test is, amennyiben a magzat vagy test már a (9 hónapos illetve nagyjából 3 napos) fejlődésének a második felében jár.
- Nagyjából 20 méter távolságban azonosíthatóak a személyek alapvető testi és élettani adottságai (faj, férfi/nő/gyermek közötti különbségek, edzettségi szint, az öregedés jelei, jelentős sérülések és betegségek stb.), felismerhetőek a főbb testhelyzetek (áll/ül/fekszik/egyéb, merrefelé fordul a teste) és már minden személyen azonosítható az a két-három érzés vagy érzelm, amelyek pillanatnyilag a legerősebbek. Nagyjából ilyen távolságon belül a lidérc az élő személyek mellett érzékelheti a holttesteket is. (A tündék teste gyorsan bomlik és a test elhagyása után csak $\frac{1}{2}$ órán át érzékelhető.)
- Nagyjából 10 méter távolságon belül a lidérc felismerheti a személyeket testi adottságok alapján (de az egyiptéjű ikrek vagy más kivételesen hasonló figurák okozhatnak tévedéseket), pontosan észleli a testhelyzetet (végtagok állását) és már egészen árnyalt képet kap az érzések és érzelmek jellegéről. Például egy személy ellen harcolva a lidérc érezheti azt, hogy az ellenfele erőt gyűjt egy csapásra, megkönnyebbül a szövetségeseik érkezésétől vagy éppen fájdalmat érez valamelyik végtagjában; továbbá azt is mesélik, hogy bizonyos értelmesebb lidércek felismerhetik a büntudatot, a kárörömet vagy más átverésre utaló érzéseket. Közvetlen közlőről a lidérc akár a kiontott vért, a régi csontokat vagy a személyek testének más kicsi (de legalább tized grammos, pár cseppnyi tömegű) darabjait is érzékelheti.

Képzett figurák (Különös lények hivatásos szint) tudhatják, hogy ez a mágikus képesség nem mutatja meg az érzelmek tárgyát (kire haragszik a személy stb.); azonban ez a korlát nagyon ritkán bukkan fel az mesékben és más elterjedt történetekben.

Szintén csak a képzett figurák (Különös lények hivatásos szint) foglalkoznak azzal, hogy a lidérceknek van három másik, kevésbé jellegzetes érzékelési módja is: a hallás, a tapintás és az akadály-érzékelés. Ezek közül a hallás és a tapintás legtöbb fajnál a személyek képességeihez hasonlít; az akadály-érzékelés pedig egyszerűen a gázok és a sűrűbb anyagok közötti különbséget észleli nagyjából 10-15 méteren belül (akadályok mögött is). Ez persze nem érzékeli a színeket, mintákat vagy apró részleteket; azonban elegendő arra, hogy a lidérc átlépje a küszöböt, fára másszon vagy kitérjen egy leomló szikla elől.

A lidércek sajátos érzékszervei erősen befolyásolják azt, hogy mikor tudnak jól harcolni. Egyrészt nagy előnyük, hogy fény nélkül is érzékelik ellenségeiket, így teljes sötétségben +4 harcértéket, rossz látási viszonyok mellett pedig arányosan kisebb, kalandmester által kijelölt módosítót kapnak. Másrészt viszont a nem-személy lényeket csak az akadály-érzékelésen keresztül észlelik, így amíg ilyen ellenfelük van, addig -3 harcértéket kapnak (ami az összes ellenféllel szemben érvényesül). Ez a hátrány nem érvényesül olyankor, amikor a lidérc sokkal nagyobb a nem-személy ellenfelénél.

A lidércek híresek arról, hogy ideális harcos módjára viselkednek: nem félnek, nem ismernek fájdalmat, túri az unalmas várakozást és a rút vérengzést, és ha kell, akkor a teljes pusztulásig küzdenek. Az egyszerűbb lidércfajok általában vakon teljesítik az őket megidéző vajákos parancsait, azonban a gyilkoláson kívül semmihez sem értenek. Az értelmesebb fajok között sok kivételesen galád lény akad, de van néhány olyan faj is, amelyek egyértelműen nemes ügyekért küzdenek önfeláldozó módon.

A lidércekhez viszonylag sok mágikus tárgy is köthető. Ezek közül kiemelkednek a változatos formájú életrejtő talizmánok, amelyek állítólag „megvédik viselőjüket az idegen, sötét erőtől”. A bölcselők (Különös lények hivatásos szint) arra gyanakszanak, hogy ezeknek a valódi hatása az, hogy a lidércek személy-érzékelése élettelen testnek tekinti azokat a személyeket, akik ilyen talizmánt viselnek, de erre nincsen egyértelmű bizonyíték.

Megállító

Viszonylag gyakran megidézett lidérc, amely szívós és ösztönösen védelmezi gazdáját, azonban értelmileg rendkívül korlátolt. Elterjedtségéhez hozzájárul az, hogy nem igazán uszítható ártatlan célpontokra, így sok vidéken eltűrik (de azért gyanúsnak tartják) a használatát. A faj neve onnan származik, hogy egyetlen szót tud megjegyezni és azt „Megállj!” jelentéssel kezeli (közeledő gyanús alakokat figyelmeztet vele; illetve ha a gazdája mondja neki, akkor abbahagyja a támadást).

A megállító teste néhány tucat fadarabból áll össze, amelyeknek a szerepét a vajákos vérrel felírt lidércbetűk jelölik ki. Minden darab mérete és alakja megfelel az emberi test egy lényegében merev részének. (Legegyszerűbb esetben van fej, mellkas, derék és nagyjából öt-öt darabból álló végtagok; de akár az egyes ujjpercek is lehetnek különálló darabkák.) A testrészeket kizárólag a mágikus erők tartják össze, mozgás közben akár ujjnyi rések is lehetnek a nagyobb darabok csatlakozásánál. Sok bölcselő a megállító közé sorolja azokat a lidérceket is, amelyek hasonló feladatokat látnak el, de fémekből, kőből, agyagból vagy egyéb anyagokból készült testet birtokolnak.

Ezt a testet legtöbb vajákos kiegészíti további burkolatokkal, ami már nem hordoz mágikus hatásokat. A vérrel felírt, jellegzetes megjelenésű írásjelek fölé jellemzően keményfából vagy fémből készült lemezeket szögelnak; így azokat kifejezetten nehéz megvizsgálni vagy megrongálni. Ezen túl a lidérc általában egész testet eltakaró ruházatot (vagy esetleg páncélt) kap, így csak közelebbi vizsgálat esetén derül ki, hogy a vajákost nem egy személy kísérgeti. Elterjedt tartozék még a derékra (vagy ritkábban lábra) erősített kötél vagy lánc, amellyel a vajákos szükség esetén egy szilárd tárgyhoz rögzítheti az időnként túlságosan is ragaszkodó szolgát.

A megállító viselkedését egyszerű ösztönök irányítják, amelyek hatékonyak a veszélyek felismerésére és leküzdésére, de ezen túl csak az alapvető közlekedést (ajtó kinyitása, létrán felmászás, úszás stb.) kezelik. A hosszú távú emlékezet, a tanulási képesség és tudatos gondolkodás szinte teljesen hiányzik, így ez a lény nem beszél és nem érti a beszédet (a mágikusan rögzített „Megállj!” szót leszámítva), továbbá például nem tud ellátni egy sebet, kihúzni valakit egy veremből vagy felvenni egy ruhát. Érzelmi szempontból a megállító olyan, mint a tetőt tartó gerenda: hasznos és megbízható, de csak az örült vagy nagyon magányos személyek tudnak vele megbarátkozni.

A legerősebb ösztön egyértelműen az, hogy a megállító sohasem támadja meg a gazdáját, még akkor sem, ha a vajákos például rászögel valamit a lidérc testére. Valószínűleg ide tartozik az is, hogy a vajákos a szolgájának a testrészeit megfogva bármilyen testhelyzetet beállíthat, ami hasznos lehet például tisztítás, öltöztetés vagy javítgatás során. A lidérc addig marad a beállított testhelyzetben, amíg más ösztön (például egy veszélyes lény érkezése) nem készíti mozgásra.

Ezután következik az az ösztön, hogy ha erőszakos támadásra készülő lények közelednek, akkor a testőr-lidérc elállja az útjukat, zengő „Megállj!” kiáltással figyelmezteti őket és ha ez nem elég, akkor erőszakot alkalmaz. Személyeknél már 20-50 méter távolságból érzékelhető a támadó szándék (eltökéltség, harag, gyűlölet, bosszúvágy, elfojtott félelem és hasonló érzelmek alapján); más lényeknél viszont csak azt ismeri fel a megállító, ha rohamot vagy közelharcos támadást indítanak ellene vagy gazdája ellen. A megállító nem küzd mozdulatlan, harcképtelen, menekülő vagy harcban elfoglalt (a megállítótól és gazdájától is különböző célpont ellen küzdő) lények ellen és futni hagyja azokat a személyeket, akik (érzelmeik alapján) már csak a túlélésért küzdenek. Ha a megállító hibásan választ célpontot, akkor a gazdája egy „Megállj!” paranccsal megszakíthatja az aktuális támadást.

Amikor nincsen veszély, akkor a megállító úgy helyezkedik, hogy pár másodpercen belül elérhesse gazdáját, de ne legyen útban és ne keltsen túl nagy feltűnést. A testet vezérlő ösztönök alapszinten biztosítják a Lopódzást és a Mozgás kategória képzettségeit; a lidérc nem fárad és hosszú távon is tudja tartani a futás 6 m/s-os sebességét. Ha a megállító legalább 100 méter távolságba kerül a gazdájától, akkor ez az ösztön egy közeli, de félreeső rejtkehelyre vezérli, mivel ilyenkor a lidérc már nem érzékeli a gazdájának a tartózkodási helyét.

További másodlagos ösztön, hogy a megállító jellemzően a kezeiben hordoz egy fegyvert. A lidérc tudomásul veszi, ha a gazdája új fegyvert ad neki vagy elveszi a fegyverét; de ha fegyver nélkül kerül harci helyzetbe, akkor bármilyen alkalmas tárgyat megragad és használ.

A megállító csak a lidércek alapvető mágikus képességeivel rendelkezik: mágikus erők mozgatják a testét, rendelkezik harci ösztönökkel, érzékeli a személyeket és akadályokat, továbbá rendelkezik hallás és tapintás jellegű érzékszervekkel.

A megállító faji alap harcértéke jellemzően 8, amihez hozzáadódik még a használt fegyver méretéből adódó módosító; az okozott sérülésekre is a fegyver ad módosítót (fegyvertelen harcban pedig -1 módosító érvényesül). Más lidércekhez hasonlóan a megállító előnyt élvez sötétben (teljes sötétségben $+4$ harcérték), viszont -3 harcértéket kap nem-személy lények ellen harcolva. Az ellenségek jellemzően leteperik és megkötözik ezt a szívós anyagokból készített lidércet (és utána szükség esetén például szétfűrészelik); hiszen harci körülmények között alig lehet neki jelentős sérüléseket okozni (még az sem elég, ha harci fejszével megütik néhányszor, vagy egy mamut rátapos).

A tömör keményfából készült testet nem könnyű meggyújtani, de ha mégis sikerül, akkor ez az ostoba lidérc nem is veszi észre azt, hogy szépen lassan elpusztul a teste. További hatékony eszközt jelent a pusztítás karmai praktika (amivel a szokásos szabályok szerint lehet jelentős sérüléseket okozni a lidércnek) és a utolsó áldás nagyobb hatótávú formái (például a harcosok áldása), amelyek lassan, de biztosan megsemmisítik a vajákos vérével felírt lidérc-betűket, így elpusztítják a megállítót.

A megállító testének darabjai között létrejövő mágikus kapcsolatok igen erősek, nagyjából akkora húzóerőt bírnak ki, amekkora egy személy végtagjait teljesen letépné. Amikor a darabok legalább tenyérnyi távolságban vannak egymástól, akkor a mágia nem tud közöttük erőket kifejtteni (de ha visszarakják őket, akkor változatlanul működnek). Ha egy darab elvész vagy csúnyán károsodik, akkor a vajákos könnyen beilleszthet a helyére egy újonnan készített, azonos varázsjelet hordozó darabot.

Kalandozók a Megállító készítése képzettségen keresztül választhatják egy ilyen testőr birtoklását.

Csontharcos

Ostoba, de szapora lidércfaj, amely frissen megölt személyek csontvázát tudja testként használni. Egy csontharcos nem erősebb egy eleven harcosnál, de ha megöl egy személyt, akkor annak a testét öt-tíz perc alatt újabb csontharcossá alakíthatja, így akár egyetlen ilyen lidérc felbukkanása is elvezethet egy város pusztulásához.

Aki több forrást ismer a csontharcosokról (Különös lények hivatásos szint) az megfigyelheti, hogy a beszámolók gyakran ellentmondanak egymásnak. Ezt egyesek a halálra rémült szemtanúk tévedéseivel indokolják, de sok bölcselő feltételezi, hogy ez a faj több, eltérő jellemzőkkel rendelkező törzsre osztható. Szakértők között elterjedt elmélet, hogy a frissen létrejött csontharcos általában megörökli a törzs jellemzőit, de néha szokatlan körülmények új törzs kialakulásához vezethetnek.

A csontharcosok járkáló csontvázak, amelyeknek a sárgásfehér csontjait égésnyomnak tűnő fekete szimbólumok hálózák be. A frissen megidézett csontharcos csontvázát még beburkolja a holttest húsa és bőre, amely jellemzően sápadtnak és ernyedtnak tűnik és gyakran hordoz rútt, végzetes sérüléseket (ez a lidércfaj nem elég értelmes ahhoz, hogy szándékosan élő személynek álcázza a testét). Legtöbb esetben a hús fertelmes bűzt árasztva felpuhul és elfolyósodik, így a lidérc néhány napon belül megszabadul a csontvázat beburkoló felesleges tehertől; azonban vannak elszórt beszámolók olyan esetekről is, amikor ez nem történik meg. Legtöbb beszámoló szerint a csontharcos a megidézésekor élesen felsikolt és később nem ad ki hangot; de vannak beszámolók daloló csontvázakról és árulkodó hangok nélkül elszaporodó gyilkos seregről is.

A csontharcosok viselkedésének az a lényege, hogy megpróbálnak minél több személyt megölni és csontharcossá avatni; a harchoz jellemzően kerítenek egy közelharc fegyvert vagy más hasonló holmit (szerszámot, faágat, szétvert csontváz combcsontját stb.) is. Amikor éppen nincs célpont, akkor a különböző törzsekre más viselkedés jellemző: egyesek mozdulatlanul várakoznak, míg mások nekiindulnak a vakvilágnak; egyesek próbálnak fajtársaikkal együtt mozogni, míg mások a magányt keresik; egyesek minden személyt megtámadnak és üldöznek, míg mások bujkálnak a személyek előtt és csak a különösen sebezhető áldozatokra csapnak le.

A csontharcosokban lakozó mágia irányítja a csontvázat és megnöveli a testük tömegét. Emiatt az eleven lidérc testtömege nagyjából 75 kg-nak tűnik, tehát annyira nehéz arrébb lökni vagy felemelni, mintha egy személy lenne. A tömeg látszólagos növekedése nem jár anyagi változással, a lidérc pusztulása után csak nagyjából 15 kg

csont marad hátra. (Törpök testébe idézett csontharcosok csak 40 kg-osnak tűnnek és 8 kg csontot hagynak hátra.) Amikor a frissen avatott csontharcost még körbeveszi a hús, akkor a tömege nagyjából 120 kg (illetve törp esetén 65 kg), azonban nehézkesen mozog.

Ezen túl ennek a fajnak sajátos és szokatlan mágikus képessége az, hogy egy frissen (egy napon belül) megölt személy holttestébe $4 + \heartsuit$ perc alatt tudnak idézni egy újabb csontharcost. Ilyenkor a lidérc a kezeivel lassan és türelmesen végigtapogatja a holttest minden testrészét; majd a folyamat végén a holttest hangosan felsikolt és felkel harcolni. (Egyese beszámolók szerint a sikoly néha elmarad; a mágiát nem akadályozza az, ha a holttest ruhát vagy páncélt visel.) Elszórt beszámolók vannak arról, hogy ez akár a tündék holttestein is működik és esetleg a tünde-csontváz lebomlását is megállíthatja, de sokan állítják ennek ellenkezőjét is.

A csontharcosok az átlagos személyekhez hasonlóan tudnak mozogni (Mozgás kategória képzettségeiben képzetlen szint). Vizekben a mágikusan megnövelt testtömegük azonnal a mélybe húzza őket, de a fenéken járva viszonylag könnyen átkelnek a folyókon és hasonló kisebb kiterjedésű akadályokon (de tengereken való átkelésről nem igazán vannak beszámolók). A csontharcosok általában csak harci helyzetekben futnak, de amelyik példány vándorló ösztönöket birtokol és éjjel-nappal sétálva halad, az meglepően nagy távolságra elkóborolhat (naponta nagyságrendileg 70 km is teljesen elképzelhető).

A csontharcosok faji alap harcértéke általában 4 és 6 közötti, törpök testébe idézett példányok esetén pedig 2 és 4 közötti; amihez még hozzáadódik a használt fegyverre jellemző harcérték (például egyszerű bot +1, lándzsa +3). Más lidércekhez hasonlóan a csontharcos előnyt élvez sötétben (teljes sötétségben +4 harcérték), viszont -3 harcértéket kap nem-személy lények ellen harcolva. Az okozott sérülésekre a használt fegyver módosítója vonatkozik, az elszenvedett sérülésekre pedig nem vonatkozik módosító. Ha a csontvázat beburkoló hús még nem rothadt el, az -1 módosítót jelent a harcértékre és az elszenvedett sérülésekre is (nehéz, de tompítja az ütések). A csontharcosok nem használnak páncélt, de ritkán előfordulhat olyan, hogy személyek védőeszközöket erősítenek a csontokra. Távolsági támadások ellen a csontharcos nem használ pajzsot, de kap 50% esélyt arra, hogy a lövedék ártalmatlanul átsiklik a csontok között.

A csontharcosok esetén a jelentős sérülés vagy a csonttöréseket, vagy a csontokba égetett feliratoknak a komoly károsodását jelentheti; ezek nem gyógyulnak és nem gyógyíthatóak. Halált okozó sérülés (ötnél nagyobb súlyosság érték) esetén a csontváz egyszerűen széthullik, ahogy kialszik a mágikus erő; halálos sérülés esetén pedig a csontváz megremeg, még $5 \times \heartsuit$ másodpercen át mozoghat és ezután hullik szét. Egyes beszámolók szerint a csontharcos elpusztítható a koponya szétzúzásával, de más beszámolók szerint ez egyáltalán nem hátráltatja a lidércet és inkább a gerincre vagy a végtagokra kell célozni.

Csontharcosok ellen lassú, de hatékony eszközt jelentenek az Utolsó áldás szertartásnak a távolról használható formái (például a harcok áldása), de vannak elszórt beszámolók olyan esetekről, amikor ez a mágia ismeretlen okokból kudarcot vallott.

Csontharcosok megidézésre személyek a csontkéz néven ismert mágikus tárgyat használhatják; de az így megidézett lidérceknek nem lehet parancsokat adni. Néhány vajákos büszkélkedik csontharcosok irányításával, de képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) tudhatják, hogy azok jellemzően más fajtájú, de hasonló képességekkel rendelkező lidérceket irányítanak. Mivel kegyetlen alakok viszonylag könnyen tudnak sok csontharcost szerezni, így ezeket a lidérceket akár nagy tömegekben is használhatják sírboltok vagy hasonló ritkán látogatott helyek őrzésére.

Csontvezér

Hírhedt és viszonylag ritka lidércfaj, amely a csontharcosok intelligens és alattomos változatának tűnik. Ez a lény a mesékben általában csontharcosokat irányít, azonban valószínűleg olyankor is nagyon veszélyes lehet, amikor nem rendelkezik ilyen harcias, de feltűnő sereggel.

A csontvezérek legtöbb beszámoló szerint úgy néznek ki, mint a közönséges csontharcosok: csupasz csontjaikat égetett fekete írásjelek hálózák be. Némelyik csontvezér kihasználja a hasonlóságot és egy szál fegyvert hordozva elvegyül a seregben; mások pedig változatos hasznos eszközöket hordoznak, ami persze elárulja, hogy értelmesebb lényekről van szó. Érdeklődő személyek (Különös lények alapszint felett) ismerhetnek olyan törté-

neteket is, hogy egy-egy csontvezér egész testet elfedő ruházatban a személyek közé keveredett és úgy követett el gaztetteket. A csontvezérek a mesék szerint tudnak beszélni (jellemzően mély, dallamos hangon) és titokzatos énekkel irányítják a seregeiket.

A csontvezérek legtöbb mesében ravasz, cselszövő, hatalmaskodó és kegyetlen figurák, de pontos céljaikat és viselkedésüket nehéz körülhatárolni. Időnként még az is megesik, hogy egy-egy példányt hűséges, éber és önző érdekektől mentes tanácsosként kezel egy-egy uralkodó; de nehéz eldönteni, hogy ez mennyire bölcs döntés. Egyes legendák beszámolnak titokzatos szertartásokról, amellyel a halandó személyek csontvezérré válhatnak, de nem világos, hogy ez az átváltozás (ha egyáltalán lehetséges, akkor) mennyire torzítja el a jellemet.

Általában úgy tartják, hogy a csontvezér rendelkezik a csontharcos mágikus képességeivel (mozgás, megnövelt testtömeg és új csontharcosok idézése). Elterjedt azonban az a vélemény is, hogy a csontvezér csontkezet használ a seregek felállítására és a saját kezeivel pedig újabb csontvezéreket tud idézni. Ezen túl gyakran mesélik, hogy a csontvezérek érthetetlen énekekkel irányítják a csontharcosok, de nem lehet tudni, hogy ez a faj saját mágikus képessége vagy egy ritka mágikus praktika, amit más lények is eltanulhatnak. Ezen túl viszonylag sok csontvezérről mesélik azt, hogy vajákos praktikákat is alkalmaznak; azonban a gondolati úton előhívható mágikus módszereket (például varázslás) vagy személyek testrészeihez kapcsolódó praktikákat (például Erőlöket) nem tudják használni.

A csontvezérek tudását a (személyekhez hasonlóan) képzettségekkel lehet leírni; a legendákban megjelenő példányok jellemzően 10-15 Kp körüli tudást birtokolnak, de valószínűleg kisebb tudású példányok is vannak (csak azok kevésbé ismertek). Ilyen módon sokféle képzettség felbukkanhat, de korlátokat jelent például az, hogy ez a lény nem minden mágiaformát tud használni, nem érzékel színeket vagy finom részleteket (tehát nem tud elolvasni egy könyvet) és például elsüllyed a vízben.

A csontvezérek faji alap harcértéke 6 (illetve törpök csontvázára idézett, kisebb termetű példányok esetén 4). Ehhez a személyekhez hasonlóan hozzáadódnak a képzettségekből, fegyverekből és más forrásokból származó módosítók; továbbá más lidércekhez hasonlóan előnyt jelent a sötétség (teljes sötétben +4 harcérték) és -3 harcértéket ad a nem-személy lény elleni küzdelem. Az okozott és az elszenvedett sérülésekre a használt a fegyverek illetve páncélok adnak módosítókat (a személyekhez hasonló módon); ezen túl távolsági támadás esetén van 50% esély arra, hogy a lövedék a csontok közé érkezik és ártalmatlannak bizonyul.

Az elszenvedett sérülések feltehetően olyan módon hatnak a csontvezérekre, ahogy a közönséges csontharcosokra hatnak (maradandóak, de szokásos hatásaik vannak). Aki ismeri az Utolsó áldás praktikát és a szörnyvadászathoz is ért (Különös lények hivatásos szint), az ismerhet beszámolókat olyan esetekről, amikor az Utolsó áldás használata elsöpörte a csontharcosok seregét, de meglepő módon nem ártott a csontvezérnek.

A csontvezérek eredetéről sok ellentmondó történet kering, amelyek között még a legképzettebb személyek sem tudnak kiigazodni. A legelterjedtebb legenda az, hogy halandó (nem-tünde) személyek válhatnak csontvezérré egy több napon át tartó és rendkívüli szenvedést okozó szertartáson keresztül. Általában azt mesélik, hogy a szertartást egy élő, önként vállalkozó személyen kell végrehajtani, aki azért vállalkozik erre, mert így örök „életet” kap. Egyesek szerint a szertartáshoz egy másik csontvezér segítsége kell, de keringenek feljegyzések olyan változatokról is, ahol erre nincs szükség. Elterjedt legenda az is, hogy az uralkodók testéből idézett csontharcosok, vagy esetleg az uralkodókat meggyilkoló csontharcosok válnak csontvezérré, hogy irányítsák a holtak seregeit. Sajnos a helyzetet bonyolítja, hogy a csontvezérek (és az őket szolgáló követek és krónikások) gyakran ajás hazugságokat terjesztenek...

Szikralidérc

Kifejezetten ritka lény, amely a legendák szerint hősies és kalandvágyó személyek testében lakozik és rendkívüli gyorsasággal és ügyességgel áldja meg hordozóját. Ez a szokatlan lény egészen gyakran felbukkan a legendákban és dalokban, de ha például egy vitézről azt mondják, hogy „szikralidérc lakozott benne”, azt szinte biztosan átvitt értelemben kell érteni. A művelt figurák jellemzően tisztában vannak ezzel és jót szórakoznak azokon a hiszékeny figurákon, akik tényként kezelnek egy ilyen szófordulatot.

Több vidéken is felbukkannak olyan legendák, amelyekben a hős azzal érdemli ki a szikralidérc segítségét,

hogy legyőz egy veszedelmes vadállatot, amelynek a ragyogó szemei mögött rendkívüli ravaszság lakozik. Természetesen a ravasz és állandóan éhes medvékről vagy alattomosan rejtőző bikákról szóló meséket legfeljebb azok veszik komolyan, akik kimerítő utánajárással összeszedik sok népnek az ilyen történeteit (és elfogadják, hogy a munkásságukat gúnyolódással fogják fogadni).

Ezt a legendákba illő lényt többnyire a lidércek közé sorolják, de olyan vidékek és nyelvek is vannak, ahol a „szikratündér” nevet használják rá. (Ez különösen gyakori azokon a nyelveken, ahol a „lidérc” egyértelműen gonosz lény.) Viselkedés alapján ez a lény jól illik a lidércfajok közé, de a kalandvágy akár arra is utalhat, hogy a fejlett elmét birtokló lámpástündérekről van szó. Egyes bölcselek szerint van valóságalapja azoknak az elszórt legendáknak, amelyekben például a hátulról érkező orgyilkos ledöfi a hőst, ami arra utalna, hogy nem lidércfajról van szó (hiszen az könnyedén érzékelné a közeledő személyt és annak szándékait). Természetesen ennél a kérdésnél is felbukkan időnként olyan magyarázat, hogy a legendákban szereplő vitézek valójában bizonyos Mélyberántókkal kötött ördögi alkuknak köszönhetően az ügyességüket.

Szabad lidércek

A szabad lidércek a lidércekhez hasonló viselkedésű lények, azonban egy anyagi test mozgatása helyett „nyers misztikus erőkből” alkotnak testet. Egyes legendák szerint ilyen a lidércek eredeti, „vad” formája, de vannak olyan bölcselek is, akik ezeket a lények „harcos szellemnek” nevezik és nem sorolják a lidércek közé. Akadnak olyan elméletek is, hogy ezek a lények egyszerűen a levegőből formál testet, amit a mágikus képességeivel merevít (ahogy például a vízből formált testet merevítik a sellők) és nehezebbé tesz (ahogy például a csontharcos testtömegét is növeli a mágia).

Faljáró

Titokzatos, veszedelmes, de szerencsére kifejezetten ritka lény, amelyet általában a szabad lidércek közé sorolnak. Különös adottsága, hogy mágikus erők által határolt teste szilárdnak tűnik akkor, amikor élő személyek testével érintkezik (például fojtogatás során), azonban akadálytalanul áthatol bármilyen más anyagon. Ennek köszönhetően a faljáró gyakran szilárd akadályokon keresztül csap le áldozatára és csak pusztakezes dulakodásban győzhető le.

Érdeklődő személyek (Különös lények alapszint) tudhatják, hogy egyes beszámolók szerint a faljáró teste fekete árny-alakként rajzolódik ki és nappal látható, de sötétben szinte észrevehetetlen, más beszámolók szerint viszont teljesen átlátszó, de egész térfogatából halvány fehér fényt bocsájt ki és így sötétben látható, de nappal észrevehetetlen. Egyes bölcselek szerint a kétféle megjelenés különböző alfajokhoz köthető; mások szerint pedig a faljárók változtatják a megjelenésüket a fényviszonyoktól vagy valami más körülménytől függően.

A faljárók anyagtalan teste az emberi test méretarányos, de elnagyolt utánzata: rendelkezik törzssel, fejjel, két kézzel, két lábbal és ujjakkal, viszont a testnyílások, az érzékszervek, a szőrzet és más kisebb részletek hiányoznak. Túlélők beszámolói szerint a lény teste sima bőrhöz hasonló tapintású és nagyjából 50 kg-osnak tűnik (annyira nehéz rángatni vagy arrébb lökni, mint egy viszonylag kisebb termetű személyt). A faljárót gyakran némának tartják, de bizonyos beszámolók szerint beszél áldozataihoz (jellemzően szűkszavúan és dallamos hangon) vagy nyikorgáshoz és sóhajokhoz hasonló hangokat ad ki.

Úgy tűnik, hogy a faljárók rejtőzködő életmódot folytatnak, kerülik a feltűnést és a személyekkel való szorosabb kapcsolatokat. Jelenlétükről leggyakrabban az árulkodik, ha agyonvert vagy megfojtott áldozatot találnak olyan helyen, ahová más lény nem juthatott be; ezen túl időnként akadnak olyan beszámolók is, amikor az áldozat túlélte a támadást (például időben jöttek segíteni). Nem tisztázott az, hogy a faljárók nyers gyilkos ösztönöket követnek, vajakosok parancsait teljesítik vagy valamilyen tudatos tervek alapján választják áldozataikat. Sok vidéken vannak olyan legendák is, hogy a faljáró támadása jogos büntetés bizonyos természetellenes gaztettek elkövetéséért (de mégis sok gonosztevő akad, aki nem találkozik ezekkel a ritka lényekkel).

A faljáró lebegve mozog (bár sík terep felett gyakran mozgatja úgy a lábait, mintha járna) és másodpercenként nagyjából 4 métert tud megtenni. Rövid távon minden jó erőben lévő személy tud ennél gyorsabban futni – azonban a lidérc nem fárad el és bármilyen akadályon keresztül levághatja a kanyarokat. Egyes mesék szerint a forró lángok, a folyók vagy más mozgó víztömegek, a Hatalmasoknak szentelt templomok, a tömegbe összeverő-

dött személyek, a vérrel megjelölt ajtók illetve más hasonló jelenségek megállíthatják a faljárókat. Tapasztaltabb figurák (Különös lények hivatásos szint) tudják, hogy ezeknek a fele sem igaz, de a kivételesen tapasztalt alakok (mesteri szint) ismerhetnek egy-két ilyen jellegű módszert, amely valóban megbízhatónak tűnik.

A faljáró jellemzően 6-8 harcértéket élvez és -1 módosítót kap az okozott sérülésekre; azonban nem érvényesülnek ellene a fegyverek vagy páncélok által biztosított előnyök. (Az orkok karmaiból és vastag bőréből adódó előnyök megmaradnak; távolsági támadások hatástalanok, hiszen a lövedékek akadálytalanul suhannak át a lidércen.) Sok beszámolóban előfordul az, hogy a faljáró csendben gyilkol meg valakit, feltehetően úgy, hogy hátulról támad és azonnal fojtogatni kezdi áldozatát.

A sötét faljárók a lidércek többségéhez hasonlóan $+4$ harcértéket kapnak teljes sötétségben és arányosan kisebb módosítót kevésbé rossz látási viszonyok mellett. Az átlátszó, de halványan világító faljárók épp ellenkező helyzetben vannak: azok nappali fényben $+4$ harcértéket kapnak, és ahogy sötétebb helyen egyre jobban látható az alakjuk, úgy arányosan csökken ez a módosító (teljes sötétségben $+0$ -ra). A faljáró nem tud nem-személy lények ellen harcolni (és így nem veszíthet harcértéket emiatt).

Ha valaki közelharcú győzelmet ér el a faljáró ellen, az egy különösen erős ütést vagy egy testrészt kitekerő birkózófogást jelenthet, ilyenkor a titokzatos lény megremeg és pár másodperc alatt nyomtalanul eltűnik. (Legtöbbször úgy gondolják, hogy ez végleges pusztulást jelent.) Ezen túl néha az is előfordul, hogy valaki épségben elfog egy faljárót; erre a szokásos szabályok vonatkoznak (a faljáró testtömegét 50 kg-nak kell tekinteni). Néhány hírheft régi vajákosról mesélik, hogy a befogott faljárókkal alkut kötött és így félelmetes szolgálatakat szerzett, de erre nincsen egyértelmű bizonyíték.

Tündérek

A tündérek titokzatos mágikus lények, akik csupán gyenge kapcsolatban állnak a világgal. A tündéreknek sok fajtája van, és a különböző fajtákra teljesen eltérő mágikus képességek jellemzőek. Azonos fajba tartozó tündérek között is jelentős különbségek lehetnek intelligenciában és abban, hogy a fajra jellemző mágikus képességeket mekkora erősséggel és precizitással tudják használni.

A tündérek tudnak anyagi test nélkül is létezni; sok bölcselő szerint ez a „természetes” állapotuk. Ilyenkor a tündér semmilyen ismert módszerrel nem érzékelhető, viszont tud gondolkodni és megfigyelheti az anyagi világot a fajra jellemző mágikus érzékelő képességekkel. A tündérek nagy többségénél az érzékelő képességek hatótávja néhány száz méter, de (az emberek látásához hasonlóan) legtöbb tündér is egyszerre csak egy helyre tud igazán jól odafigyelni.

Az anyagtalanul létező tündérek tudnak mozogni is, hiszen nem mindig ott bukkannak fel, ahol eltűntek. Ilyenkor a tündérek nem túl gyorsak (nagyságrendileg a séta sebességével haladnak), viszont átjuthatnak bármilyen anyagi akadályon. Sok bölcselő állítja, hogy az anyagtalan tündérek a „tündérvilágban” vannak, azonban ezt kétségesé teszi az, hogy az anyagtalan tündérek nem érzékelik egymás jelenlétét és nem tudnak összeütközni.

Minden tündér-fajnak van olyan mágikus képessége is, amellyel kiterjesztheti a befolyását alkalmas anyagokra (például lángtündérnél forró gázokra, pataktündérnél pedig tiszta vízre). A befolyásolt anyagok összességét szokás a tündér anyagi testének nevezni, hiszen ezekből az anyagokból sok ismert tündér-faj egy mágikus képességekkel mozgatott bábót formál. (Sok tündér-faj nem tudja mozgatni az anyagi testét, de ezek általában kevésbé ismertek, hiszen helyhez kötötten léteznek.)

Egy tündér csak ott tud anyagi testet öltetni, ahol bőségesen elérhetőek a képességeivel különösen jól befolyásolható anyagok. (Emiatt sok tündér-faj csak ritka helyzetekben tud testet öltetni.) A legnehezebb a test első csírájának a létrehozása: utána már mágikus kapcsolat köti össze az anyagi testet a tündér valódi lényével és ez megkönnyíti a test fenntartását és bővítését. Egy fajon belül a tündér mágikus képességeinek erőssége határozza meg azt, hogy a tündér mekkora testet tud fenntartani – azonban a különböző fajokra teljesen eltérő méretskálák jellemzőek.

Nagyon változatos, hogy, melyik tündér-faj milyen anyagokat tud befolyásolni, így különböző fajoknál a sziklától az örvénylő-kavargó lángokig mindenféle anyagi test előfordulhat. Néha még az is megesik, hogy két tündér ugyanazt az anyag tömböt befolyásolja vagy egy tündér egy hús-vér élőlény testét (vagy annak valamilyen

részeit) használja anyagi testként. A test nem feltétlenül alkot egybefüggő tömböt (különösen folyékony vagy gáznemű anyagokból formált test esetén), de a test darabjai általában közel vannak egymáshoz és csak néhány kivételes tündér tudja megosztani a figyelmét több test-darab többféle tevékenysége között.

A tündérek elveszítik az anyagi testüket, ha a testet alkotó anyagokat már nem tudják tovább befolyásolni a mágikus képességeikkel (például kihűlnek a lángtündér testét alkotó forró gázok). Ez egyáltalán nem károsítja a tündér valódi lényét, de amíg a tündér nem tud új testet ölteni, addig nem tud beavatkozni az anyagi világ eseményeibe. Nagyon kevés olyan mágikus hatás van, amelyek tartósan árthatnak egy tündérnek, ezek feltételezhetően az anyagi test és a tündér valódi lénye között kialakuló mágikus kapcsolatot használják ki.

A tündérek intelligenciája igen változatos: úgy tűnik, hogy a többségükre ösztönös, állatokhoz hasonló viselkedés jellemző, de vannak emberi és emberfeletti szinten lévő példányok is. Fontos hangsúlyozni, hogy (néhány faj kivételével) a tündérek nem tapasztalhatják meg a hús-vér testben való életet és így legtöbb tündér nem érti a személyek életét meghatározó nyers érzéseket (éhség, fáradtság, fájdalom, vérrokon kötelékek, stb.). Ezek helyett minden tündér-fajnak megvannak a saját érzése és viselkedési formái, amelyek pedig a személyek számára tűnnek érthetetlenek.

A tündérek és személyek közötti kapcsolat jellege attól függ, hogy mennyire intelligens a tünde:

- Az egyszerűbb elmével rendelkező tündérek az állatokhoz hasonlóan ösztönösen viselkednek, és így a személyek „idomíthatják” őket arra, hogy mágikus képességeiket ott használják, ahol azt a gazdájuk kívánja. A vajákosok által használt praktikák közül sok azon alapul, hogy bizonyos fajtájú tündéreket bizonyos tevékenységek végrehajtása ismert jellegű cselekvésre ösztönöz.
- A személyek és az intelligenciában velük azonos szinten lévő tündérek jellemzően kerülnek egymást, hiszen egyik fél sem képes megérteni a másiknak a furcsa és idegen céljait, érzéseit és gondolkodásmódját.
- A különösen bölcs, intelligenciában a személyek felett álló tündérek hosszas vizsgálódás után megérthetik és átérthetik azt, hogy milyen a személyek élete. Az ilyen tündérek jellemzően felismerik, hogy a fajtájukra jellemző értékek hogyan jelennek meg (bővebb, átvitt értelemben) a személyek közösségeiben és ezáltal kapcsolatokat formálhatnak a személyekkel (illetve sok esetben inkább személyek közösségeivel). A legbölcsebb tündérek között sok olyan van, aki kivételesen nagy területet tud megfigyelni mágikus képességeivel és ezáltal a Hatalmasok közé sorolható.
- Fontos kivételes esetet jelentenek a tündék (a növekedés tündérei), akiknek a mágikus képessége lehetővé teszi azt, hogy egy emberszerű testet növegessenek maguknak. Amikor egy tünde testet ölt, akkor együtt használja a testben növesztett agyat és az anyagtalannul is létező tündér-elmét és így megtapasztalhatja a személyek érzéseit, érzelmeit és gondolkodásmódját. Ezeket a tapasztalatokra a tündér-elme akkor is támaszkodik, amikor a tünde éppen elhagyta az anyagi testet.

Átlagosan ezer főre (három-négy falu) jut egy olyan hely, ahol rendszeresen lehet valamilyen tündért találni; és ezen túl még évente tucatnyi olyan eset, amikor néhány személy észleli valamilyen tündérnek a felbukkanását. A tündérek össz-népességét igen nehéz megbecsülni, de a bölcselők jellemzően azt sejtik, hogy a legfontosabb tündér-fajtákból nagyságrendileg egy példány jut ezer személyre. A tündéreknek csupán néhány százaléka éri el a személyek intelligencia-szintjét, és ezen belül csak néhány százalék emelkedik lényegesen a személyek szintje fölé.

Ezekbe nincsenek beleszámolva a tündék, akik a többi személlyel egy szinten vannak intelligenciában, de az össznépesség 5%-át adják és így több nagyságrenddel gyakoribbak, mint a más fajokba tartozó hasonlóan intelligens tündérek. Sok bölcselő próbálja kideríteni azt, hogy honnan ered ez a meglepő elérés, de ennek a munkának nem sok eredménye van.

A tündérek keletkezése, szaporodása vagy pusztulása teljesen rejtélyes dolog, hiszen az anyagtalannul érkező vagy távozó tündéreket nem lehet észlelni. Szaporodás kapcsán a leggyakoribb tipp az, hogy a tündérek képesek szétválni több azonos fajú, kisebb hatalmú tündérré, de erre meglehetősen kevés bizonyíték van. Egyes vajákosok ismernek olyan praktikákat, amelyek állítólag elpusztítanak, elűznek vagy fogságba ejtenek tündéreket, de ezek szinte mindig csak egy-egy gyakoribb faj ellen működnek (ha egyáltalán működnek).

A tündéreket elpusztítja az is, ha anyagi testükbe beleszúrják az Égi Vadász szent fegyverét, azonban ennek a részletei nem igazán ismeretek, hiszen szerencsére viszonylag ritkák a szörnyetegek módjára viselkedő tündérek.

Legtöbb tündér-faj elpusztításához a még aktív anyagi testbe kell beleszúrni a fegyvert; azonban a tündék ellen az is elegendő, ha a nagyjából $\frac{1}{2}$ órán belül elhagyott testükbe mélyen beleszúrnak egy szent fegyvert. (Egy elhagyott tünde-testhez egy dobás tartozik, amit a kalandmester hajt végre titokban.)

Hullámtündér

Az örvénylő, tajtékzó vizeket uraló tündérfajta, amely a viharos tengertől a hegyi vízesésekig bárhol felbukkanhat. A vadul áramló víztömegekből formált testével nagy fizikai erő kifejtésre képes és akár a parton is megkergetheti a balszerencsés személyeket. Amikor a víztükör teljesen sima, akkor ez a tündér nem tud testet öltetni, de egyes történetek szerint egy vízbe csobbanó kavics is elég lehet ahhoz, hogy a tündér fokozatosan felkorbácsolja a hullámokat és kiemelkedjen a vízből.

A hullámtündér mágikus képességei a szabálytalanul mozgó vizeket érzékelik és irányítják (annál könnyebben, minél gyorsabban változik a víz mozgásának az iránya vagy sebessége). Így a tóban álló vagy folyamban egyenletesen csordogáló víztömeg egyformán érdektelen háttér, viszont az erős vihar vagy a vízben úszó dolgok által keltett hullámok cselekvésre ösztönözhetik a tündért. Az élőlényeket a tündérek alapvetően a szívverés és vérkeringés alapján érzékelik, de egyes példányok felismerik a hangokat (a vizek rezgéseként), az intelligens hullámtündérek egy része pedig beszélni is tud.

A hullámtündérek gyakran okoznak komoly kellemetlenségeket, de legtöbb bölcselő szerint ez nem aljas szándékból, hanem kíváncsi kísérletezetésből adódik. A tündérek érdeklődését általában felkeltik a szabadon mozgó, lüktető kis örvények (az élőlények vére) és sok tündér felismeri, hogy ezek az örvények szépen megelevenednek egy-egy hideg vízszugártól vagy váratlan rajtaütéstől.

Egyes hullámtündérek előszeretettel mennek ki a vízpartra is, hogy megverekedjenek az arra járó lényekkel. Ilyenkor a tündér testének a harcértéke a mérettel arányos: 20 literenként jár 1 harcérték. A tündér a talajon csúszva akár másodpercenként tíz métert is megtehet, de méterenként elveszít 1 liter vizet a testéből. Ha a tündér győzelmet arat közelharcban, akkor elveszít 10 liter vizet és -3 módosítót kap az okozott sérülésre.

A tündér ellen nem működik a hátulról támadás, az épségben elfogás és a távolsági támadások; ha egy személy közelharcban legyőzi a tündért (szétcsapja a testének örvényeit), akkor az $\frac{1}{2}$ liter vizet veszít. A hideg tűz rögzítő hatása hatékonyan gátolja a vizek mozgását: egy varázsló másodpercenként elvehet a tündér testéből $\frac{2}{5}$ liter vizet, attól függően, hogy a Rögzítés varázslatban képzetlen, hivatásos vagy mesteri a tudásszintje.

Szerencsére a hullámtündérek támadásai meglepően ritkán bizonyulnak végzetesnek: a tündér gyorsítani akarja a szívverést, nem pedig megállítani. Amelyik lény csúnyán megsérül vagy elveszíti eszméletét, azt a tündér általában partra teszi és nem piszkálja tovább. Sajnos legtöbb hullámtündér nem is veszi észre az élettelen tárgyak tönkretételét és nem számít az olyan hosszabb távú következményekre, mint amikor a jeges fürdő tüdőbajt okoz vagy a vízbe döntött tengerjáró hajó utasai nem tudják elérni a messzi partokat.

Nem igazán ismertek praktikák a hullámtündérek idomítására és hasznosítására, azonban mesélnek olyan elszórt esetekről, amikor ezek a tündérek is segítőkészek és hasznosnak bizonyulnak – például a vízben fuldokló, majd alámerülő áldozatokat egy tündér kimentí és a partra fekteti. Arról is kering néhány meglepő történet, hogy a hullámtündér sebesült lények ereiben ölt testet és fenntartja a vér szabályos mozgását, akár a szív durva sérülése után is. Tájékozott személyek (Különös lények hivatásos szint) ez alapján feltételezhetik, hogy ezek a tündérek bárkit megölhetnének a szív megállításával, azonban ilyen esetekről nincsenek megbízható feljegyzések.

A személyek általában bosszantó problémának tartják a hullámtündért, de sokszor csak abban bízhatnak, hogy a tündér magától elmegy. Van néhány átokúzó, akik vizet összetett rendszerben mozgató, szökőkút-szerű szerkezeteket szerelnek szekerekre és ezek segítségével csalogatják el a tündéret olyan helyekre, ahol azok csak a szomjas vadállatokat fogják zargatni. Más átokúzók összetett táncokat mutatnak be a vízparton vagy jelképes küzdelemben megverekszenek a tündérrel, de ezeket az egyszerűbb módszereket sokszor utánozzák csalók is.

A fondorlatos Mélyberántók időnként szinte testük folytatásaként használnak egy-egy nagy erejű hullámtündért, amely akár más Mélyberántók ellen is hatékony fegyverként szolgálhat. Ezt az korlátozza, hogy a Mélyberántók többsége nem akar idejének jelentős részében precíz rendszerben pancsikolni, hogy ezzel fenntartsa a hullámtündérnek a figyelmét. Sok tengerész meséli, hogy a tengeri szörny-istenek távoli célpontok ellen

is küldenek hullámtündéreket, de erre nincsen valódi bizonyíték (és a hullámtündérek sokkal kevésbé kegyetlenek, mint a Mélyberántók átlagos szolgálói).

Pataktündér

A tisztán csillogó vizeket kedvelő tündérfajta, amely patakok, tavacsok vagy esetleg kutak vizében szokott testet öltetni, de esős időben vagy hóolvadáskor néha máshol is felbukkanhat. Viszonylag gyakori tündérfajta (durván ezer személyre jut egy), azonban nem tudja mozgatni a testét és ritkán csinál feltűnő dolgokat, így nem mindig ismerik fel a jelenlétét.

A pataktündér mágikus képességei érzékelik a víztartalmú folyadékokat (minél tisztábbak, annál könnyebben) és fokozatosan kiszűrhetik a vízben úszó szennyező részecskéket. Úgy tűnik, hogy egyes esetekben a tündérek szelektíven használják a képességüket és csak bizonyos fajtájú szennyező anyagokat távolítanak el. Egyes megfigyelések szerint a tündér az oldott anyagokat is eltávolíthatja valamilyen módon, de ez legtöbb esetben nem történik meg. A képességnek bizonyos esetekben mellékhatása lehet halvány ezüstös fény kibocsátása is.

A kristálytisza és kellemes ízű víz utalhat a pataktündér jelenlétére, de mivel a tündér eleve tiszta vizekben tud testet öltetni, így a megjelenése nem okoz igazán feltűnő változásokat. Határozottabb bizonyítékot jelenthet a víztükör halvány ragyogása, azonban ez csak olyankor lehet látható, ha a tündér éppen szennyező anyagokat távolít el a vízből.

Viszonylag közismert dolog, hogy a pataktündért bosszantják a vizeibe keveredő szennyező anyagok. (Ezért nem célszerű a tündér jelenlétét szennyező anyagoknak a vízbe szórásával tesztelni.) Legtöbb történet szerint a vizek durva beszennyezésekor a tündér egyszerűen távozik, de néha mesélnek olyat is, hogy egy dühös tündér lakhelye mellett sápadt hullákat találtak, amelyeknek az ereit vér helyett tiszta víz töltötte ki.

Sok vidéken mesélnek olyat is, hogy a helyi „tündérvíznek” gyógyhatása van, jellemzően egy-egy fertőző betegséggel szemben. (Ezeket persze különösen azok híresztelik, akik eladják a tündérvizet.) Egyesek azt is állítják, hogy a Mélyberántók szolgálói azonnal elpusztulnak a pataktündérek vizeiben, de mások szerint ez egy nagy átverés, amit maguk a Mélyberántók terjesztettek el.

Időnként egyes gazdag uraságok megpróbálnak átszállítani egy-egy pataktündért a saját kútjukba vagy kerti tavacsokjukba. (Ehhez előbb lepassztják a tündér testét alkotó vizeket, majd hatalmas hordókban próbálják átvinni a tündért új otthonába.) Az ilyen esetek miatt a falusiak gyakran igyekeznek titokban tartani azt, ha pataktündért találnak kényelmesen elérhető vizekben. Nemkívánatos pataktündérek elűzésére sokat emlegetett módszer a katapult és disznótrágya használata, de a gyakorlatban földhözragadtabb megoldások is elégségesek lehetnek.

A nagy többség (Különös lények ismeretében képzetlen személyek) összemossa a hullámtündérekkel és pataktündérekkel kapcsolatos meséket és általánosságban „víztündérekéről” beszél. Ehhez hozzásegít az is, hogy például hegyi patakokban rendszeresen előfordul, hogy egyszerre ölt testet a kétféle tündér. (Ilyenkor a pataktündér valószínűleg dühös lesz amiatt, hogy a hullámtündér szennyezéseket sodor a vízbe.)

Lángtündér

A forráságot és a különféle anyagok elégetését kedvelő tündérfajta, amely tüzekben tud testet öltetni, mágikus képességeivel levegőbe emelve a forró gázokat és az égő, lángoló törmeléket. A lángtündér viszonylag hamar elveszíti a testét akkor, ha a testében elég anyagokat nem pótolja folyamatosan tüzekből felsöpört parázssal.

A lángtündérnek repülését egy olyan mágikus képesség biztosítja, ami a perzselő (legalább néhány száz fokos) gázokat mozgathatja, nagyjából a gyors madarakhoz hasonló sebességgel és fordulékonyasággal (ez 25 m/s körüli csúcsebességet jelent). Ez a mágikus képesség a lángokat tápláló szilárd törmelékre nem hat közvetlenül, azt csak a vadul örvénylő lángok sodorják magukkal és emelik a magasba.

Ezen túl néhány bölcselő azt is állítja, hogy a lángtündérek mágikus úton is hevítetik a levegőben sodort anyagot, hogy ezzel segítsék az égés folyamatát. (De kezdeti szikra nélkül valószínűleg még a gyúlékony olajat sem tudják lángra lobbantani.)

A lángtündér érzékelő képességei alapvetően háromféle dolgot különítenek el: kellemes forróság (legalább néhány száz fokos anyag), átjárható üresség (hideg gázokkal kitöltött térrészek) és fojtogató akadály (minden

más). Ezen túl a lángtündérek érzékelik az égő anyagok összetételét és ha a saját anyagi testükben égetnek valamit, akkor néhány percen át észlelik, hogy hol található még olyan anyagot. Egyes átlagon felüli lángtündérek „ízlése” elég precíz lehet akár a különböző személyek hajának a megkülönböztetéséhez is.

A lángtündérek lusta és ínyenc lények, akik csak olyankor bajlódnak egy anyagi test fenntartásával, ha számukra „ízletes” anyagokat égethetnek el. Legtöbb tündér elsősorban száraz, állati vagy növényi eredetű anyagokat kedvel, különös tekintettel a ritkább illóolajokra és más jellegzetes összetevőkre. A gyakori, nagy mennyiségben elérhető anyagokat hamar megunják a tündérek, de ezen túl a személyek csak kísérletezgetve tudják kideríteni egy-egy tündér ízlését (ami persze időnként változhat). Az intelligens lángtündérek az összetétel mellett gyakran az elégetett tárgyak formáját, szerepét és eredetét is fontosnak tartják.

A lángtündérek számára kellemetlen érzés túl sok szilárd vagy folyékony (és nem forró) anyaggal érintkezni, így a kisebb példányokat általában elűzheti egy személy (például vastag ruhával csapkodva). Ha egy nagy mágikus erőt birtokló tündér lecsap egy személyre, az általában végzetes, hiszen az áldozat teste körül örvénylő lángokat nem lehet megfogni és arrébb rakni. (Az segíthet, ha az áldozatot vízbe dobják vagy nedves pokrócba burkolják.) Egy zárt ajtó hatékonyan lassítja a lángtündérek előrehaladását, de a tündér esetleg átcsúszhat a réseken, ha azokat nem tömik be. (Természetesen egy lángtündér támadása esetén veszélyes lehet gyúlékony épületben menedéket keresni.)

Egy lángtündér a mágikus képességeivel viszonylag könnyen leküzdí a Némítás varázslat hátráltató hatását; azonban a Némítás igen hasznos lehet a tündér által hátrahagyott közönséges tüzek eloltásában.

A természetben a lángtündérek ritkán tudnak testet öltetni. Ilyen alkalom például egy bozóttűz, amelyben néha megfigyelhető, ahogy egy-egy lángcsóva kiemelkedik a tűzből és néhány tíz vagy száz méterrel arrébb felgyújt valami különösen ízletes növényt. A lángtündérek szűk bőrtönnnek érzi a kályhákat és nem tudnak testet öltetni a gyertyákban vagy kis lámpásokon, így igen ritka, hogy a településeken véletlenül testet öltő tündérek okozzanak baleseteket.

Sajnos viszonylag sok vajákos használ idomított lángtündéreket zűrzavar keltésére vagy akár nyers pusztításra is. A vajákosok általában rendszeresen biztosított „jutalomfalatokkal” neveli rá a tündéret arra, hogy az megkeresse és meggyújtsa azt az anyagot, amiből kap egy kis mintát. Mivel minden lángtündérnek eltérő az ízlése, így kevés vajákos tart szolgálatban egyszerre több lángtündéret.

Az erősebb mágikus képességekkel bíró lángtündérek idomítása balesetveszélyes és sok „jutalomfalatot” igényel, így legtöbb vajákos csak néhány arasznyi méretű tündéreket idomít. Az ilyen kis tündéreket gyakran nevezik „szakállgyújtogató”-nak, hiszen az ügyesebb példányok képesek megkeresni egy közelben tartózkodó személyt hajtincsek vagy szőrszálak alapján.

Lámpástündér

Levegőben táncoló, ragyogó fények formájában megjelenő tündérfajta, amelynek a mérete általában pár centis golyócskától néhány arasznyi füzérig vagy fátyolig terjedhet. Ez a kis lény nappal alig látható, de éjszaka egészen messziről észrevehető és összetéveszthető egy távolban járkáló személy lámpásával, ami időnként csúnya tragédiákhoz is vezethet. Erről a tündérről gyakran még a falusi gyerekeknek is mesélnek, de kevesen vannak, akik biztosan állíthatják, hogy ezt a lényt látták (és nem egy távoli lámpást).

Egyesek szerint a lámpástündér egy gonosz lény, amely boszorkányok, útonállóok vagy fenevadak karmai közé csalja az áldozatait; de olyan mesék is vannak, hogy a bajba jutott utazókat forrásokhoz, menedéket nyújtó barlangokhoz, vagy egyenesen elrejtett kincsekhez vezet ez a titokzatos tündér. Műveltebb személyek (Különös lények alapszint) ismerhetik azt a mondást, hogy „aki a tündér lámpását követi, az nem fog unatkozni”.

Ez a lény fáklyához (vagy modern zseblámpához) hasonló erősséggel világít (általában fehér fényel, de egyesek szerint tudja változtatni a színt); ezen túl nem igazán tudja befolyásolni az anyagi világot. Képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) ismerhetnek ritka történeteket arról, hogy a kis tündér nekirepült valamilyen lénynek és kellemetlen csípő-viszkető érzést okozott nekik. (Ez egy személynek nem okozhat érezhető hátrányt a harcban, legfeljebb alvók felébresztésére vagy egy állat megijesztésére lehet alkalmas.) Vannak elszórt beszámolók arról, hogy a lámpástündér akadálytalanul átjuthat szilárd akadályokon, de sokan úgy gondolják, hogy

ez csak egy ürügy, amit azok találtak ki, akik megpróbálták befogni ezt a lényt, de elügyetlenkedték a dolgot.

Akadnak történetek olyan vakmerő kalandorokról, akik idomítják a lámpástündért tereptárgyak és lények megkeresésére, örködésre vagy éppen gyanútlan áldozatok csapdába csalogatására. Az ilyen történetek részletei alapján a képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) tudhatják, hogy a lámpástündér látással érzékeli a környezetét (de más érzékszervvel valószínűleg nem rendelkezik).

Ködtündér

Homályt és feledést hozó titokzatos tündérfajta, ami a sűrű ködben ölt testet. Műveltebb személyek (Különös lények alapszint) találkozhatnak olyan mesékkel vagy dalokkal, amelyek emlegetik a ködtündéreket, de jellemzően még a legképzettebb figuráknak (Különös lények mesteri szint) sem ismernek ennél pontosabb és megbízhatóbb forrásokat. Akik valahonnan tudnak a ködsárcány létezéséről, azok jellemzően azt állítják, hogy nincsen ilyen jellegű tündérfaj és valójában a ködsárcányhoz köthetőek a róla szóló történetek.

A különféle mesékben a ködtündér okozhatja az emlékezet elvesztését, bódult alvajáró állapotba küldheti a ködbe keveredő személyeket vagy irányíthatja és duzzaszthatja a gomolygó ködfelhőket. Egyes mesékben az is előfordulhat, hogy egy személy szó szerint köddé válik (esetleg porladó múmiát hátrahagyva), de a műveltebb figurák ezeket jellemzően komolytalan babonának tartják.

Sarjtündér

A növekedésben gyönyörködő tündérek, amelyek maguk is tudnak új növényeket (vagy egyes elméletek szerint állatokat) növesztetni a talajból. Ezeknek a tündéreknél a viselkedése belesimul a természetbe, így nehéz felfedezni a jelenlétüket vagy eldönteni azt, hogy mennyire gyakoriak. Másrészt viszont művelt személyek (Különös lények hivatásos szint vagy faji mágikus képességeiket magas szinten alkalmazó tündék) körében elterjedt az az elmélet, hogy valójában a tündék is viszonylag nagyobb hatalmú sarjtündérek, és ilyen módon mégis ez a leggyakoribb és legfeltűnőbb tündér-faj.

Ezt a kapcsolatot alátámasztja az, hogy a tündék is az élő szervezetek növekedésében gyönyörködnek és úgy tűnik, hogy elegendő gyakorlással minden tünde elsajátíthatja a növények növesztését is. Ezen túl ritkán felbukkannak olyan beszámolók is, amelyekben úgy tűnik, hogy sarjtündérek állati testet formáltak maguknak, átmeneti lépésként a növények és a tündék emberszerű teste között. Ez az elmélet azonban nem ad választ arra a fontos kérdésre, hogy a tündék miért kivételesen gyakoriak a többi tündérhez képest.

A tündék mágikus képességeiről kivételesen sokat lehet tudni, hiszen más tündérekkel ellentétben némelyik tünde válaszol a tudósok kérdéseire. (Ezeket a szabály a tünde faj leírásában és a vajákos praktikák között, a Tündék képességei részben mutatja be.) A kisebb sarjtündérek képességeiről viszont alig lehet tudni valamit; elszórt észlelésekre és tömény babonákra lehet csak támaszkodni.

A földművelők között gyakoriak a legendák olyan sarjtündérekéről, akik bizonyos területeken támogatják (vagy ritka esetekben akadályozzák) a növényzet növekedését. Ezeknek a befolyásolására a babonás parasztok változatos módszereket vetnek be a csoportos táncoktól kezdve a mező sarkaiba ültetett virágokig. Az ilyen módszereknek valószínűleg csak kis része hatásos, de nem lehet eldönteni, hogy melyik az a kis rész, így a falusiak általában makacsul ragaszkodnak az összeshez.

Ezen felül a sarjtündérekhez szokták kötni azokat a ritka történeteket is, amikor bámulatos szépségű, de leszakítva elhervadó és megbüdösödő virágot talál valaki vagy esetleg egy vadászat után elporladnak az elejtett szarvas hatalmas agancsai. (Persze olyan is van, hogy valaki ellopja az agancsot és aztán azt mondja, hogy elporladt.)

Csupaszkobak

Kiseb medvékhez hasonló termetű szörnyeteg, amely meglepően gyorsan elszaporodhat tengerpartokon vagy mocsaras-vizes területeken. Szerencsére általában magányosan vadászik és úgy tűnik, hogy csak állati intelligenciával rendelkezik, azonban a közönséges vadállatokkal ellentétben nem fél a személyektől. Támadásai felismerhetőek arról, hogy három kis lyukon keresztül kiszívja az áldozatok vérének, de egyébként nem okoz látványos sebeket.

A csupaszkobak nagyjából a kutyákhoz vagy medvékhez hasonló testalkattal rendelkeznek és megnyúlt, de izmos lábakon jár. A kifejlett példányok nagyjából két mázsát nyomnak, 110 cm marmagassággal és másfél méter körüli testhosszal rendelkeznek. A testet csupasz, fekete bőr borítja, ami meglehetősen szívós és nedvesen kifejezetten csúszós; a hát közepén hat-nyolc, jellemzően arasznyi méretű, csontszerű anyagból formált tüske sorakozik. További természetellenes adottság, hogy ennek a lénynek csak három foga van (kettő a felső állkapocsban, egy pedig az alsó állkapocsban közepén) és nincs füle, se farka.

Ez a szörnyeteg jól úszik és általában a vízbe rejtőzve várja áldozatait; ilyenkor csak az éles szemeket és a csupasz tarkót lehet látni a víztükör felett. Ha ígéretes célpont (például magányos személy) közeledik, akkor a bestia kiugrik a vízből és kifejezetten gyorsan futva (másodpercenként 12 métert megtéve) rajtaüt a célponton (ezt általában rohamként kell kezelni). Szerencsére ez a lény nem tud fákra vagy hasonló akadályokra felmászni, viszont akár 4-5 méter magasan lévő célpontokat is veszélyeztethet ugrásaival.

Harcban a csupaszkobak általában felágaskodik a hátsó lábaira és izmos mancsaival üti-pofozza áldozatát; a kifejlett példányok 8 harcértékkel rendelkeznek és +1 módosítót az okozott sérülésekre. A bestia csúszós, szívós bőre -1 módosítót ad az elszennvedett sérülésekre és a szörny megragadása esetén biztosít $\frac{1}{3}$ esélyt a menekülésre. Ha nem fenyeget közvetlen veszély, akkor a csupaszkobak perceken belül kiszívja a leterített áldozatainak a vérének.

Egyes legendák szerint ezeket a természetellenes lényeket a Mélyberántók egyike, a Vérivó hozta létre és ennek a szörny-istennek a papsága tenyésztette és irányította ezeket a szörnyetegeket. Úgy tűnik, hogy a Vérivó már évszázadokkal ezelőtt elpusztult (de lehet, hogy csak rejtőzik és lehet, hogy sohasem létezett), azonban sajnos a csupaszkobakok nem tűntek el vele együtt. Ahol felbukkan ez a szörny-faj, ott időnként felbukkannak olyan vajákosok, akik védő talizmánokat ígérnek ellene és/vagy azzal fenyegetőznek, hogy ők irányítják a vérivó bestiákat. Elképzelhető, hogy ezek valóban előásták egy szekta régi titkait, de az is lehet, hogy csak közönséges csalókról van szó.

Nyakazó rabló

Hírhedt és könyörtelen, fejetlen embernek tűnő szörnyeteg, amely vakon szolgálja Mélyberántók egyikét, a Nyakazót. Intelligenciájuk ostoba emberekhez hasonló, de nem korlátozza őket a lelkiismeret és kiválóak a hazudozásban és színészkedésben (mesteri szintű Átverés képzettségnek megfelelően). Testük egy ember testére hasonlít, azonban a nyak helyén egy hatalmas száj tátong, amin keresztül kidughatnak két-három szemeket és más érzékszerveket hordozó csápot. Bőrük alapvetően szürke, de amikor ébren vannak, akkor szabadon változtathatják a bőrszínüket a személyekre jellemző lehetőségek között.

Hírhedt képességük, hogy a szájukba illesztik egy személy frissen levágott fejét és a vágásfelületen keresztül csápokat dugnak-növesztenek belé, hogy nagyjából egy óra alatt szinte teljes irányítást szerezzenek a fej felett. A nyakazó rabló uralja a fej izmait és érzékszerveit, továbbá hozzáfér a fejben található emlékekhez és tudáshoz is. Fontos korlát, hogy az áldozat legtöbb mágikus képessége (köztük a varázslás, szinte minden papi képesség és a törpök emlék-előhívása) elvész, így a nyakazó rabló csak a vajákos praktikák egy részét és néhány kivételes papi képességet használhat.

Mágikus módszereket használó vizsgálatok szerint a nyakazó rabló által hordozott fej rémálomszerű félig-tudatos állapotban szenved. Az agyat átszövő idegen szövetek miatt az áldozat megmentése teljesen lehetetlen; az egyetlen vigasz az, hogy ez a gyalázatos állapot nem tarthat örökké: a levágott fej 7 + ☉ nap után elpusztul és bomlásnak indul (de a rabló korábban is eldobhatja és lecserélheti azt).

Sokan félnek attól, hogy a nyakazó rablók bárhova behatolhatnak és bármikor bárkinek az identitását ellop-hatják, azonban a fejet viselő nyakazó rablóknak is sok korlátja van (amelyekre persze a szekta is figyel):

- Amikor a rabló új fejet szerez, azt csak nagyjából egy óra elteltével tudja irányítani, ez előtt nem lát, rosszul hall és kifejezetten sebezhető. Ilyenkor a rablók általában elbújnak valahová vagy alvást színlelnek.
- A nyak tövéénél egy apró bőrredőként látható a fej és a rabló teste közötti határ (ezt sokszor sálak vagy gallérok álcázzák). Sajnos a nyakazó rablók képesek a bőrszínük megváltoztatására, így az nem okozhat lebukást.
- A nyakazó rablók nem rendelkeznek külső nemi jegyekkel, így ruházat nélkül könnyen felismerhetőek.

- Feltűnő lehet, ha egy nyakazó rabló valamiért más termetű vagy testalkatú személy fejét hordozza. A szekta általában figyel arra, hogy a tervezett áldozathoz illő rablót küldjön (és a ruházat kitömésével álcázza a különbségeket). A törpök utánzása viszonylag ritka, de fiatal nyakazó rablókkal teljesen jól megvalósítható.
- Orkok utánzásánál a rablók zöldre színezik a bőrüket, de a bőr vastagságát és a karmokat nem tudják utánozni.
- Tündéket gyakorlatilag nem tudnak utánozni a nyakazó rablók, hiszen a tündék hátrahagyott testének a gyors lebomlása használhatatlanná teszi az agyat még azelőtt, hogy a rabló megszerezne az irányítást.
- A nyakazó rabló néhány kivételtől eltekintve nem tudja használni az áldozat mágikus képességeit.
- A kutyák gyakran gyanakodva vagy agresszíven kezelik a nyakazó rablót, különösen akkor, ha ismerték az áldozatot.
- Pár nappal a rablás után az áldozat feje elkezd sápadtnak, betegesnek, kábultnak tűnni.
- Természetesen a vérnyomoknak vagy az áldozat lefejezett testének a megtalálása is lebukást jelenthet.

A nyakazó rablókat nagy fókához hasonló testalkatú, intelligenciájú és viselkedésű bestiák szülik meg (amelyeket a Nyakazó erre a célra alkotott); születésük után a kis szörnyetegek 4-5 éven át nőnek, mielőtt bevethetőek lesznek. A nyakazó rablók nem rendelkeznek személyes vágypakkal és szívesen adják életüket alkotójuk céljaiért, de túl értékesek ahhoz, hogy feleslegesen elszórják életüket (az a személyek közül toborzott szektatagok szerepe). Gyakran előfordul az is, hogy a nyakazó rabló szerepe egy akcióban csupán a szektatagok hűségének ellenőrzése és a titkok kisajtolása az elfogott célpontokból.

A nyakazó rablók képzettségei általában Átverés (mesteri szint), Úszás (hivatásos szint), Hadviselés (kategória, 1 harcértéket ad, benne alapszintek) és további 1-2 Kp képzettség a feladatukhoz igazítva. (A törpökhöz kirendelt fiatal példányoknál nincs sem Hadviselés, sem extra képzettségek.) Ezen túl a nyakazó rabló megkapja az éppen hordozott fej képzettségeit is, de azok közül elveszti az Erő képzettséget és a mágiahasználat legtöbb formáját, továbbá egy szintet veszít Mozgás és Hadviselés kategóriák képzettségeiből (mesteri → hivatásos → alap → képzetlen).

A nyakazó rablók a személyekhez hasonlóan a képzettségeikből és a felszerelésükből is kapnak harcértéket; faji alap harcértékük 2 (mint az embereknek). A nyakazó rablók általában fej levágására alkalmas fegyvert (is) tartanak maguknál; a történetekben általában kis egykezes baltával (+1 harcérték, +1 sérülésekre) jelennek meg, de valójában kardokat és késeket is gyakran használnak.

Disznómadár

Galambszerű fekete madár, ami általában erdők mélyén fészkel és sok vidéken felbukkanhat. Jellegzetes rőfögő hangja alapján könnyen felismerhető, de egyébként a képzetlen személyek gyakran összetévesztik a hollókkal vagy varjakkal (valójában a disznómadár varjaknál nagyobb, a kifejlett hollóknál pedig kicsit kisebb). A képzett személyek (Különös lények hivatásos szint) a repülés módja és a testalkat alapján egyértelműen megkülönböztethetik más fekete madárfajoktól.

A disznómadár hírhedt szokása, hogy elrepül személyek (vagy más lények) felett és ragadós, bűdös és bőrt irritáló végterméket ürít rájuk, meglehetősen pontosan célozva. Egyes vidékeken a disznómadarak azt is eltanulják egymástól, hogy személyek ételébe ürítenek és amikor az áldozatuk kidobja és hátrahagyja a beszenyezett ételt, akkor megeszik azt. A disznómadár végterméke időnként felbukkan ártó hatású főzetek receptjében, de sunyibb vajásokok sokszor más madarak ürülékét használják és ez nem szokott érezhető minőségromlást okozni.

Sok vidéken mondják azt, hogy ezeket az aljas madarakat valamilyen gonosz Hatalmasok hozták létre. A művelt személyek többsége szerint csupán bosszantó, de nem természetellenes állatokról van szó; de időnként egészen tiszteltreméltó bölcselők is tárgyalják a disznómadaraknak és a Mélyberántóknak a kapcsolatát.

Mivel a disznómadár sokkal kisebb a személyeknél, így ellene indított távolsági támadásnál a távolság duplájával kell számolni (15 méter távolságban lévő disznómadár 30 méter távolságban lévő személynek felel meg), viszont ha a lövés így is célba talál, akkor +2 módosító vonatkozik a sérülésekre. A Rögzítés varázslattal azonnal röpképtelenné tehető a disznómadár; de anélkül is minden varázslónak van 50% esélye arra, hogy ragadós hideg

tűzzel a földre kényszerítse a madarat (ha az 20 méteren belülre merészkedik).

Háromszemű hollók (vészmadarak és mesemadarak)

A háromszemű hollók a közönséges hollókhoz hasonló madarak, amelyek azonban annyira intelligensek, mint a személyek és majdnem annyira hosszú életűek, mint az emberek. Nevüket onnan kapták, hogy a homlokuk közepén található egy harmadik szem, aminek köszönhetően hatalmas zónában élveznek jó térlátást.

A háromszemű hollóknak két faja van: a fekete tollazatú vészmadarak (amelyek távolról ugyanúgy néznek ki, mint a közönséges hollók) és a hófehér tollazatú mesemadarak (amelyeket legfeljebb a ritka albínó hollókkal lehetne összekeverni). A két faj között nincs keveredés, vegyes párok kizárólag megbízhatatlan, régi leírásokban jelennek meg és ott is általában erőszakos kísérletezés hozza létre őket.

A vészmadarak neve onnan származik, hogy szeretnek rossz híreket hordozni: sikerélményt ad nekik az, ha szavaikkal bánatot okoznak egy személynek és ez nem megtévesztésnek és nem már ismert problémák szajkózásának köszönhető. (Hazudni és gúnyolódni nem teljesítmény, arra még a fiókák is képesek.) Vannak vészmadarak, akik a kellemetlen, de fontos híreket szeretik terjeszteni („pusztító sereg közeledik a falu felé”) és ezáltal rendkívül hasznosak a személyek számára, de sajnos vannak olyanok is, akik saját gaztetteikkel dicsekednek („ég a könyvtár, mert a könyvekhez lökdöstem egy égő gyertyát”).

A mesemadarak neve egy ezzel ellentétes viselkedési mintából származik: nekik az ad sikerélményt, ha szavaikkal boldogságot okoznak egy személynek és ezt új adatok átadása nélkül érik el. (Jó híreket szolgáló módon továbbítani nem teljesítmény, arra még a fiókák is képesek.) Vannak olyan mesemadarak, akiknek a hízélgése és hazudozása hiszékeny alakokat veszedelmes figurákká formál („ragadj fegyvert és te leszel a világ hódító fejedelme”) és ezek kifejezetten károsak a társadalom számára, de szerencsére vannak olyanok is, akik csak kellemes történetekkel szórakoztatják hallgatóságukat („volt egyszer egy földbe vajt lyuk...”).

Ezeket szinte mindenki tudhatja a háromszemű hollókról, azonban a tudatlan figurák számos babonában is hisznek velük kapcsolatban (vakságot okoz vagy gyógyít a tojásuk, a vészmadár balszerencsét hoz, a mesemadár szavai elbűvölő erőt hordoznak stb.). A tojásokkal kapcsolatos babonáknak fontos következménye, hogy a háromszemű hollók mindig félreeső, nehezen járható vidékre húzódnak vissza fészket rakni és még a barátságosnak tűnő személyeknek sem árulják el, hogy mikor raknak tojást.

Tájékozottabb személyek (Elmetan, Különös lények vagy Intrika alapszint) általában tisztában vannak azzal, hogy a háromszemű hollók nem a küldetésüket vakon teljesítő szolgálólények, hanem saját érzelmekkel, tervekkel és kapcsolatokkal rendelkező értelmes lények és így a személyekhez hasonló bánásmódot érdemelnek. Legtöbb vidéken a törvény az átutazó idegen személyekhez hasonlóan kezeli a háromszemű hollókat: a bántalmazásuk szigorúan tilos, de egyébként sem köteleességeik, sem jogaik nincsenek.

A háromszemű hollóknak vérében van a nomád, szabadon vándorló életmód – átlagosan néhány havonta vagy pár évente új lakhelyet keresnek. Ennek megfelelően többségük nem vágyik szoros kapcsolatokra, befolyásra, hatalomra, pénzre vagy eszközökre, hiszen ezeket úgyis hátrahagynák a következő költözés során. Ezek helyett inkább az ügyességet, tudást és tapasztalatot tartják értékesnek – hiszen azok valóban mindenhová elkísérnek egy lényt.

Fontos kivétel a kapcsolatok esetében az, hogy a vészmadarakra és a mesemadarakra is életre szóló párkapcsolatok jellemzőek és a párok együtt tervezik meg útjukat. (Előfordul, hogy egy-egy holló új párt talál vagy esetleg félrelép, de úgy tűnik, hogy ez kevésbé gyakori, mint a személyek esetében.) Ezzel szemben a felnőtt korú vérrokonok általában külön utakon járnak és csak kivételes esetekben tartják a kapcsolatot egymással.

Legtöbb madár rendelkezik valamennyi elrejtett tartalék élelemmel és ezen túl nem bajlódik semmiféle holmi beszerzésével és birtoklásával. (Személyek gyakran mesélnek olyat, hogy egy-egy holló megszerez és vándorútja során rejtékhelyről rejtékhelyre hordoz egy aranygyűrűt, fülbevalót, nyakéket, csillogó kristályt vagy hasonló holmit, és ez valóban létező jelenség, de viszonylag ritka.)

A személyek sokszor álmodoznak arról, hogy bizonyos feladatokban (örködés, kémkedés, hírek szállítása, harc stb.) hollókat használjanak, de még a királyok sem tudnak olyan dolgokat felajánlani, amiért a holló unalmas, hosszú időt igénylő vagy veszélyes megbízásokat vállalna. (Olyan a helyzet, mint amikor a fejlett világból a

szafarira utazó turistát szeretné munkára fogni a bennszülött főnök.)

Egyedül az működik félig-meddig, hogy bizonyos személyek jó kapcsolatokat ápolnak a hollókkal (kényelmet és ritka esetekben segítséget biztosítva) és így hozzáférnek a hollók között terjedő pletykákhoz és időnként rábeszélhetnek egy-egy tapasztalatlan madarat valamilyen feladatra („fogadjunk, hogy nem tudod naplementéig elvinni ezt a levelet az X várba”). Királyoknak a hivatásos hollókalauzai akár több tucat madárból álló rajokat is összegyűjthetnek, de ezek a madarak nem igazán megbízhatóak (pletykások, lusták, gyávák stb.) és általában csak hónapokat vagy éveket töltenek a rajban.

A háromszemű hollók fiókái nagyon gyorsan felnőnek: három hónapos korukban kezdenek beszélni és repülni; három-négy éves korukban pedig már búcsút intenek családjuknak és önálló vándorútra indulnak. Legtöbb pár még így is durva kötöttségnek érzi azt, hogy a tojásrakás után fél évig a fészekhez vannak kötve és azt, hogy a fiókák képességei még ezután is éveket korlátozzák a vándorlást. A fészkek építése és a tojásrakás alapvetően egy tudatos döntés, amit a párok csak akkor vállalnak fel, ha útjuk egy biztonságos, táplálékban gazdag és konkurenciától mentes vidékre sodorja őket. Ennek az a következménye, hogy a háromszemű hollók népessége sokkal kisebb a személyek népességénél (nagyságrendileg ezer személyre jut pár vészmadár és mesemadár).

A háromszemű hollók fizikai adottságai a közönséges, vad hollókhöz hasonlítanak: testük (csórtól farokig) 60 cm hosszúságú, szárnyfesztávolságuk 120 cm körüli, viszont testtömegük csupán 1,2 kg körül van. Repülve 20 m/s körüli sebességre (vágató ló sebességének másfélszerese) is felgyorsulhatnak és ügyesen manővereznek. Három szemük nagy zónában biztosít térlátást, így látványos precizitással tudnak átrepülni akadályok között – szárnyukat behúzva akár emberfejnyi méretű lyukakon is átsiklanak.

A holló nagyságrendileg 0,1 kg-ot tud szállítani repülve, de rövid távokra akár 0,5 kg-ot (testtömegének 40%-át) is a levegőbe emelheti; természetesen a hordozott tehertől lassabbá és fárasztóbbá válik a repülés. Hosszabb távokon a sasokhoz és más nagy madarakhoz hasonlóan vitorlázó repülésre is képesek és így repülve óránként 40 km-t tesznek meg.

A háromszemű hollók érzékszervei nagyjából azokat a dolgokat tudják észlelni, amit egy személy is észlelhetne. A legfontosabb eltérés talán az, hogy három szemükkel ezek a madarak szinte minden irányban látnak egyidőben és térlátást is nagy zónában élveznek. A repülés során kap fontos szerepet az is, hogy (sok más madárhoz hasonlóan) a háromszemű hollók jól tudják követni a gyorsan pörgő eseményeket – úgy, mintha egy személy felezett sebességre lassítva látná ugyanazt. Filozófusok sokat boncolgatják azt, hogy a hollók és a személyek más színekben látják a világot, de ezek az eltérések nem adnak gyakorlati előnyt egyik fél számára sem. Más érzékek közül szaglásban van eltérés – ott a hollók mélyen a személyek (nem túl magas) szintje alatt vannak.

A háromszemű hollók a kis népességük és a személyekkel való szoros kapcsolataik miatt általában a személyek nyelveit és írásjeleit használják, néhány saját szóval kiegészítve. A tudásukat a személyekhez hasonlóan képzettségekkel lehet leírni és a Kultúra kategóriának a képzettségeit a személyekhez hasonlóan használhatják. Ezen túl van egy saját Repülés képzettség-kategóriájuk is, ahová a Lopódzás képzettség mellett saját „Vadonismeret”, „Edzettség” és „Küzdelem” képzettségeik tartoznak. A mágia formái közül a hollók nem tudják használni a gondolatokkal előhívható módszereket (például varázslás) és a személyek testrészeihez kötődő praktikákat (például a Fojtogatás bélyege), továbbá szinte sohasem tanulnak meg sok eszközt igénylő procedúrákat.

A háromszemű hollók étrendje nagyon változatos és személyek számára sok esetben gyomorforgató – magvakbogyók gyűjtögetése mellett szívesen vadásznak kígyókra-békákra, madárfiókákra, rovarokra és bármilyen más apró állatra is. Legtöbb háromszemű holló szívesen fogyaszt döghúst is, azonban a személyek húsának fogyasztásáról szóló történetek szinte kivétel nélkül aljas hazugságok. Természetesen a vészmadarak és mesemadarak tudják, hogy a személyeknek gyengébb a gyomra és csak akkor beszélnek az étrendjükéről, ha sokkolni akarnak valakit. A háromszemű hollók időnként szívesen fogadnak egy-egy finom falatot a személyektől, de önállóan is tudnak élelmet keresni és nagy szégyennek számít az, ha egy madarat rendszeresen a személyek etetnek (ilyenekre a „tyúk” gúnynevet szokták alkalmazni).

Közelharcban a háromszemű hollók sebezhetőek: könnyű testüket a nagyobb termetű lények (akár a törpök vagy kuttyák is) egyetlen mozdulattal összeroppantathatnák – ha valahogy elkapnák a fürgé madarat. Ha a hollók egymás között vagy hasonló méretű madarak ellen harcolnak, akkor azt a (fegyvertelen) személyek egymás

közötti küzdelméhez hasonlóan kell kezelni, ahol a hollóknak harcértéket adhatnak az Edzettség és Küzdelem képzettségek.

A Küzdelem képzettség abban is segít, hogy egy holló szemtelen támadásokkal elterelje egy nagyobb lény figyelmét – ez az állatokat (például lovak) összezavarhatja vagy esetleg elűzheti, továbbá alap/hivatásos/mesteri szinten 0/–1/–2 módosítót ad a célpont harcértékére. Nagy, de mozgásképtelen lényeknek a holló kivághatja a szemét vagy (legfeljebb emberi erősségű bőr esetén) életveszélyes sebeket okozhat – azonban ha az áldozat csak aludt és a holló után nyúl, akkor 50% eséllyel elkaphatja és megölheti azt.

A hollók ellen indított távolsági támadások esetén a hollók kis teste és jó reflexei miatt a távolság duplájával kell számolni (tehát ha például valaki egy 15 méter távolságban lévő vészmadarat akar lelőni, azt úgy kell kezelni, mintha egy 30 méter távolságban lévő személyt akarna lelőni). Ha a lövés így is célba talál, akkor a holló kis teste miatt a sérülésre +2 módosító vonatkozik. A hollók csak a kövekkel vagy más improvizált dobófegyverekkel tudnak távolsági támadást indítani (személyekhez hasonlóan: távolság tényező 2 méter).

A varázslók kifejezetten hatékonyak a háromszemű hollók ellen: minden varázsló tud formázatlan hideg tüzet idézni a madár egyik szárnyára, aminek a rögzítő hatása jelentősen nehezíti a repülést (a holló valószínűleg elmenekülhet, de alig tud manőverezni). Ezen túl a hollót azonnal röpképtelenné teheti a Rögzítés varázslat és lebéníthatja a Villámgyűjtés varázslat (de az utóbbihoz sikeres távolsági támadás kell). Mivel a varázslók legfeljebb 20 méter távolságban tudják irányítani a hideg tüzet, így a hollók arra szoktak figyelni, hogy ekkora távolság legyen meg köztük és az idegen varázslók között. Maguk a háromszemű hollók nem tudják megtanulni sem a varázslást, sem a többi gondolati úton előhívható mágiaformát.

A játékosok dönthetnek úgy, hogy kalandozóként nem személyt választanak, hanem egy vészmadarat vagy mesemadarat. A hollók alapesetben nem kapnak felszerelést – de választhatnak kisméretű mágikus tárgyakat (szokásos Kp-költséggel) és érdeklődésként alapszintű képzettség helyett választhatják azt, hogy birtokolnak egy ékszert vagy más apró értékes tárgyat.

A személyekre vonatkozó szokásos karakterlap helyett a háromszemű hollók a következő oldalon található alternatív karakterlapot használhatják.

Zailtasun szerepjáték karakterlap háromszemű hollók részére

(5.0.2 verzió, 2024. január 14.)

Név (vagy játékos neve): Korosztály/nem:

Faj: **vészmadár** (fekete, rossz híreket hordoz) / **mesemadár** (fehér, kellemes meséket sző)

Képzettségek – szétosztható: ... Kp + egy érdeklődés (egy képzettséghez alapszint vagy egy apró tárgy,)

Kategória választása illetve képzettség hivatásos szintje is 1 Kp (jel:), *képzettség mesteri szintje 3 Kp (jel:)*.

A **félkövér** betűvel szedett képzettségeknél van eltérés a személyek és a háromszemű hollók között.

Kultúra (kategória) – általánosan jobb fellépés; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

Retorika – előny tárgyalásban és vitában (téma irányítása, hallgatók meggyőzése); szónoklás

Intrika – politikai tájékozottság; ismeretek titkos közösségekről; szándékok felmérése; pletykák összegyűjtése

Átverés – folyékonyabb hazudozás; feltűnés kerülése; csalások lebonyolítása; személyazonosság leplezése

Írásbeliség – alapszinten olvasás, kapott/lopott eszközzel írás is; afelett helyesírás, szövegalkotás és irodalom

Repülés (kategória) – általánosan ügyesebb repülés; **alapszintű tudást ad** a következőkben:

Lopódzás – és rejtőzködés; környezet nyújtotta fedezékek kihasználása; halkabb mozgás és cselekvés

Vadonismeret – élet a személyek világától távol; vadon élő lények ismerete és kezelése; nyomok felismerése

Edzettség – A/H/M szinten +1/+2/+3 harcérték*; nagyobb csúcsebesség és állóképesség repülve

Küzdelem – A/H/M szinten +1/+2/+3 harcérték*; harcban zargatott lénynek H/M szinten -1/-2 harcérték

(*: Ez a harcérték csak hasonló méretű madarak elleni harcban kap szerepet.)

+ **Idomítás** (egy képzettség, amely nem tartozik kategóriába)

Varjak vezetése – varjufélék viselkedésének ismerete; irányításuk egyszerű feladatokra (támadás, őrködés stb.)

eszköz: hivatásos szinten négy-öt, mesteri szinten negyven-ötven varjú, akik legtöbb helyzetben követik a hollót

Papi szolgálat: papja (1 Kp kiválasztani, a Hatalmasok többsége nem választható)

+ **Vajákosok praktikai és extra képzettségek:** (nem minden praktika választható)

.....

.....

.....

Felszerelés: (egy ékszer vagy más apró tárgy érdeklődés helyett; vagy egy mágikus tárgy a szokásos Kp-költséggel)

.....

További feljegyzések:

.....

.....

.....