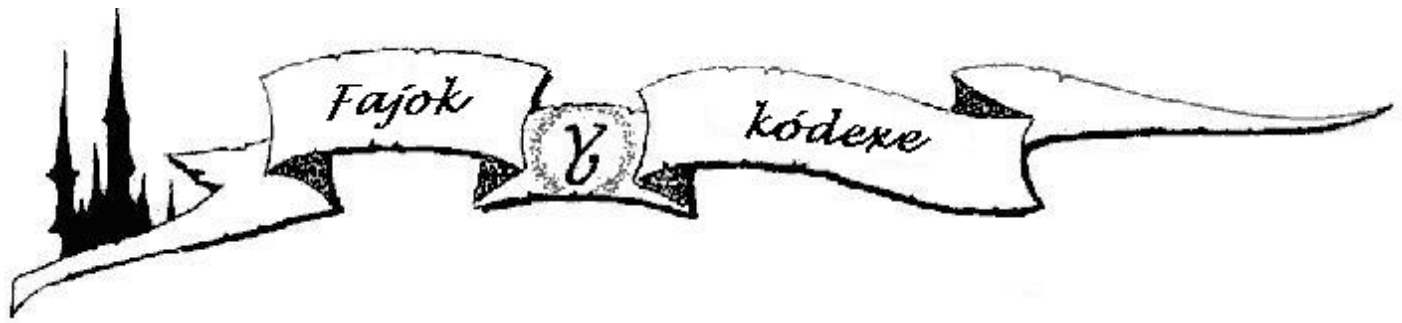




magus.rpg.hu

Fajok Kódexe





Ember

Tulajdonságok:

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	18 (20)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
13- 16	17- 30	31- 42	43- 55	56- 75	76-

Lehetséges kasztok: összes kaszt

Különleges képességek: nincsenek

Elf

Leírás: Négyezer éve még csak Dél-Yneven léteztek elfek. A krániak tevékenysége miatt onnan távozni kényszerültek, néhány csoport északra menekült, néhányan a Lamosi-félszigetre, ahol ma is élnek, az Elfendeknek nevezett királyságban. Az északiak birodalma a Sirenar Szövetség, amely a komor erdőségekben talált menedéket, távol a civilizáció minden hatásától.

Az elf elzárkózásra hajlamos, a világot csöndes méltósággal szemlélő nép – egyes feltételezések szerint a lélekvandorlás egy magasabb fokát jelentik. Mérhetetlenül hosszú ideig élnek az embernéphez képest, s ez gondolkodásmódjukra, és viselkedésükre is egyaránt rányomta bélyegét. Türelmesek, emberi mércével gyönyörűek, bölcsességük, felhalmozott tudásuk elképesztő. A természet gyermekei, mindenkinél jobban ismerik az élővilágot, tisztelettel és végtelen megbecsüléssel közelítenek hozzá. Városaik, településeik mélyen az erdőkben állnak, követ csak elvétele használnak házaikhoz. Idejük nagy részét művészeik gyakorlásával töltik, de az univerzum legkitűnőbb íjásza is egyben, s nem kétséges, náluk jobb lovast is csak ritkán találni. Testfelépítésük, mozgásuk könnyed és légies, és kezűgyességük is a párját ritkítja. Bőrük halovány, hajuk aranyzőke, szemük borostyánszínű vagy mélykék. Bárhová vetődnek közömbös, senki sem marad irántuk.

Nyugodt, megszokott életüket nem szívesen hagyják el, az embernép mentalitása teljesen idegen tőlük. Nyíltak, és egyenesek, hazugságon nem kaphatja őket még az ellenségük sem. Jellemük az Élet és a Rend értékeinek leghívebb tükré. Ha rossz híriket keltik, arról csak az emberi civilizációkban nevelkedett fajtársuk tehet.

Igazi elfek nagyon ritkán – valószínűsége egy az ezerhez – indulnak kalandozni, így a legtöbb elf kalandozó valamely emberbirodalomból, annak elf közösségéből származik.

Bármennyire eltorzul az ilyen elfek értékrendje, némely ösztönüket sosem vetkőzik le. Nehezen viselik a kövárosokat, az Élet szeretete ott rejtőzik bennük, pusztítás és kegyetlenség távol áll tőlük. A természet teremtményeivel kölcsönösen jó kapcsolatot alakítottak ki az évezredek alatt; egy elf sem nézi tétlenül egy állat bántalmazását, egy liget kiirtását, de egy nekivadult lovat is, vagy kutyát jobb belátásra bírni előbb, mint más tudná.

Tulajdonságok:

Erő	-2
Állóképesség	-1
Gyorsaság	+1
Ügyesség	+1
Szépség	+1

Erő	18
Állóképesség	18
Gyorsaság	19 (21)
Ügyesség	19 (21)
Egészség	18 (20)
Szépség	19 (21)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
30- 50	50- 700	701- 800	801- 900	901- 950	951-

Választható kasztok: harcos, gladiátor*, fejevadász*, bárd*, varázsló

Különleges képességek:

- 2x hallás
- 2,5x látás
- 50m infralátás
- kaszttól függetlenül +30 CÉ alappal rendelkezik
- alapesetben (születésétől) minden elf rendelkezik az alábbi képzettségekkel: Lovaglás Mf; Erdőjárás Mf; Idomítás Mf; Futás Mf



- Nekromancia típusú varázslattal szemben –8 járul a mágia-ellenállásukhoz

Félelf

Leírás: Egyik szülőjük elf, míg a másik ember, s ez a kettősség életük során végigkíséri őket. Gondolkodásmódjukban inkább emberek, külsejük azonban magán viseli elf őseik örökségét. Könnyedebbek mint az emberek, vonásaik megnyerőek, hajuk szőke, olykor ezüstsín, szemük legtöbbször ibolyakék. Állandóan nyughatatlanok, így nagyon sok kalandozó kerül ki közülük. A természet furcsa finto-ra, hogy két félelf utóda is félelf, sőt egy félelf és egy elf frigyéből is csak félelf születhet. Viszont félelf és ember kapcsolatából mindig ember születik.

A félelfek is szeretik a természetet, jellemük általában Élet és Rend közül kerül ki. Hazudni hamar megtanulnak, de a barátság szentségét még a leggonoszabbak sem törlik meg.

Tulajdonságok:

Erő	-1
Gyorsaság	+1

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	19 (21)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	19 (21)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
16- 22	23- 110	111- 130	131- 150	151- 170	171-

Választható kasztok: harcos, gladiátor, fejdáncs*, lovag*, tolvaj, bárd, harcművész, kardművész, boszorkánymester*, varázsló

Különleges képességek:

- 1,5x hallás
- 2x látás
- 10m infralátás
- kaszttól függetlenül +15 CÉ alappal rendelkezik
- alapesetben (születésétől) minden félelf rendelkezik az alábbi képzettségekkel: *Lovaglás Mf; Idomítás Mf; Futás Mf*
- Nekromancia típusú varázslattal szemben –6 járul a mágia-ellenállásukhoz

Törpe

Leírás: A törpék Beriquelről érkeztek, a P.sz. 1200-as években. Hamar összebarátkoztak az Északi Szövetség népeivel, akik rájöhettek, milyen kemény harcosokra, milyen hű barátokra tettek szert. Egész életükben az állandóságot keresik, és arra törek-szenek, hogy minél inkább kitűnjenek valamivel, amire társadalmukban két mód kínálkozik:

Az egyik maradandót alkotni. Ezért az építészetben olyan kiemelkedő tudást fejlesztettek ki, amely segítségével bámulatosan szilárd épületeket emelnek, amik évezredekig is szilárdan állnak.

A másik a katonáskodás. Az Északi Szövetség seregének gyalogosainak derékhadát képezik, de rackla-lovasaik is sok meglepetést okozhatnak az ellenségnek. Harcmódorukat jellemzi, hogy sohasem adják meg magukat, utolsó emberig küzdenek.

Persze a kalandozóélet is kínálhat esélyt a kiemelkedésre, hiszen ez az a hivatás, ami a meggazdagodás leggyorsabb módját jelentheti, persze sokkal nagyobb kockázat terhe mellett. Akárhogy is válasszanak, amikor hátralevő életük anyagi/erkölcsi feltételeit biztosítottak látják, hazatérnek otthonukba.

Átlagos magasságuk 130 cm, alkatuk tömörszerű, nagy erő kifejtésre képesek, kitartásuk páratlan. Arcuk széles, gyakorta szakáll díszíti, szemük sötét. Az emberekkel ellentétben csak egyszer házasodnak, hűségük a sírig tart.

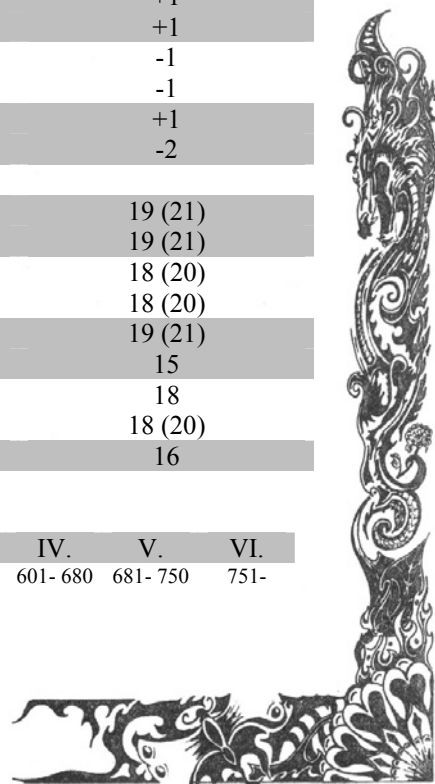
Tulajdonságok:

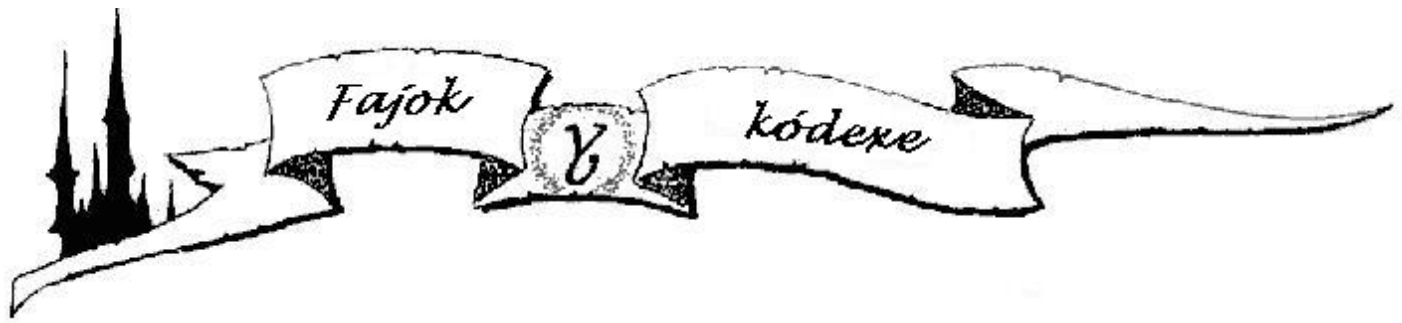
Erő	+1
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Asztrál	-1
Egészség	+1
Szépség	-2

Erő	19 (21)
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	19 (21)
Szépség	15
Intelligencia	18
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	16

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
25- 40	41- 350	351- 600	601- 680	681- 750	751-





Választható kasztok: harcos, gladiátor, tolvaj, boszorkánymester, pap(saját isten), varázsló*

Különleges képességek:

- 30m infralátás
- alapesetben (születésétől) minden törpe rendelkezik az alábbi képzettségekkel: *Csapdafelfedezés +35%; Titkosajtó keresés +30%*
- föld alatt, teljes sötétben is tudják, hogy milyen napszak van
- föld alatt, kiépített pincékben és labirintusokban is (2 m eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak, tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt közelítőleg annak fokmértékét is meg tudják határozni.
- képesek megmondani egy épületről (plusz mínusz 5 év eltéréssel), hogy mikor építették

Udvari Ork

Leírás: Mágikus beavatkozás eredményeképp létrejött faj, melynek egyedei az orkok legértékesebb tulajdonságait csillogtatják: macacsságig menő kitaratást, illetve vadságot.

Az udvari ork északon jelent meg, egy hadúr szolgálatában. Alkotóik igen magas intelligenciával ruházták fel őket, így gondolkodási készségük messze meghaladja a „természetes körülmények” között élő orkokét. Alacsonyabb rendűnek érzik magukat az embereknel, és nem tudják felfogni, hogy személyük értékek hordozója is lehet. Az utóbbi évszázadban gyakori, hogy főnemesek a kiemelkedően teljesítő orkjaikat taníttatják, netán szélnek is eresztik. Az ilyenek legtöbbször – már csak jobb híján is – kalandozásra adják fejüket.

Átlagos magasságuk 180 cm, szőrzetük világos, arcukon, nyakukon kimondottan ritkás. Szemük savós színű, ritkábban földbarna.

Tulajdonságok:

Erő	+2
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Asztrál	-3
Egészség	+2
Szépség	-3

Erő	20 (22)
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	20 (22)

Szépség	13
Intelligencia	16
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	13

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
15- 19	20- 120	121- 200	201- 230	231- 260	261-

Választható kasztok: harcos, gladiátor, tolvaj, pap*, boszorkánymester

Különleges képességek:

- 15m infralátás
 - alapesetben (születésétől) minden udvari ork rendelkezik az alábbi képzettségekkel: *Csapdafelfedezés +35%; Titkosajtó keresés +30%*
 - föld alatt, kiépített pincékben és labirintusokban is (4 m eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak; tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt közelítőleg annak fokmértékét is meg tudják határozni.
 - 5x szaglás
 - 2 óránál frissebb nyom: 80% eséllyel követik
 - 4 óránál nem régebbi: 60% eséllyel követik
 - 8 óránál frissebb nyom: 30% eséllyel követik
 - 12 óránál frissebbet: 15% eséllyel követik
 - 24 óránál nem régebbit 5% eséllyel követik
- Az esélyeket óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, az udvari ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elvesztette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.*

Amund

Leírás: Az amund nép nem emberi faj. Más létsíkról érkeztek az idők kezdetén, s a mai napig megőrizték vérük tisztaságát. Ősi ellenségeikkel a dzsennekkal már más sikokon is pusztító háborúkat vívtak, mondáik szerint e miatt kellett elhagyniuk ősi hazájukat. Később Yneven folytatódott a háború. Az évezredes harcban egyik nép sem tudott ellenállni az emberek térhódításának, így az amundok a sivatag mélyén lévő titkos városaikba menekültek, hogy távoltartsák maguktól az embert.

Testük szoborszerűen szép, a férfiak atlétatermetűek, a nők a dzsád hurikat is megszégyenítik. Arcvonásaik lágyak, keskeny vágású szemükben



mély kétség honol. Fekete egyenes szálú hajuk van.

Elvont módon gondolkodnak, szeretet, harag, gyűlölet számukra egyenértékű a legjobb érvekkel. Viszont jellemük rosszindulatú, romlott, aki különbözik tőlük azt lenézik, az embereket szinte állatként tartják számon, elsősorban rabszolgának és élelemnek tekintik őket.

JK csak kiszakadt amund lehet! A mágia-
val kimentett árvák többsége odaveszett, de néhányra rátaláltak az emberek – ilyen lehet a játékos is. A JK amund keveset tud népéről, inkább embernek számít, mint amundnak. Természetesen külsejét nem vetkőzheti le, jellemében azonban csak két vonást őriz: előszeretettel hallgat érzéseire és sohasem tud tökéletesen azonosulni a jót hirdető eszmével. Gyakran folyamodik a gonosz eszközeihez, még a jó szolgálatában is.

Tulajdonságok:

Erő	+1
Állóképesség	+1
Szépség	+3
Asztrál	-1

Erő	19 (21)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	20 (22)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	17

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
15- 20	21- 49	50- 75	76- 99	101-119	120-

Választható kasztok: harcos, gladiátor, lovag*,
tolvaj, pap, boszorkány

Különleges képességek:

Minden különleges képesség sikeres Intelligencia próbát igényel, ami azt hivatott eldönteni, hogy a karakter felismeri-e és tudja-e használni azokat. Ha elvétí, akkor le kell mondania róla mindaddig amíg egy tapasztalt amund ki nem tanítja. Ekkor minden gyakorlással töltött hónap végén újra Intelligencia próbát dobhat.

- a Ψ -t nem tudják elsajátítani
- asztrális és mentális ME 4/szint
- *telekinézis*: szintenként 10 kg súly 10 percig naponta egyszer

- *telepátia*: akit lát bármikor, bármilyen hossz-
szan tud telepátikusan üzenetet küldeni, elég
összpontosítania
- *perzselő tekintet*: egy kör alatt lángra lob-
banthatja az éghető anyagokat

Dzsenn

Leírás: A dzsenn (jann) titokzatos nép. Nem emberek, de az emberek között élnek, igaz az ősidőkben önálló társadalmat alkottak, egy síkon ahol rajtuk kívül csak az amundok éltek – egyes források szerint ez a két nép lehetett az emberi faj elődje. Háborúskodásuk valódi oka már a feledés homályába merült, az viszont bizonyos, hogy ez okozta őshazájuk pusztulását, majd Ynevre jutva folytatódott a harc. Míg azonban az amundok visszavonultak az emberek elől, ők elvegyültek közöttük, keveredtek és létrehozták a dzsad népet, később felismerték, hogy az utódok keveset örökölték ősi vérükből, így most már gondosan vigyáznak vérük tisztaságára.

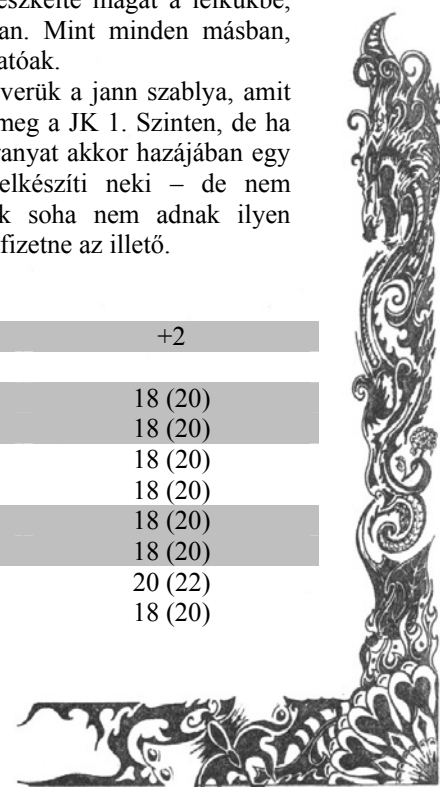
A dzsenn külsejében teljesen megegyezik a dzsadokkal, bőrük barna, hajuk hullámos és fekete, orruk hajlott, gyakran horgas, szemük fekete. Túlzott tisztaságigény jellemző rájuk, naponta többször mosakodnak, fürdőbe járnak, illatszereket használnak, ruháikat naponta akár többször is váltják. Képesek elviselni a mocskot, ám ha lehet akkor inkább elkerülik. Megvetik a koszos, bűzlő embereket.

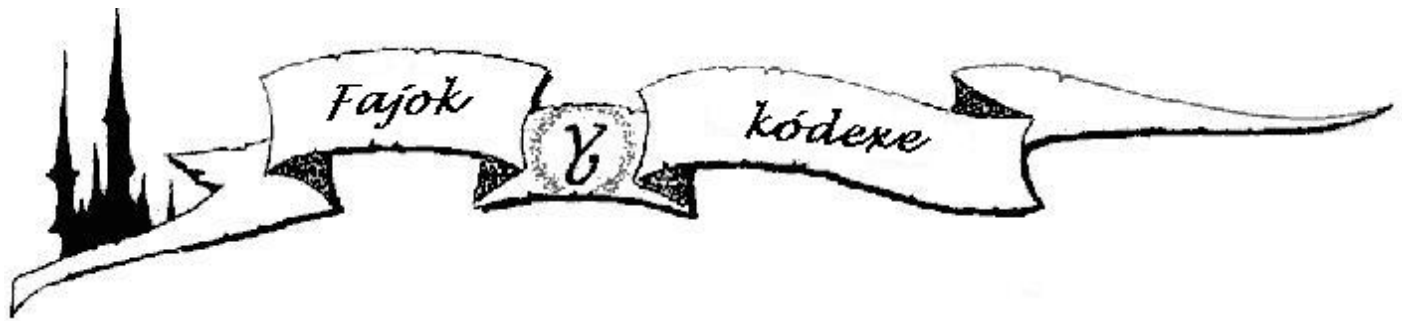
Nevezetesekek hűvös, könyörtelen logikájukról. Sohasem jönnek ki sodrúkból, nem ragadtatják magukat heves cselekedetekre. Viszont ha valamely érzelem, gyűlölet, szeretet, barátság, hűség vagy bosszúvágy egyszer befészkelte magát a lelkükbe, többé nem távozik onnan. Mint minden másban, érzelmi téren is megbízhatóak.

Jellegzetes fegyverük a jann szablya, amit természetesen nem kap meg a JK 1. Szinten, de ha összegyűjti a 120-150 aranyat akkor hazájában egy dzsenn kovácsművész elkészíti neki – de nem dzsenn származásúaknak soha nem adnak ilyen fegyvert, akármennyit is fizetne az illető.

Tulajdonságok:

Intelligencia	+2
Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	18 (20)
Intelligencia	20 (22)
Akaraterő	18 (20)





Asztrál 18 (20)

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
18-24	25-114	115-160	161-199	200-229	230-

Választható kasztok: harcos, gladiátor, lovag*, tolvaj, bárd, varázsló

Különleges képességek:

- alapesetben (születésétől) minden dzsenn rendelkezik a Ψ pyarroni iskola Mesterfokával, ha másik pszi iskolát is ismer akkor azt is tudja alkalmazni, de 1 Ψ -ponttal többet kapnak minden szinten!
- képes a varázslói mentál mozaikokat mint Ψ diszciplinákat alkalmazni /1 Mp = 1 Ψ pont/
- általában két dzsad dzsambiát (hajlított pengéjű tör) használnak fegyverként – ezekkel (csak ezekkel!!) mesterfokon képesek a kétkezes harcra.

Khál

Leírás: A khálok a titokzatos Démonikus Óbirodalom uralkodóinak elkorcsosult ivadécai. Az ősi rituálékból mára már csak egy a nomádokéval rokon vallás maradt fent.

A Déli hegységben, a világtól elzárkózva él a khál nép. Őshazájukon kívül csak néhány ezren tengetik létüket, királyok, uralkodók, nagyurak testőreként. Olyan családok leszármazottai, akiket hazájuk száműzött, ugyan ősi hagyományok szerint élnek, de haza már nem térhetnek.

Jóval magasabbak az embernél, átlagos magasságuk 2m feletti, testsúlyuk 140-200kg, barna bőrüket világos- vagy sötétbarna ritkán fekete, csillogó szőrzet fedi, sörényük (ápoltsága alapján hajuk) hollófekete. Arcuk az emberi arc s a nagy-macska pofájának harmonikus keveréke, néhány jellemző bajuszszál kivételével csupasz. Fogaik tűhegyes tépőfogak, szemük borostyánszínű, szőrös mancsuk kiereszthető karmokban végződik, farkuk az oroszlánéra emlékeztet.

Állati ösztöneik kifinomultabbak, viselkedésükben gyakran állatinak tetsző indokok vezérlik őket, holott intelligenciájuk emberi. Nagyon heves vérmérséklet jellemzi őket: *virtus*, néha még a józan ésszel szemben is inkább az ösztöneikre hallgatnak. Másik kulcsszavuk: *becsület*. A khál szava szent, hiszen becsületének megnyilvánulása. Kétszer is meggondolja mire adja a szavát, de ha megtette, azt többé sohasem szegi meg. Jellemük minden esetben

Rend és Élet, ritkábban Élet és Rend vagy csak Élet.

Mindig feltűnést keltenek, ez olykor előny, máskor ellenben leküzdhetetlen akadály. Kevesen ismerik fajtájukat, de akik igen, azok szerfelett elővigyázatosak velük szemben.

Tulajdonságok:

Erő	+3
Állóképesség	+2
Gyorsaság	+2
Ügyesség	+1
Egészség	+3
Asztrál	-5
Intelligencia	-1

Erő	21 (22)
Állóképesség	20 (22)
Gyorsaság	20 (22)
Ügyesség	19 (21)
Egészség	21 (23)
Szépség	18 (20)
Intelligencia	17
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	13

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
5-9	10-24	25-32	33-40	41-49	50-

Választható kasztok: harcos, gladiátor*, fejevadász*, lovag, harcművész*

Különleges képességek:

- 2x látás
- 2x hallás
- 5x szaglás

2 óránál frissebb nyom: 80% eséllyel követik

4 óránál nem régebbi: 60% eséllyel követik

8 óránál frissebb nyom: 30% eséllyel követik

12 óránál frissebb: 15% eséllyel követik

24 óránál nem régebbi 5% eséllyel követik

egy napnál régebbire nem tudnak rábukkanni

Az esélyeket óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, a khál képes követni a nyomot. Ha több, úgy elvesztette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

- veszélyérzékelés: ösztönösen megérzik a veszélyt (20%), ha az életükre tör (40%)
- mancsuk sebzése: k6, Té, Vé 20, Ké 10
- képes két kézzel is harcolni, két egykezes fegyverrel (Kétkezes harc Mf)
- ordításával képes megvadítani az állatokat



- alapesetben (születésétől) minden khál rendelkezik az alábbi képzettségekkel: *Erdőjárás Af; Vadászat/halászat Af; Időjárás Af; Úszás Af; Futás Mf; Démonologia Af* (ősi hagyományok szerint nevelt khálok); *Lopakodás +30%; Rejtőzködés +30%; Esés +20%; Mászás +20%; Ugrás +20%; Zárnyítás -30%; Zsebmetszés -30%*
- minden asztrális varázslat és diszciplína 20-szal nagyobb erősséggel hat rájuk
- Ψ -t csak alapfokon képes elsajátítani (ha az asztrál legalább 12!), mesterfokra csak a fejvadász, vagy lovag kasztú fejlesztheti, de csak a meghatározott szinten, előbb nem
- *Fegyvereik:*

Ezekkel a tradicionális fegyverekkel a kitűzött khál is megtanul harcolni (3 *Fegyverhasználat Af*), de új hazájuk fegyvereinek forgatását is megtanulják, kivéve a harcművész kasztúak.

Ghon, a szarvkard

KÉ:10; TÉ:15; VÉ:25; Sebzés:k6+3;
Forgatásához mindkét kéz szükséges, de – 20 TÉ, VÉ-vel egy kézzel is használható.

Rakhar, a törkarom

KÉ:8; TÉ:12; VÉ:6; Sebzés:k6;
Egymás mellé erősített görbe és egyenes törpengéből áll. Szúrásra, tépésre is jó.

Khrga, egykezes szarvkard

KÉ:7; TÉ:15; VÉ:14; Sebzés:k6+1;
Két egykezes fegyverből álló készlet.

- *Páncéluk:*

Harak

SFÉ: 4; MGT: -1. Anyaga: acélbőr.

Ezen kívül mást nem hordanak, ezt is csak csata előtt, ősi rítus keretében öltik magukra.

Wier

Leírás: Bizonyos szempontból nem tekinthetőek külön fajnak, nincs társadalmuk, kultúrájuk, emberként élnek, igazi kilétüket titkolva. Idővel megejtően szép férfivá vagy nővé serdülnek, és semmiben sem különböznek külsőre az emberektől, szemfogaik alig észrevehető különbségétől eltekintve. Viszont sorsuk egy átkos szenvedéllyel verte meg őket: olthatatlanul szomjaznak a friss vérre, ettől függetlenül éppúgy táplálkoznak, mint más ember. Először hús esztendőskorában jelentkezik bennük a friss vér iránti vonzalom. Nem cél nélküli vágy ez, hanem olyan képességekkel ruházta fel a wiereket, amelyeknek az ember csak ritkán juthat birtokába.

Természetükhöz az uralkodás illik, a szolgasorsot nehezen viselik. Különös képességeik révén már ifjúkorban magas pozíciókba kerülnek.

Jellemük általában Halál, de ez nem jelent minden esetben velejéig romlott, gonosz lényt. Az Élet jellem nagyon ritka, így akár „jó” istenek papja is lehet, de ha hódol szenvedélyének, akkor könnyen elveszíti istene jóindulatát és varázslatait.

Tulajdonságok:

Szépség	+1
Intelligencia	+1

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	19 (21)
Intelligencia	19 (21)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
13- 16	17 -30	31- 42	43- 55	56- 75	76-

DE ha vért iszik, azon a napon NEM öregszik!

Választható kasztok: harcos, fejvadász*, lovag, tolvaj*, pap*(csak halál jellemű isten papja), paplovag*(csak halál jellemű isten paplovagja), boszorkány, boszorkánymester, varázsló*

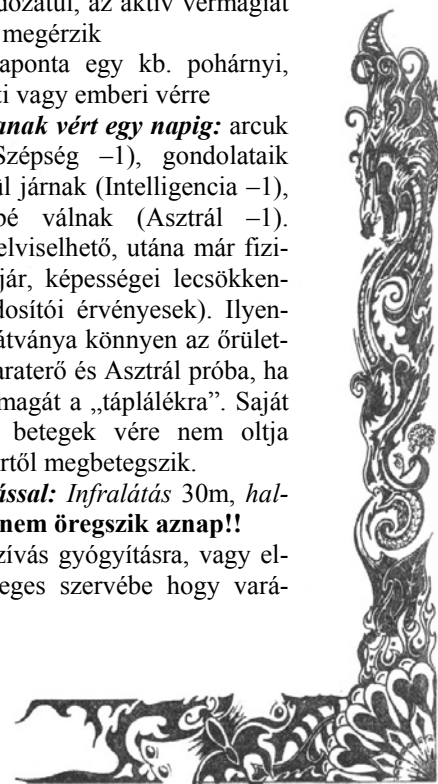
Különleges képességek:

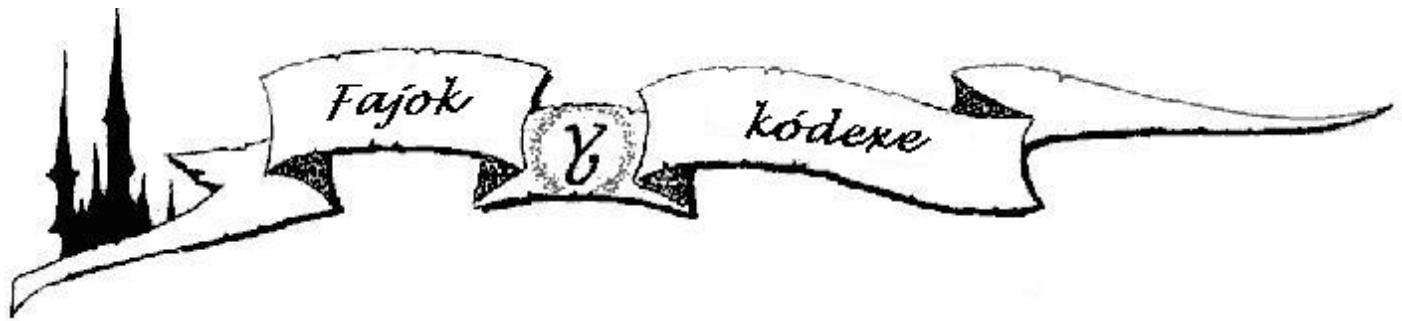
- vérmágiának, vérel kapcsolatos varázslatnak nem esnek áldozatul, az aktív vérmágiát 20m-es körzetben megérzik
- szükségük van naponta egy kb. pohányi, vagy kupányi állati vagy emberi vérré

Ha nem fogyasztanak vért egy napig: arcuk elkínzott lesz (Szépség –1), gondolataik szinte csak a körül járnak (Intelligencia –1), mind ingerültebbé válnak (Asztrál –1). Mindez öt napig elviselhető, utána már fizikai fájdalommal jár, képességei lecsökkennek (kábulat módosítói érvényesek). Ilyenkor a vér szaga, látványa könnyen az örületbe kergetheti, Akaraterő és Asztrál próba, ha sikertelen, ráveti magát a „táplálékra”. Saját és más vérivók, betegek vére nem oltja szomját, alvadt vértől megbetegszik.

Rendszeres vérivással: *Infralátás* 30m, *halál és szaglás* 2x, **nem öregszik aznap!!**

- *Élet csókja:* Ép szívás gyógyításra, vagy elraktározza különleges szervébe hogy vará-





zsoljon belőle (max. Egészsége 10 feletti része), szomját oltsa vagy gyógyítsa magát.

- *Varázslatai:* 1 Ép-ért: Arnyak, Elkoppintás (Tűzgújtás fordítottja), Rettegés, 2 Ép-ért: Bűbáj/Szerelvarázs, 3 Ép-ért: Parancs, Felejtés csókja, 4 Ép-ért: Halál csókja. Minden varázslat: erőssége: 5E, v.idő: 1 szegmens, szint = wier szintje.

- 25m infralátás
- *Ötvös Af; Mechanika Af; Térképészet Af*
- kiváló emlékezőtehetségük miatt nem valószínű, hogy eltévednek valahol, ahol pedig már többször is jártak, ott egészen biztos, hogy nem
- *Érzékelés és Emlékolvasás* diszciplinával minden gnóm rendelkezik, alapan MME-jük 12, Ψ -t képesek elsajátítani.

Gnóm

Leírás: Az ősi népek közé tartoznak Yneven, és bölcsességüket dicséri, hogy sohasem ártották bele magukat a „nagyok” háborúskodásaiba, s nem szegődtek egyetlen náluk hatalmasabb faj szolgálatába sem. Településeik mindenhol megtalálhatóak, falvaikat hegyvidéki barlangrendszerekbe építik. Rendelkeznek saját nyelvvel is amit kevesek beszélnek rajtuk kívül Yneven, de szinte mindannyian beszélnek a közös nyelvet is.

Gyakorlatias nép, kézművességben kiemelkedőek, ötvösmunkáikat, bonyolult mechanikájú szerkezeteiket szinte lehetetlen utánozni. Feltevések szerint Kahre technokratai tőlük tanulták művészetük alapjait.

Magasságuk kb. 120 cm, termetük: arányos felépítésű, hatalmas szemű, horgas orrú, sötét hajuk és testszőrzetük van. Ötujjú kezeik hihetetlen ügyességgel forgatnak bármilyen szerszámot.

Istenük Berzebaal, papjaik nincsenek.

Tulajdonságok:

Erő	-1
Ügyesség	+1
Intelligencia	+1

Erő	16 (18)
Állóképesség	18
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	19 (21)
Egészség	20
Szépség	18
Intelligencia	19 (21)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
16-20	21-124	125-170	171-200	201-210	211-

Választható kasztok: harcos, tolvaj, varázsló

Különleges képességek:

Udvari Goblin

Leírás: Az udvari orkokhoz igen hasonló, mondhatni teljesen azonos módon létrejött faj. Különbség mindössze abban adódik, hogy ők nem harci feladatokat, sokkal inkább szolgálai, esetleg kémfeladatokat hivatottak ellátni. Termetük megegyezik vad rokonaikéval, azaz ha kihúzzák magukat, akkor akár még a 110 cm-es nagyságot is elérhetik. Bőrük zöldes-narancssárga színben pompázik; hajuk és szemük pedig változatos színeket ölthet. Amúgy sunyi és aljas fickók, de többnyire van bennük valamiféle tisztességérzet teremtőik kemény munkájának köszönhetően.

Tulajdonságok:

Erő	-2
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Asztrál	-2
Egészség	+1
Szépség	-2

Erő	16
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	21
Szépség	14
Intelligencia	16
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	15

Korhatárok:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
16-18	19-110	111-180	181-200	201-230	231-

Lehetséges kasztok: harcos, tolvaj, sámán*

Különleges képességek:

- 20m infralátás
- ± 5 m mélységbecslés föld alatt
- $\pm 10\%$ lejtésszögbecslés lejtőnél



- 3x szaglász
- 1 óránál frissebb nyom: 95% eséllyel követik
- 2 óránál nem régebbi: 60% eséllyel követik
- 4 óránál frissebb nyom: 30% eséllyel követik
- 8 óránál frissebbet: 15% eséllyel követik
- 12 óránál nem régebbit 5% eséllyel követik

Az esélyeket óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, az udvari goblin képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

Táblázatok

Fizikai képesség csökkenés:

Korkategóriák	Erő	Állóképesség	Gyorsaság	Ügyesség	Egészség	Szépség
I. serdülőkor	-2	-1	-	-	-	-
II. ifjúkor	-	-	-	-	-	-
III. középkor	-	-	-1	-1	-	-1
IV. meglett kor	-1	-1	-3	-2	-1	-3
V. idős kor	-3	-3	-5	-4	-2	-3
VI. agastyánkor	-5	-5	-7	-6	-4	-4

Faji tulajdonság módosítók:

Faj	Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.	Egészs.	Szépség	Int.	Ak. erő	Asztrál
Ember	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Elf	-2	-1	+1	+1	-	+1	-	-	-
Félelf	-1	-	+1	-	-	-	-	-	-
Törpe	+1	+1	-	-	+1	-2	-1	-	-1
Ork	+2	+1	-	-	+2	-3	-1	-	-3
Amund	+1	+1	-	-	-	+3	-	-	-1
Dzsenn	-	-	-	-	-	-	+2	-	-
Khál	+3	+2	+2	+1	+3	-	-1	-	-5
Wier	-	-	-	-	-	+1	+1	-	-
Gnóm	-1	-	-	+1	-	-	+1	-	-
Goblin	-2	+1	-	-	+1	-2	-1	-	-2

