



Karakteralkotás

Kalandozók

Amikor átléped a Kaput, melyet a szerepjáték nyit a valóságból a fantázia birodalmába, Ynevre kerülsz. Ynev az a földrész, ahol kalandozni fogsz, ahol karaktered életét éled.

E világ – amennyiben nem olvastál még kellő mennyiségű fantasy regényt – különös lesz számodra. Lenyűgöző, szépségesen vad – és veszedelmes is. Ynev hatalmas kontinens. Ha a Föld összes szárazföldjének területét összeadnánk, akkor kaphatnánk megközelítőleg ekkora földdarabot. Felszínén birodalmak, országok és városállamok virágoznak vagy éppen hanyatlanak. Különböző kultúrákkal szembesülsz majd, ám egyvalamben szinte mind megegyeznek: Yneven feudalizmus uralkodik, e társadalmi forma minden jó és rossz tulajdonságával. A földrész történelme közel százezer évre nyúlik vissza, s ha hinni lehet a bölcseknek, a mágia ismerete és hatalma konzerválta a feudalizmust – ezért nem alakultak ki az anyagi világ, a természet leigázásának mechanikus formái. Vannak uralkodók és vannak nemesek, mint ahogy léteznek szabad nemtelenek és rabszolgák is.

Ahhoz, hogy játszani tudj, mindenekelőtt meg kell ismerkedned e világgal. Legjobb lesz, ha elolvasod *Wayne Chapman*, *Dale Avery*, *Raoul Renier*, *Jan van den Boomen*, *Alan O'Connor*, *Ryan Hawkwood*, *Ray O'Sullivan* és más írók ilyen témájú regényeit – így képet kapsz arról, miként élhetsz a bölcsek és fegyverforgatók, bárak és elvetemültek földjén. Tudnod kell persze, hogy bár a kalandozók élete csupa veszély és titok, az ynevi átlagember – a háborúktól eltekintve – békében és izgalmak nélkül éli le életét. Ez elsősorban a szervezett birodalmakban lakókra igaz, ám a vadon élő nomádok is csak elvétve botlanak afféle kalandokba, melyek a te mindennapi életedet jelentik majd. Ennek magyarázata igen egyszerű. Ha te is (mint afféle egyszerű polgár vagy nemes) békében kívánnál élni, nyugodtan megtehetnéd – ámbár akkor a játék veszíti értelmét. A játék folyamán kalandozónak születnél. Ez nem rang vagy cím, még csak nem is társadalmi státusz. A kalandozó hajlam lelki mutáció. Legalábbis a legtöbb tudós erre esküszik. Ez annyit tesz, hogy képtelen vagy az átlagember normális életét élni. Előbb vagy utóbb otthagysz a nyugalmat, békét, egyhangúságot jelentő otthont, új tájakra vágysz. Nem elégít ki sem a pénz, sem a megbecsülés, de még a szerelem sem. Téged egyetlen dolog vonz megállíthatatlanul: a veszély. Ezért állsz be zsoldosnak, vagy kezdesz saját szakálladra ősi legendák után kutatni.

Mert kalandozó vagy.

Lássuk, hogyan ír a kalandozókról a Sigranomoi Egyetem egyik professzora:

Kalandozók: különös népség: Ynev városaiban, falvaiban babonás tisztelet övezi őket – a kiválasztottakat. Történeteiket, kalandjaikat szívesen mesélik tábortüzek körül, tetteiket udvari dalnokok éneklik meg, de nincs az az épeszű ember, aki szívesen töltene társaságukban egy fertályóránál többet. A veszély aurája lengi körül mindet,

s ahol felbukkannak, valami biztosan történni fog. Az események pedig a legritkább esetben alakulnak a körnép számára kedvezőem. Ha megszállnak egy fogadóban, a háznép azonnal a kármentő mögé hordja értékeit, mert a legjobb esetben „csak” kocsmai verekedés tör ki, ám érkezésük nemritkán a hely teljes pusztulásával jár. Ha hajóra szállnak, a kapitány rettegve indul úrnak, hiába járja húsz éve baj nélkül a tengert. Egy kalandozó jelenléte valószínűsíti, hogy viharba keverednek; ha többen is vannak, majdnem bizonyos, hogy sosem látott tengeri szörnyek támadása fenyeget. Ellentmondani nekik mégsem mer senki – ez azonnali katasztrófához vezet –, legfeljebb fohászkodni és reménykedni lehet, hogy valamely csoda folytán mégsem történik semmi.

A világ szerencséjére igazi kalandozó csak kevés akad. Felismerni sem mindig könnyű őket, hisz ruházatuk, fegyverzetük, felszerelésük gyakorta összetéveszthető a különböző rendű és rangú kalandorokéval. Szokásaikat zsoldosok utánozzák, elveiket szerencsevadászok vallják magukénak. A tisztánlátás csupán bölcseknek és egynémely tapasztalt, hosszú életet leélt világfinak adatott meg.

Kalandozó nem lesz valakiből – e sorsra születni kell. A nevelés és az életkörülmények elnyomhatják idei óráig a hajlamokat, de azok előbb vagy utóbb a felszínre törnek, s akkor nincs mit tenni. kellembéli különbözőségük hamar kiütközik, s ez az, amitől mások, mint a többi. Ettől kiválasztottak. Életelemük a veszély, az izgalom. Képtelenek huzamosabb ideig egyhelyben maradni, ráadásul értékrendszerük alapjaiban tér el az általánosan elfogadottól. Gyakorta vállalnak életveszélyt a kaland kedvéért, máskor – ha érdektelen a feladat – hatalmas summáért sem kaphatóak. A legkülönösebb eseményeket is hideg fejjel szemlélik – számukra az éles helyzetek minősülnek köznapinak. Tetteik miatt sokszor kerülnek szembe a törvénnyel, ám az uralkodók és tanácsnokaik nem erőltetik elfogatásukat – inkább megelégszenek a kétes értékű eredménnyel, ha sikerül birtokon kívülre tessékelni őket.

Nem törődnek a pénzzel sem, olykor – ha tehetik – kisebb vagyonokat költenek el napok alatt, s mikor megszorulnak, inkább éheznek, semhogy kedvelt tárgyaiktól – melyek áraiból egész uradalmat vehetne bárki – megváljanak. Hiába a gazdagság, a megbecsülés, hiába a rangok, hosszabb időre sehol nem lelnek maradást. Néha persze megpróbálnak letelepedni egy szerelem vagy eszme miatt, de néhány hét, hónap, esetleg év múltán csendesesen odébb állnak, s legfeljebb a hírük jut vissza elhagyott szeretteikhez.

Életük során külvilági lényekkel, elfeledett vallások titkaival, az óidők meglevenedett legendáival találják szembe magukat. Olyan lehetetlen feladatokra vállalkoznak, melyek végrehajtására – józan ésszel mérlegelve – nincs esély. Talán éppen ezért sikerülhet nekik. Az efféle életmódban minden átlagos halandó belepusztulna, s valóban ésszerű magyarázat nemigen van arra, miért maradnak meg ők. Abban minden bölcs megegyezik, hogy a kalandozó hajlam valamiféle különleges mutáció. Némelyek egyszerűen az örökltség egy ritka fajtájának tartják, s mint mondják, a tébolyodottakat isteni kegye-





lem kíséri. A papok álláspontja szerint a kalandozók az égiek kiválasztottai – a világi gondolkodásuk ehelyütt a Sorsot emlegetik. Áldás vagy átok – mind mást mond. Egy bizonyos: a kalandozók tetteinek mozgatórugóit illetően még a M. A. G. U. S. kolostorában is csak találgatni tudnak. Megelégszenek annyival, hogy cselekedeteiket, figyelemmel kísérik és lejegyzik. Főképp pedig nem keverik őket össze a nagy számban nyüzsgő kalandorokkal. És ez máris több, mint amit a legtöbben elmondhatnak magukról.

Kalandozóból tehát nincs túl sok, különösen, ha az Yneven lakók százmillióihoz viszonyítunk. Számuk koronként változik, de néhány tízezernél még a legkaotikusabb időszakokban sem volt több. Ez persze azt jelenti, hogy sokan legalább hírből ismerik egymást. A te híred is elterjed majd – feltéve, ha valamilyen módon rászolgálsz...

Előttörténet

Ahhoz, hogy a játékot elkezdhesd, először meg kell alkotnod karakteredet, azt a személyiséget, mellyel a kalandok során gondolkozol, cselekszel, szóval, akivel játszol. Mielőtt belefognál a karakteralkotásba, célszerű megismerkedned egy kissé Yneven, a lehetőségeiddel, s azután érdemes kitalálni az előttörténetedet. Ez a te feladatod, ám elképzelhető, hogy a KM-ed beleszól majd, sőt az sem kizárt, hogy elkészíti neked – ezt általában olyankor teszi, mikor valami különleges kaland mesélésébe akar kezdeni.

Az előttörténet nem más, mint a karaktered életének az a része, mikor még nem játszottál vele – születésének körülményei, családja és velük való viszonya, tanulmányai, addigi életének főbb eseményei, esetleges szerelmei és persze az az esemény, ami miatt kalandozni kezdett.

Segítségül lássunk egy példát, *Nichen di Alver* előttörténetét:

A Pyarron szerinti 3681-ben született a Gyémánt jegyében, Sonveel (Északi Szövetség, Haonwell) városában. Apja, Wik di Alver, a városi őrség hadnagya, anyja valahonnan a Déli Barbárok földjéről származott északra. Házuk – mely Sonveel főteréhez közel, a Dreina főtemplom mellett állt – nagy volt és gazdagon díszített: a család szerette a mértékletes pompát, a jólétet. A pezsgő élet, apja barátainak – a város nemes urainak állandó jelenléte ideális légkört biztosított a kis Nich gyermekkorához. Az öreg di Alver legnagyobb öröme fia már korán elsajátította a fegyverforgatás alapjait. Könnyedén megjósolható volt, hogy párját ritkító vívó válik majd belőle. Éles eszű, ravasz gyermeknek tartották, apja még azt is elnézte neki, hogy anyjától a – szerinte haszontalan – pszi alapjait is megtanulja, ámbátor teljesen felesleges időpocsékolásnak tartotta.

3692-ben kitört a Tizenegyedik Zászlóháború. Sonveelt elfoglalták, és a toroni ármádia harmadik seregének főhadiszállását is itt rendezték be. Wik di Alver a város ostromakor esett el, anyja, Nilin, a házat védelmez-

te utolsó leheletéig: Mindaddig titkolt mágikus tudásának és különös kardtechnikájának köszönhetően az egyszerű toroni csapatok nem bírtak vele, s már úgy látszott, hogy sikerül fiával elmenekülniük, mikor néhány ellenükre odahívott abasziszi boszorkánymester állta útjukat. A velük vívott varázspárbajban alulmaradt, fia szeme látára halt szörnyet. Nichen di Alvert tizenegy éves korában eladták rabszolgának. Rabszolgaságának első öt évét hajósínasként töltötte egy toroni hadigályán, a Bíbor Csillagon. 3697-ben, a Városállamok kalózaival vívott ütközetben a Bíbor Csillag elsüllyedt, s Nichen megint rabságba került.

Új gazdája egy kövér és kissé hóbortos kereskedő lett, az egyik tengerparti hercegségben. Nichennek más rabszolgákhoz képest könnyű dolga és kevés elfoglaltsága akadt. Szabadidejében olykor a városba is kimehetett, itt ismerkedett meg a helyi tolvajcéh tagjaival. Az ismeretségből barátság lett – a kitalált barátok összetartó barátsága –; Nichen később már gyakran kiszökött hozzájuk, s lassan elsajátította a tolvajmesterség minden csínját-bíját. Négy év telt el közben, a fiatal di Alver sok akcióban részt vett, ám amikor saját gazdáját kellett volna kirabolni, nem vállalta. Mikor a rablás mégis megtörtént, inkább a szökést választotta, hisz tolvaj barátait sem akarta feladni. Egy évig tartó bolyongás után ért haza Sonveelbe, ahol rádöbben: szülei híján itt nincs keresnivalója.

Huszonégy éves volt ekkor. Elhatározta, hogy Erionba, a Kalandozók városába megy, s ott keres magának új lehetőségeket. Az egyetlen dolog, amihez értett a tolvajmesterségen kívül, a hajózás volt. A lehetőség, hogy beálljon a városi őrség soraiba, netán hajós legyen, nem vonzotta. Erionban egy darabig saját szakállára működött, örökösen bujkálva a hercegi őrség és a helyi tolvajklán tagjai elől. Végül fülébe jutott, hogy egy társaság az ediomadi erdőségekben rejtőző romvárosok, felfedezésére és – Nichen szerint – kifosztására indul. Nem okozott gondot neki sem a kalandozók nyomára bukkanni, sem velük megismerkedni, így 3703 tavaszán, a Dal havában öt társával Ediomad felé vette útját.

Az imént leírtak után kezdődik maga a játék. Ekkor Nichen di Alver első szintű karakter, aki leginkább a tolvajok képzettségével rendelkezik. Tudja mindazt, amit egy tolvajnak tudnia illik, ám mint kalandozó még tapasztalatlan. Ilyen, vagy efféle előttörténetet neked kell kitalálnod – noha nem feltétlenül szükséges, hogy ennyire bonyolult legyen. Senki sem születik huszonévesen, és a hitelesség kedvéért – még ha mindazt, amit kitaláltál, nem is mondod el társaidnak – legalább te tudd, hogy mi minden történt veled, mielőtt kalandozni kezdtél. Egyetlen megkötés van csupán: előttörténetedet mindenképpen el kell mesélned a KM-ednek, hogy jóváhagyja! Így nem fordulhat elő, hogy később előállsz valami olyasmivel, hogy ezt vagy azt már tudod az előttörténetből kifolyólag, s ezt nem hiszik el neked.

Ahhoz persze, hogy kitaláld az előttörténeted, el kell döntened, hogy milyen karakterrel akarsz játszani, majd meg kell alkotnod azt. Az erre vonatkozó szabályokat a *Karakteralkotás* c. fejezetben találod meg. Előttörténetednek természetesen igazodnia kell karaktered



személyiségéhez, hisz őt magát – s persze a játék egészét – hivatott hitelesebbé tenni.

Az előtörténet készítéséhez az *Előtörténet készítése* c. fejezet nyújthat még segítséget.

Jellemek

A M.A.G.U.S. rendszere négy fő jellemet különböztet meg: az *Életet*, a *Halált*, a *Rendet* és a *Káoszt*. Az egyes karakterek jelleme tájékoztat azon értékekről, eszmékről, melyeknek védelmét fontosnak, esetenként életcélnak érzik. Ez nagyban befolyásolja viselkedésüket, életstílusukat is. Ennek köszönhetően számértékben nem kifejezhető jelentősége van a játékban, mert behatárolja a karakter jellemével összeegyeztethető cselekedeteket.

FIGYELEM! Nem a cselekedetek határozzák meg a jellemet, hanem a jellem a cselekedeteket! Tanácsos ezért, hogy a játékos először alkosson magában tiszta képet karakterének személyiségéről, s csak utána válassza meg jellemét.

A jellem egy vagy két részből állhat, attól függően, hogy a játékos meghatározónak tartja-e a második jellemet is. Amennyiben úgy dönt, hogy jelleme a négy főjellem egyikének tiszta formája, csak azt az életszemléletet ismeri el sajátjának. Két jellem esetén az első helyen szereplő jellem befolyása erősebb, mint a másodiké. Különbség van tehát a *Káosz*, *Élet* és *Élet*, *Káosz* jellemű karakterek között. Az első legfontosabbnak a szabad döntés jogát és a függetlenséget tartja, sőt, hajlandó ezek kedvéért az *Élet* amúgy figyelembe vett értékrendjétől eltérni. A második karakter inkább az élettől járó örömeiket keresi, elveti az erőszakot, tiszteltben tartja mások szabad akaratát, s maga is a függetlenséget kedveli. Ha teheti, más akaratával nem törődik, csak saját érdekeit nézi, ám ha efféle cselekedetei azzal járnának, hogy nem élvezheti az életet maradéktalanul, inkább megalkuszik.

Amennyiben pártatlanul szeretnénk megismerni a négy fő jellemcsoportot, elsőként arról kell beszélnünk, milyen filozófia is húzódik meg hátterükben. Az *Élet* és *Halál* megmutatja, hogy az adott teremtmény mennyire tiszteli mások – legyenek akár emberek vagy állatok – életét. A *Rend* és a *Káosz* jellem arról tájékoztat, mint vélekedik az illető a természet törvényeiről, s ezek megjelenéséről az ember alkotta civilizációban.

ÉLET

Az *Élet* jelleműek nagy becsben tartanak minden élőlényt, s ha tehetik, megakadályozzák az erőszakos halált. Őrizkednek mások szabadságának korlátozásától, elutasítanak mindenfajta, fenyegetéssel, erőszakkal járó tettet. Ám fegyvert ragadnak, ha az *Élet* szabadságát veszélyben érzik, s ilyenkor nem riadnak vissza a vérontástól sem.

HALÁL

A *Halál* jellembe sorolhatók semmire sem becsülik az életet, lelkiismeret nélkül pusztítanak el mindent, ami útjukba kerül. Sokan azért lelik örömeiket az élők pusztításában, mert maguknak nem adatott meg az élethez való jog (ebbe a csoportba tartozik pl. az élőholtak jelentős része is). Mások megvetnek minden életet, kivéve sajátjukat. Előfordulnak azonban olyanok is, akiknek a létezés nem nyújt semmi üdvöztőt, saját életüket ugyanolyan értéktelennek tartják, mint bárki másét. Többben az istenek követéinek érzik magukat, akiknek joga, mi több, kötelessége eldönteni, kinek van illetve nincs maradása az anyagi világban.

REND

A *Rend* hívei vallják, hogy az őket körülvevő Univerzumban bekövetkező változások – az istenek létezésének következményeképp – megfoghatatlan harmóniát alkotnak. Ezt szeretnék megvalósítani saját életükben, munkájukban is. Céljuk az építés, a helyes élet törvényeinek megalkotása. Harmóniát keresnek a természettel, s elutasítanak minden olyan cselekedetet, mely az egyetemes törvények megszegését jelenti. Sokszor tekintik fontosabbnak a közösség érdekeit saját jólétüknél, s elejét veszik minden olyan cselekedetnek, mely a közösség rovására történik.

KÁOSZ

A *Káosz* szolgái ezzel szemben nincsenek tekintettel semmilyen befolyásoló erőre, mely meggátolná őket szabad akaratuk érvényesítésében. Sokszor nem is saját jólétükért, hanem függetlenségük bizonyítására cselekszenek minden logika ellenében. Nem lételemük a pusztítás, de alkalmasint örömeiket lelhetik benne. Előfordulhat, hogy csak azért rombolnak, mert valaki kísérletet tett megfélemezésükre, s ezt minden tiltást elutasító lelkük nem képes elviselni.

ÉLET, REND

Az *Élet*, *Rend* jelleműek amellet, hogy az élet szentiségét védelmezik, mindig figyelembe veszik a fennálló – akár isteni, akár emberi – törvények betartatását is, noha a vérontást mindenképp kerülendőnek tartják. Ha kell, ennek érdekében a törvények megszegésére is hajlandók, ameddig ez nem segíti elő a *Halál* vagy a *Káosz* erőinek térnyerését.

ÉLET, KÁOSZ

Az *Élet*, *Káosz* jellemű karakterek is elsődleges fontosságúnak tartják az élet védelmét, de eszközeikben már nem annyira válogatósak. Sokszor fittyet hánynak bármifajta törvényre, gyakorta még a józan ész diktálta elővigyázatosságot is figyelmen kívül hagyják. Annyira azonban nem öntörvényűek, hogy ne vegyék észre,



cselekedeteikkel mikor ártanak olyanoknak is, akik nem szolgáltak arra rá.

HALÁL, REND

Mindazok, akik Halál, Rend jelleműek, nem tulajdonítanak nagy fontosságot mások életének, gyakorta a ragadozók kegyetlenségével gyilkolnak, de soha nem pusztá szeszélyből. Általában egész eszmerendszer áll a hátuk mögött, olykor nagyhatalmú szervezetek, amelyek soha nem riadnak vissza a vér látványától. Hidegvérű gyilkosok. Ideológiájuk legalább annyira megveti a Káosz különféle megjelenési formáit, mint a cél nélküli életet.

HALÁL, KÁOSZ

A Halál, Káosz jellemű karakterek egyesítik magukban mindazt, amely gyűlöletes lehet a magukat józanul gondolkodónak nevezők szemében. Számukra az élet – gyakorta a sajátjuk is – mit sem ér, nem ritka az olyan sem, aki kifejezetten gyűlöli mindazokat, akik szervezett államokban, közösségekben élnek. Módszereikben nem válogatnak, gyakorta elhamarkodottan döntenek. Céljaik között szerepel, hogy ne csak hatékonyan, de látványosan is cselekedjenek.

REND, ÉLET

A Rend, Élet jelleműek mindenben alávetik magukat a saját maguk vagy mások által hozott törvényeknek; cselekedeteiket erős szabályok határozzák meg. Szabályok, melyek tiltják ugyan a gyilkosságot, de mindazok ellen szólnak, akik az életet veszélyeztetik. Ha arra kényszerülnek, hogy öljenek, azt sohasem élvezetből, hanem mindig kötelességből teszik.

REND, HALÁL

A Rend, Halál jelleműek szolgálnak és ölnek, ha kell. Kérlelhetetlen és könyörtelen gyilkosok, mihelyt arra valakitől parancsot kaptak vagy érdekeik, hitük így követeli. Nem életcéljuk azonban más életének kioltása és semmiképp nem ölnek szórakozásból. Általában hideg és számító eszmerendszereket vallanak magukénak; nem ritkán a felsőbbrendűség ideáját szolgálják.

KÁOSZ, ÉLET

Öntörvényű és önfejű alakok a Káosz, Élet jelleműek, akik ha valakit szolgálnak, azt csak saját érdekükben teszik. Minden korlátozás csak nyűg a számukra, a szabadságuk megkurtítása. Bármit is tesznek azonban, ha csak módjukban áll, igyekeznek megkímélni ellenfeleik vagy áldozataik életét.

KÁOSZ, HALÁL

Talán a Káosz, Halál jellemű karakterek azok, akik legtávolabb állnak mindattól, amit emberinek nevezünk. Kötöttségek nélküli, zavaros gondolatok hajtják őket, s mivel az életet semmibe veszik, nem ritkán szakadatlan harc, menekülés az életük. A tiszteletet nem, csupán a félelmet ismerik, s csakis az erősebbeket túriki el maguk felett.

Az ideális játékos soha nem követi el azt a hibát, hogy jellemével ellenkező tetre ragadtatja magát – de hát senki sem tökéletes... Ha a játékos ilyen cselekedetre készül, a KM köteles figyelmeztetni, hogy ezt a karakter személyisége nem teszi lehetővé. Ha a játékos nem tágit, karakterének jelleme, életfilozófiája torzulhat. A változás nem azonnali, s a karakternek több jellemével ellentétes tettet kell elkövetnie ahhoz, hogy életfelfogása, filozófiája az új irányvonalhoz alkalmazkodjék.

Amennyiben a KM úgy érzi, a játékos sokszor megszegte filozófiájának íratlan törvényeit, s életszemlélete nem tükrözi többé eredeti jellemét, megváltoztathatja azt. Ez a legtöbb esetben kerülendő lépés, de ha a KM úgy érzi, minden más meggyőzési kísérlet eredménytelen maradt, szabad kezét kap. Előfordulhat az is, hogy a karakter életfelfogását a játékos szándékosan kívánja megváltoztatni, mert új eszmékkel, gondolatokkal szembesült kalandozásai során, s ezek meggyőzték arról, hogy eddig helytelenül szemlélte a világot maga körül. Ilyen esetben a jellemváltozás indokolt.

JELLEMVONÁSOK

A jellem meghatározta általános viselkedésen kívül a jellemvonások azok, amelyek igazából megformálják egy karakter személyiségét. Minden játékosnak természetesen magának kell meghatároznia ezeket a jellemvonásokat, és célszerű olyanokat választania, amelyek eljátszására is képes lesz. Ezekből a néha jelentéktelennek tűnő részletektől lesz igazán életszerű a karakter, s bizonyos szituációkban ezeknek a részleteknek és nem a játékos gondolkodásának kell befolyásolnia a karakter cselekedeteit.

A jellemvonások arra szolgálnak, hogy színesítsék a karakter játékát, jellemét. Maguk a Jellemek is meghatároznak néhány jellemvonást, ám az sem kizárt, hogy a játékos ezekről másként gondolkodik. Az alábbiakban felsorolunk néhány, a négy fő jellem sugallta jellemvonást. Mindez nem azt jelenti, hogy ezek mindegyike megtalálható lesz az adott jellemű karakternél, csupán segít az eligazodásban. Az is előfordulhat, hogy valaki ezek egyikét sem tartja érvényesnek a saját karakterére, és az sem kizárt, hogy más – esetleg ellentétes – jellemvonások kioltásuk egymást. Senki ne tekintse tehát mindezeket önmagára nézve kötelezőnek, hiszen mindenkinek olyan karaktert kell megformálnia, aki neki a leginkább tetszik. A lenticen kívül is van még számtalan jellemvonás, mindenki válasszon tetszése szerint!

Élet – békés, belátó, barátságos, élvhajász, gyönge, jámbor, jóindulatú, léha, vendégszerető stb.



Halál – durva, erőszakos, érzéketlen, fatalista, hidegvérű, kiégett, könyörtelen, magába forduló, perverz stb.

Rend – akaratos, alázatos, becsületes, egyenes, kiegyensúlyozott, kitartó, makacs, nyugodt, rendszerető, tisztelettudó stb.

Káosz – hazug, hirtelen haragú, kárörvendő, képmutató, kiszámíthatatlan, lobbanékony, nyakas, tréfás, szemtelen, szenvedélyes, szertelen, szétszórt, szórakozott, vad stb.

A jellemvonások meghatározásában is nyújt némi segítséget az *Előtörténet készítése* c. fejezet.

Erények, hibák, szokások

Az itt következők nélkül is el lehet kezdeni persze a játékot, de azok, akik igazán élethű karaktert terveznek maguknak, nem feledkezhetnek meg ezekről az „apróságokról” sem.

Senki sem mondhatja el magáról, hogy tökéletes, bizonyos téren viszont majd mindenki fel tud mutatni olyan dolgokat, amire mások nem képesek. Érdemes a KM-mel egyeztetve leírni mindazokat a dolgokat még az előtörténetben, amelyek később még fontosak lehetnek a számodra, viszont nem lehet számszerűsíteni őket. Az erények és a hibák jelentése nyilvánvaló, némelyikkel már a jellemvonásoknál is találkozhattál. Csakúgy fontossággal bírhatnak valakinek a jó vagy rossz tulajdonságai is. Van, aki képtelen korán felkelni, mások horkolnak vagy nem képesek ellenállni a nőknek, italnak, s persze olyan is akad, aki gondosan ellenőrzi mindenét lefekvés előtt vagy soha nem italozik. Az ilyen szokásokból számtalan akad. Ezeket is érdemes a KM-mel egyeztetni, aki arra ügyel, hogy mindezek egyensúlyban maradjanak! Hiszen az éppúgy elképzelhetetlen, hogy valaki csupa kiváló tulajdonsággal és szokással rendelkezzen, mint ennek az ellenkezője.

Szintén érdemes az előtörténetben felírni mindazoknak a nevét, akiket ellenséggként, illetve barátként tart számon a karakter, s ide kerülhetnek az ismert városok, országok is. Ugyancsak jegyezzétek fel mindazon dolgokat, amely félelmet, undort stb. válthatnak ki, illetve amelyek önbizalommal, bátorsággal töltik el a karaktert.

Az erények, hibák, szokások kitalálásában is segíthet az *Előtörténet készítése* c. fejezet.

A fentiek meghatározásával szinte teljesen le is írtad azt a karaktert, akivel játszani szeretnél. Nincs is más hátra, mint hogy számszerű értékeket is rendelj hozzá!

Karakteralkotás

Az eddigiekből már sok mindent megtudhattál a szerepjáték lényegéről, ám most lássuk, hogy mit kell tenned a gyakorlatban ahhoz, hogy játszani tudj!

Először olvasd végig a M.A.G.U.S. játékosok számára írott fejezeteit! Jóllehet a szabályokat és az összefüggé-

seket sokkal egyszerűbb megérteni, ha egy tapasztalt játékos magyarázza el őket, a könyvet úgy állítottuk össze, hogy tartalmazzon mindent, ami a játék elkezdéséhez szükséges, és bárki eligazodjon benne.

Feltételezve, hogy játékos szeretnél lenni, ez elég lesz ahhoz, hogy elboldogulj. Azután keress magadnak társakat az ismeretségi körödben – ha nem találsz, alakíts saját csapatot vagy nézz szét az interneten.

Karaktered megalkotásához készíts elő egy karakterlapot (találsz mintát e kötet hátuljában, amit érdemes lesz lefénymásolnod, de letöltheted az internetről is, vagy használhatod a karaktergeneráló programot), ceruzát, radírt és esetleg egy számológépet, hogy gyorsan ellenőrizni tudd, helyesen számoltál-e. A karakteralkotáshoz – néhány kivételtől eltekintve – nem lesz szükséged kockákra, ám a játékhoz elengedhetetlenek a hat- és tízoldalú dobókockák (ilyeneket könnyedén beszerezhetsz akármelyik szerepjátékkal foglalkozó üzletben).

AZ ÖTLET

A karaktered megalkotásakor legelőször is arra gondold, milyen személyiséggel szeretnél játszani (szíjas izmú, ám kissé bárgyú harcossal; minden lében kanál szájhőssel; a nemes ügyekért küzdő lovaggal stb.). Az ötlet származhat egy filmből, regényekből, a M.A.G.U.S. irodalmából, de lehet egy pusztá életérzés, hangulat is, amit szívesen eljátszanál. Ha már van ötleted, fúsd át a képzettségeket, az előnyöket-hátrányokat, esetleg a mágiaterületeket, varázslatokat, s nézd meg, mely képességek, jellemzők illenek legjobban az általad megsemmélyesíteni kívánt karakterhez, hogyan tudnád legkönnyebben Ynev világára illeszteni elképzelt karaktered. Ynev határtalan lehetőségeket rejt, korlátlan szabadságot, amit most a te kezébe helyezünk.

A további teendők: találd ki a karaktered nevét, határozd meg a fajtát, válaszd ki, hogy Ynev mely részén született. Határozd meg az életkorát és kérdezd meg a KM-edet, hogy az ynevi időszámítás szerint mennyit írtok. Ebből a két adatból kiszámíthatod, hogy mikor született a karaktered. Olvasd el az Ynevre vonatkozó különböző világleírásokban az erről a vidékről szóló részt! Ez meghatározza, hogy milyen nyelveket beszélsz és milyen vallás(ok) vált(ak) számodra elfogadhatóvá. Ezekhez a kötöttségekhez alkalmazkodnod kell.

Ha szeretnél, választhatsz magadnak az uralkodó vallás panteonjából egy őristent – azt, amelyik a legszimpatikusabb neked. A választott vidék öltözködési szokásait nem kötelező követned, az ott kedvelt fegyvereket sem muszáj elfogadnod, de ha nem így teszel, az előtörténetedben utalnod kell az okára. Mindezt vezesd föl a karakterlap megfelelő rovataiba. Végül érdemes felírnod a saját és a Kalandmestered nevét, valamint a karaktered megalkotásának (valóságos) dátumát.

Ezután vagy egyedül, de inkább a KM-eddel közösen üljetek le, és találjátok ki a karakter előtörténetét. E fejezet „Előtörténet” c. részében találsz példát arra, hogyan is nézzen ki, de használhatod az „Előtörténet készítése”, illetve az „Előnyök és hátrányok” c. fejezetben lévő táblázatokat is. Írd le, hogy a karakter Ynev mely országában született – érdemes a várost is meg-



nevezned –, kik voltak a szülei és mivel foglalkoztak. Gyermekkorában milyen iskolába járt (netán az utcán lézengett?), kik voltak a barátai, tanítói. Fontos, hogy ötletes és egyedi dolgot találj ki rá, hogy miért hagyta ott a karaktered az otthonát, miért lépett a kalandozók pénzzel, hírnévvel kecsegtető és ezernyi veszéllyel terhes útjára. Milyen kalandok estek meg vele, míg zöldfülű kalandorból vérbeli szerencsevadász lett, milyen ellenségeket, új ismerőseket szerzett. Ezek mind nagyon fontosak, mert nagyban megkönnyítik a Kalandmestered dolgát, és neked is segítség, hogy jobban elképzelhesd a karaktered, minél inkább bele tudd élni magad a szerepébe.

A KARAKTERALKOTÁS SZABÁLYAI

Ha ezekkel mind készen vagy, karaktered megalkotásának következő lépcsője, hogy a szabályrendszernek megfelelően különböző számértékeket rendeljünk hozzá. A szabályrendszerre azért van szükség, hogy modellezni tudjuk a való világot, hogy számokkal határozhatjuk meg, mire képes az egyik és mire a másik lény. A szabályrendszer fontos tulajdonsága, hogy mindig játékegyensúlyra törekszik: azaz azonos szintű karakterek esetén egyik fél se legyen kirívóan erősebb a másiktól egy összecsapásban, tehát mindkettőjüknek legyen esélye a győzelemre.

TULAJDONSÁGOK

Következzék a Tulajdonságok meghatározása. A 10 Tulajdonság (Erő, Állóképesség, Ügyesség, Gyorsaság, Egészség, Karizma, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál, Érzékelés) értékei 10 pontról indulnak, a Tulajdonságok 10 feletti részei között pedig 40 pontot oszthatasz el úgy, hogy 11-16 között a Tulajdonság értéke 1-6 pontba kerül, a 17-es Tulajdonság 8 pont, a 18-as pedig 10. A Tulajdonságok értékei 18 fölé csak a Faji módosítók, illetve a Különleges felkészítés (ld. később) hatásai által emelkedhetnek. Arra is van lehetőség, hogy a Tulajdonság értékét nem növeled, így az marad 10-es.

Fontos, hogy a **Faji módosítók** a 40 pont elosztásával „javított” Tulajdonságok értékét befolyásolják.

**Tulajdonságok 10 feletti részei között 40 pont
11-16-os Tulajdonság 1-6 pont,
17-es Tulajdonság 8 pont, a 18-as 10 pont**

Gondolkozz el, milyen karaktert szeretnél. Mennyire legyen erős? Mennyire okos? Milyen vonzó? Vannak-e különösen gyenge oldalai és cserébe másban pedig ő a legjobb? Mi illik legjobban hozzá, és ezek alapján határozd meg a Tulajdonságaidat. Ne feledkezz el arról sem, hogy a karaktered faja befolyással bírhat az egyes Tulajdonságok értékeire. Tapasztalat, hogy nem érdemes különösen alacsony és kettőnél több kiemelkedően magas értéket választani, mert ez a későbbiekben még megbosszulhatja magát. A későbbi szintlépések alkalmával is növelheted Tulajdonságaidat, bár így sem

növelheted az értékeidet a karakter által elérhető faji maximum fölé.

A Tulajdonságok meghatározásánál a következőkre kell figyelemmel lenni:

Pszí-használat követelménye: a karakter csak akkor tanulhatja meg a pszit, ha az Intelligencia, Akaraterő és Asztrál Tulajdonságainak értéke legalább 12.

Mágiahasználókra vonatkozó szabályok:

- A karakter csak akkor használhat mágiát (akkor vásárolhat Mana-pontot, vehet fel mágiaterület-képzettségeket), ha az Intelligenciája legalább 12-es, az Akaraterő és az Asztrál Tulajdonságai pedig legalább 14-es értékűek.
- A karakter Erejére, Ügyességére és Gyorsaságára költött pontok összege nem haladhatja meg az Intelligenciára, Akaraterőre és Asztrálra költött pontok összegét.

Különleges felkészítés: lehetőség van arra is, hogy legfeljebb két Tulajdonságot még 18-ról (vagy a faji maximumról) is tovább lehessen fejleszteni. Ehhez azonban különleges felkészítésre van szükség. A különleges felkészítés, ha sikeres, jelentős előnyökkel jár, ám ha kudarcot vall, akár kárára is lehet a karakternek. (Gondoljunk csak arra, aki túlerőlteti magát, netán maradandó sérülések érik!) A felkészítés sikerességének eldöntésére a következő táblázat szolgál:

k100	Hatás
01	Súlyos hiba: a Tulajdonság k6-tal csökken.
02-20	Közepes hiba: -2 Tulajdonság.
21-50	Apró hiba: -1 Tulajdonság.
51-75	Semmi sem történik.
76-95	A Tulajdonság értéke eggyel nő.
96-00	A Tulajdonság értéke kettővel nő.

Egyes Tulajdonságok különleges felkészítése kizárja a lehetőségét annak, hogy a karakter bizonyos más Tulajdonságok esetében is átessen hasonló célú képzésen. Az Erő különleges fejlesztése például kizárja a Gyorsaság és Ügyesség Tulajdonságok hasonló fejlesztését. Mindez fordítva is érvényes.

Életkor: a fentiekben meghatározott Tulajdonság-értékek a karakter „Ifjúkorára” vonatkoznak (ld. a Játsható fajok fejezetben). Amennyiben a Játékos ennél idősebb vagy fiatalabb karakterrel szeretne játszani, akkor a „Fizikai Tulajdonság-csökkenés” táblázatban foglaltak szerint bizonyos Tulajdonságokat az életkorának függvényében módosítania kell.

ÉLETERŐ, FÁJDALOMTŰRÉS-ALAP

A fenti értékek ismeretében határozható meg az Életerő Pontok és a Fájdalomtűrési pontok alapértéke.

Az **Életerő Pontok (Ép)** mennyisége megegyezik az Egészség Tulajdonság nagyságával. Ez az érték a játék során nem növekszik, kivéve, ha az Egészséged is vala-



milyen módon (akár időlegesen is) megemelkedik, míg ha az Egészséged csökken, vele csökken az Ép-d is.

A Fájdalomtűrési Pontok (Fp) alapértéke (az Fp-alap) megegyezik az Akaraterő és az Állóképesség Tulajdonságok átlagértékével (felfelé kerekítve). Az Fp-k értéke ezen alapértéken felül is növelhető, minden Tapasztalati szinten (már az 1. szinten is) Karakterkészítési Pontokból – ld. a Karakterkészítési pontok elosztása c. résznél.

A HARCÉRTÉKEK ALAPÉRTÉKEI, A FELVEHETŐ MÁGIATERÜLETEK

Minden karakter 4 Harcértékkel rendelkezik – Kezdeményező Érték (KÉ), Támadó Érték (TÉ), Védő Érték (VÉ) és Célzó Érték (CÉ). Ezek alapértékeinek meghatározása a következőképp történik.

Induló értékek: KÉ = 5, TÉ = 15, VÉ = 70, CÉ = 5.

Elosztható pontok: a karakter 15 pontot oszthat el a Harcértékei között, ugyanakkor azt is megteheti, hogy bizonyos pontokat nem a Harcértékeire költ, hanem azokból a felvehető Mágiaaterület-képzettségek számát határozza meg. A szabályok a következők:

A KÉ/TÉ/VÉ növelése: e Harcértékek egyaránt 5-5 ponttal növelhetők (1 pont 1 KÉ/TÉ/VÉ növekedést ér).

A CÉ növelése: legfeljebb 2 pont költhető a CÉ növelésére, mindegyik pont +5 CÉ-t jelent (vagyis a CÉ induló értéke legfeljebb 15 lehet).

A felvehető Mágiaaterület-képzettségek meghatározása. 2 Harcérték pont megteremti annak a lehetőségét, hogy a karakter felveszen egy 1×-es Nehézségű mágiaaterület-képzettséget. Ez csak a mágiaaterület-képzettség felvételének lehetőségét teremti meg, magát az adott mágiaaterület-képzettsége(ke)t a karakter az Alapfokokból vásárolhatja meg (ld. később). E szabály arra szolgál, hogy jelezze, a mágiahasználóknak nem volt elég idejük harci képzettségeik fejlesztésére a mágia elsajátítása mellett.

Kiegészítő szabályok:

- Ha a karakter a Papi mágiaaterületekhez (Kis Arkánium, Nagy Arkánium), illetve a Sámánmágiához kíván érteni, a Vallásismeret képzettségét is beszámít a Mágiaaterületek közé (szintén 2 Harcérték-pontot érően).
- A Harc istenének papjai (Tooma-, és Arel-hitűek) a Nagy Arkániumot ingyen kapják meg, nem kell pontot költeni rájuk.
- Ha a karakter összesen 8× Nehézségű mágiaaterületeket kíván felvenni, a kezdő Harcértékeit nem növelheti, hanem ehelyett a KÉ/TÉ/VÉ kezdő értékei közül egynek az értékéből 1 pontot le kell vonnia.

Példa I.: a Játékos egy „egyszerű” harcost kíván indítani, így 5-5 pontot költ a KÉ-re, TÉ-re, VÉ-re. Kezdő Harcértékei tehát: KÉ = 10, TÉ = 20, VÉ = 75, CÉ = 5.

Példa II.: egy íjászt kívánunk indítani, ezért a KÉ-re és a VÉ-re 4, a TÉ-re pedig 5 pontot költünk. A megmaradt 2 pontért 10-zel növeljük a CÉ-t. Íjásznak alap Harcértékei tehát: KÉ = 9, TÉ = 20, VÉ = 74, CÉ = 15.

Példa III.: egy boszorkánymesterrel szeretnénk játszani, aki a boszorkánymesteri mágia teljes palettájához ért, amelyek összesen 5×-ös szorzójúak. A karakter KÉ-jét 1 ponttal, a TÉ-jét 2 ponttal, a VÉ-jét szintén 2 ponttal növeljük; a Harcértékek így: KÉ = 6, TÉ = 17, VÉ = 72, CÉ = 5. A megmaradt 10 pont pedig lehetővé teszi, hogy az Alapfokokból majd megvásároljuk a boszorkánymesteri mágiát.

Példa IV.: egy paplovaggal szeretnénk indulni. Mivel a Kis Arkánium képzettség Nehézsége 2×, 6 pontot (2×2 + 2 extra pont a Vallásismeretért) kell költenünk a mágiaaterületek felvételének lehetőségére. A KÉ-t nem növeljük, a TÉ-re 5, a VÉ-re pedig 4 pontot költünk. Vagyis a Harcértékek alapértéke KÉ = 5, TÉ = 20, VÉ = 74, CÉ = 5 lesz.

A Harcértékek és a Tulajdonságok. A fentiek alapján meghatározott Harcértékeket egyes Tulajdonságok befolyásolják – azok 10 feletti része hozzáadható a KÉ-hez, TÉ-hez, VÉ-hez és CÉ-hez az alábbiak szerint:

Harcérték	Tulajdonság 10 feletti része
KÉ	Gyorsaság, Érzékelés
TÉ	Gyorsaság, Ügyesség, Erő
VÉ	Gyorsaság, Ügyesség
CÉ	Érzékelés

A Harcértékek növelése HM-ekből. A Harcértékeket tovább lehet növelni minden Tapasztalati szinten – már az 1. szinten is – Harcérték Módosítók révén. Ld. a Karakterkészítési pontok elosztása c. résznél.

A KARAKTER TUDÁSA – INDULÓ KÉPZETTSÉGEK

A karakter tudását – azt, hogy mihez és mennyire ért – képzettségekkel írhatod körül, az ún. képzettség-ből válogathatod össze a karakter teljes tudásanyagát. Igyekezz olyanokat választani, amelyeket a kitalált karakter előtörténete meg is indokol. Mágiát, harcművészetet, egyéb titkos tudást csak a megfelelő iskolákban tanulhatsz!

Az elsődleges szempont, hogy valóban leképezd, összeállítsd azt a karaktert, akit korábban megálmodtál. A KM-nek joga van kikérdezni az előtörténetedet, s ha nem szolgálsz jó indoklással a karakter képzettségeire, bizony el is utasíthat.

A karakter tudományát tehát a képzettségekből válogathatod össze. Induláskor (faji bonuszok nélkül) 30 alapfok áll rendelkezésedre, ebből vásárolhatsz magadnak képzettségeket. Mindent itt kell megvenned: a mágiát, a harci tudást, a tudományokat, a művészeteket (néhány apró kivétellel: ilyen az anyanyelv, a kultúra és a helyismeret – ld. a képzettségek leírásánál).

Induló alapfokok száma = 30



Egy képzettség annyi alapfokba kerül, amennyi a Nehézsége (a képzettségeket összefoglaló táblázatban „x” jellel jelölve). Vagyis a „2x” képzettség két alapfokba, a „8x” képzettség nyolc alapfokba kerül.

Ha végeztél a képzettségek listájának összeállításával, már tudod, mihez értesz, de még nem tudod, mennyire. A képzettségek értéke 5-25-ig terjed – minél magasabb egy képzettség értéke, annál tehetségesebb vagy benne.

Egyelőre mindenben csak alapfokon vagy képzett. Az alapfok relatív fogalom: mindenki számára más és más. A tehetségtől függ. A képzettséglista harmadik oszlopában megtalálod, hogy melyik két Tulajdonság szükséges a képzettség megtanulásához. Minél magasabbak a megjelölt Tulajdonságaid, annál tehetségesebb vagy – számodra annál többet ér az alapfok. Az alapfok ugyanis egyenlő a két Tulajdonság 10 feletti részének átlaga (lefelé kerekítve) + 5. Minden képzettségnél különböző érték lehet, valahol 5-13 között.

**Alapfok =
két Tulajdonság 10 feletti részének átlaga +5**

A képzettség értéke természetesen növekedhet – minél magasabb az érték egy képzettségben, annál jobb és tapasztaltabb benne a karakter. Kalandozók esetében a 25 a lehetséges maximum.

A karakter Képzettség Pontokból (Kp) fejlesztheti képzettségeit, ill. vehet fel új képzettséget. Részletesen ld. a *Képzettségek felvétele és fejlesztése* c. részt.

PSZI-PONTOK SZÁMÁNAK MEGHATÁROZÁSA

Amennyiben a karakter az Alapfokokból vásárolt pszi-képzettséget, akkor meg kell határoznia a pszi-pontjainak számát, a következőképp: **1 + Intelligencia 10 feletti része + vásárolt Ψp**

A Ψp-ok vásárlásáról a Karakterkészítési pontok elosztása c. résznél olvashatsz bővebben.

MÁGIAELLENÁLLÁS

A mágiaellenállás – amely az Asztrál és a Mentál Mágiaellenállást jelenti, erről részletesen ld. a Pszi fejezetet – értéke kétféleképp határozható meg, attól függően, hogy a karakter rendelkezik-e pszi-képzettséggel (vagyis Ψp-okkal), vagy sem.

A) Pszi-képzettség esetén. Amennyiben a karakter rendelkezik pszi képzettséggel, a Mágiaellenállása a Statikus és a Dinamikus pszi-pajzsainak értékétől függ, amelyhez Asztrál Mágiaellenállás esetén az Asztrál 10 feletti része, Mentál Mágiaellenállás esetén a Mentál 10 feletti része járul hozzá.

B) Ha a karakter nem rendelkezik pszi-képzettséggel, a Mágiaellenállását ez esetben is fejlesztheti – ilyenkor a Karakterkészítési Pontjaiból (KKP) nem pszi-pontokat vásárol, hanem **Tudatalatti Mágiaellenállás** (TME) pontokat. Ebben az esetben a Mágiaellenállását a következőképp kell kiszámítani:

Asztrál Mágiaellenállás: 1 + Asztrál 10 feletti része + Intelligencia 10 feletti része + vásárolt TME pontok.

Mentál Mágiaellenállás: 1 + Akaraterő 10 feletti része + Intelligencia 10 feletti része + vásárolt TME pontok.

A TME pontok vásárlásáról bővebben *Karakterkészítési pontok elosztása* c. résznél olvashatsz.

VARÁZSERŐ

Amennyiben olyan karaktert választottál, amely képes varázsolni, határozd meg a mágia használatához szükséges értékeket is – ezeket a Mágia c. fejezetben találsz.

Fontos kiemelni, hogy a Mágia használatához az alábbi feltételeknek kell teljesülniük:

A) A Tulajdonságok értékének lehetővé kell tennie a mágiahasználatot (ld. a Tulajdonságok c. résznél).

B) A Harcértékekre osztható pontokból lehetővé kell tenni, hogy a karakter Mágiaterület-képzettségeket vehessen fel.

C) Mágiaterület-képzettségeket kell felvenni a rendelkezésre álló Alapfokokból.

D) A karakternek rendelkeznie kell Mana-pontokkal. A karakter varázserejét e Mana-pontok szimbolizálják – minél több Mana-pontja van a karakternek, annál hatalmasabb varázslatokat tud megidézni. Mana-pontokat a karakter a KKP-iből tud vásárolni, erről részletesen ld. az „A Karakterkészítési Pontok elosztása” c. részt.

A KARAKTERKÉSZÍTÉSI PONTOK ELOSZTÁSA

Minden karakternek **szintenként 50 KKP-je van értékeinek, jellemzőinek fejlesztésére.** Ezeket a pontokat – bizonyos korlátozásokkal – minden szinten tetszőlegesen eloszthatja az alábbi értékek között:

- Harcérték Módosító (HM)
- Fájdalomtűrési pont (Fp)
- Pszi pont (ΨP) / Tudatalatti Mágiaellenállás (TME)
- Mana pont (Mp)
- Képzettség pont (Kp)
- Tulajdonság növelése

Azonban mindegyik értéknek van egy minimuma és egy maximuma, amelynél kevesebbel vagy többel nem növelheti az adott értéket. Továbbá a fent felsorolt értékek KKP költsége sem ugyanannyi. Mindezekről az alábbi táblázat ad részletes információkat:

Jellemző	KKP költség (pontonként)	Min.	Max.
1 HM	1-8: 1, 9-12: 2	0	12*
1 Fp	1-7: 1, 8-11: 2	1	11
1 ΨP / 1 TME	1-3: 1, 4-6: 2	0	6
1 Mp	1-8: 1, 9-10: 2	0	10
1 Kp	1-20: 1, 21-25: 2	15	25
Tulajdonság	a Tulajdonság új értéke	---	1

* A varázshasználók legfeljebb 9 HM-et vásárolhatnak szintenként.



Tehát például 7 Fp vásárlása 7 KKP-be kerül, de 8 Fp már 9 KKP-be, 9 Fp már 11 KKP-be.

Az alábbiakban lássuk az egyes jellemzőkre vonatkozó kiegészítő szabályokat.

Harcérték módosító (HM)

A HM-ekből lehet fejleszteni a Harcértékeket. A játékos a megvásárolt HM-eket eloszthatja a Harcértékei között, az alábbiakra figyelemmel: a KÉ-t legfeljebb 4-gyel, a TÉ-t, VÉ-t, CÉ-t legfeljebb 6-tal növelhetik szintenként.

Kiegészítő szabály: ha egy karakter minden szintenként legalább 3 HM-et költ a CÉ-jére, automatikusan kap még +10 CÉ-t.

ΨP és TME

A karakter által felvett pszi-képzettség meghatározza azt, hogy a karakter szintenként legfeljebb mennyi ΨP-ot vásárolhat, méghozzá a következőképp:

Pszi-képzettség	Max. vásárolható ΨP/szint
pyarroni	4 ΨP
Slan	5 ΨP
szerzetesi	6 ΨP
kyr-metódus	6 ΨP

Amennyiben a karakter nem rendelkezik pszivel, de a mágiaellenállását szeretné növelni, **úgy 4 TME pontot vásárolhat szintenként.**

Fontos szabály, hogy amennyiben a karakter rendelkezik pszivel, nem vásárolhat TME pontokat, hanem csak ΨP-okat (és viszont).

Mana-pontok (Mp)

A karakter szintenként legfeljebb 10 Mana-ponttal növelheti a Mana-pontjai számát.

Képzettség pontok (Kp)

A Képzettség Pontok segítségével **lehet növelni a képzettségek értékeit** első szinten, valamint minden szintlépéskor. Szintén Kp-kból lehet új képzettségeket felvenni, azonban erre 1. Tapasztalati Szinten nincs lehetőség. 1. TSZ-en csak az alapfokokból megvásárolt képzettségeket lehet fejleszteni, újakat nem lehet felvenni!

Egy képzettséget egyszerre maximum 1 ponttal lehet növelni. Ez alól a szigorú szabály alól csak a karakter indításakor, és csak az alábbi esetekben van kivétel:

- 2 képzettség 3-mal,
- további 3 képzettség 2-vel növelhető.

Fontos szabály, hogy **harci képzettségeket** a fenti szabály alapján csak olyan karakter fejleszthet, aki nem rendelkezik a Slan-pszi vagy Mágiahasználat képzettségekkel. **A Slanek és a Mágiahasználók a fenti szabályokat csak a pszi ill. a mágiahasználat képzettségekre alkalmazhatják.**

A képzettség 1 ponttal való növelése annyi Kp-ba kerül, amennyi a Nehézsége: kétszeres (2×) Nehézség-nél 2 Kp ér 1 pontot, háromszorosnál (3×) 3 Kp ér 1 pontot, és így tovább.

Ha a karakter Kp-iból **új képzettséget szeretne felvenni**, ezt 2. Tapasztalati Szinttől megteheti. Egy új képzettség **annyiszor 2 Kp-ba kerül, amennyi a Ne-**

hézsége (tehát egy kétszeres Nehézségű képzettséget 4 Kp-ért lehet „megvásárolni”). A karakter megkapja a képzettséget Alapfokon (vagyis az értéke a két érintett Tulajdonság 10 feletti részének átlaga +5 lesz), azonban azt csak a következő szintlépéskor fejlesztheti tovább.

Tulajdonságok értékének növelése

A karakter – a 2. Tapasztalati szinttől kezdve – szintenként egy Tulajdonságának értékét növelheti 1 ponttal. Ennek KKP-költsége egyenlő a Tulajdonság új értékével (tehát ha pl. az Állóképességet szeretnénk fejleszteni 13-ról 14-re, 14 KKP-t kell elköltenünk).

FELSZERELÉS

Főszabály szerint a karakter **8 arany értékben** vásárolhat felszereléseket, hacsak az előtörténetéből más nem következik. Adott esetben a KM is adhat engedményeket, pl. a fegyvereit, a vértjét a karakter ingyen megkaphatja. Amennyiben a karakter meghatározott klánban, rendben, iskolában tanult, úgy további felszereléseket is kaphat (a klánokról, rendekről, iskolákról külön kötetben lesz részletesen szó).

HÍRNÉV MEGHATÁROZÁSA

Az ismertség, a Hírnév igencsak viszonylagos fogalom. Nem, vagy csak ritkán létezik olyan hős, akit egyformán ismernének Ynev minden pontján, eljutott volna a híre mindenhová – aki ismert a déli birodalmakban, valószínűleg Északon nem, vagy csak kevésbé ismert.

A Hírnév már induláskor is állandó társa lehet a karakternek, általában az előtörténetéből fakad. A kalandok során is ragadhatnak bizonyos jelzők a karakterre, melyek elterjedve egy adott közösségben Hírnévvé nőhetnek. Nem biztos, hogy egy-egy hírnév jogosan került a karakter birtokába, hiszen lehet, hogy csupán rosszakarói, félreértelmezett cselekedetei következtében ragad rajta.

Példák Hírnevekre: Áruló, Bátor, Becsületes, Buja, Gyáva, Gyilkos, Hitehagyott, Hős, Igazhitű, Igazságos, Jámbor, Kegyetlen, Könyörületes, Lovagias, Őrült, Részes, Szent, Vakmerő, Vérszomjas.

A Hírnév fokozatai és fejlődése

A Hírnévnek különböző fokozatai vannak. Értéke 1-től 20-ig terjedhet aszerint, hogy hol ismerik, hol ismerhetik fel a karaktert:

1-11: Az ide tartozó karakterekről szívesen beszélgetnek, de elsősorban, mint jópofa, különös, furcsa, esetleg ádáz fickókról.

12-15: A karakterek már félelmet és hajbókolást váltanak ki, az átlagemberek nem mernek ellent mondani nekik, és az esetek többségében alig várják, hogy a híresség odébálljon. A különböző alvilági klánok, kém-szervezetek jelentéseket kapnak róluk, ha felségterületükre teszik a lábukat.

16-19: A karakterek hőroszok. Csak kevesen mernek hozzájuk szólni, egy uralkodó is legalább egyenrangú félként kezeli őket. Csaták sorsát tudják



megfordítani azzal, hogy valamelyik oldalra állnak. Nem létezik előttük bezárt ajtó, kéréseiket, kívánságaikat minden körülmények között megpróbálják teljesíteni. Gyakorta fordulnak hozzájuk segítségért, és előszere-ttel hivatkoznak rájuk. Igazi példaképek. A legkülön-bözőbb szervezetek, klánok, rendek, titkosszolgálatok figyelemmel kísérik lépéseiket, és próbálják kiszámíta-ni, hogy mit tesznek legközelebb.

20: A karakterek élő legendák. Neveik, tetteik állan-dó példálózás tárgyai; mondásaik szállóigékké, károm-kodásaik szólásokká válnak. Veszély jelentenek minden velük ellentétes nézetet valló hatalomra, ezért rendsze-lesen megpróbálják eltenni őket láb alól. Tetteik többé csak igen gondos elővigyázatosság mellett maradhatnak – ideig-óráig – titokban. Féltékenységet, gyűlöletet vagy fanatizmust és imádatot váltanak ki embertársaikban.

A Hírnév fejlődése a következő események alapján lehetséges:

- Nagyobb tömeg látta a küldetést, vagy annak va-lamely fontos mozzanatát, és kiderül a karakte-rek neve, megjegyezhető a kinézete, stb.
- A kalandról legalább egy bárd tudomást szerez, és eltökéli, hogy hírverést csap az eset körül.
- A küldetés egész közösségek életét befolyásolja (városok, grófságok).
- A küldetés nagyobb tömegek sorsát befolyásolja (városállamok, hercegségek).
- Különösen jó hírellyeljártsággal bíró helyen tevén-kenykednek a karakterek.
- Valaki – a parti, vagy a megbízó – hangsúlyt fektet az eset híresztelésére.
- A parti tagjai között 10-es Hírnevű karakter van, és a küldetést nagyobb tömegek kísérik figye-lemmel.
- Több ország sorsát nyíltan befolyásolja a kaland.
- A küldetés végrehajtásáért valamely állam nyilvánosan kitüntette vagy kiátkozta a parti tagjait.

A Hírnév fejlődése a következő események alapján **nem lehetséges:**

- Titkos küldetések esetén, ha társak nélkül, vagy csak néhány társsal hajtották végre.
- Ha a karakter a küldetés során titkolja a kilétét, vagy nem derül ki a neve.
- Ha csupán néhány tucat kívülállóhoz jut el a esemény híre.
- A küldetés helyszíne az átlagosnál jóval rosszabb hírellyeljártsággal rendelkezik.

ESÉLY A FELISMERÉSRE

Valakit ismerni és felismerni két különböző dolog. Yneven a hírek szájról szájra, a krónikákban és a bár-dok énekeivel terjednek leginkább, meg persze a kü-lönböző alvilági klánok, titkosszolgálatok, kémszervezetek útján. A kinézet, a megjelenés csak kisebb szerepet játszik egy-egy híresség életében. Noha nem kizárt, hogy a kalandozóról pontos személyleírás forog közszájon, azért pusztán a kinézetéről nem való-színű, hogy bármelyik kocsmában, nemesi udvarban

felismernék, ahová ő személyesen nem, a híre is csak töredékekben, felületesen érkezett el, felismerjék. Ez ellen csupán egyféleképpen tehet a karakter: úgy öltö-zik, különleges ismertetőjeleket hord magával (vagy magán), melyek egyértelművé teszik kilétét, s melyek a hírforrásokban is szerepelnek. Ezeknek a különleges ismertetőjegyeknek egyedinek kell lenniük, különben összekeverhetők lesznek tulajdonosaik. Mindez persze magában hordozza a szélhámosság és a túl könnyű azonosíthatóság veszélyeit is. Mindenki a maga belátása szerint cselekedjék. Ha feltűnősködni akar, ne lepődjön meg, hogy az orgyilkosok is felismerik.

Esély a felismerésre:

Hírnév összege +k10
vs.
Nehézség

Neh. Ahol ismerik

9	Klán, Rend, Iskola
12	Szülföld, Otthon
15	Kalandozások területén
18	Az egész Tartományban, Hercegségben
21	Az egész Királyságban, Birodalomban
24	A környező Királyságokban, Birodalmakban
27	Egész Észak- vagy egész Dél-Yneven
30	Egész Yneven

✕ ✕ ✕ ✕

Készen is vagyunk. Megalkottad a karakteredet!

A fentiekből is kiviláglik, hogy nem túl egyszerű, és meglehetősen időigényes feladat egy-egy új karaktert megalkotni. Persze minél gyakorlottabb leszel, annál könnyebben megy majd, de arra számíts, hogy eleinte fél-egy órát mindenképpen igénybe vesz. Ám nem kell elkedvtelenedned: karaktereddel – mindaddig, amíg él – nem csak egy kalandban vehetsz részt. Csak akkor kell újat alkotnod, ha elhalálozik, vagy te döntesz úgy, hogy ideje kipróbálnod egy újabb ötletet. Esetenként a KM-ed is javasolhatja a váltást – a játék és a játékosok jól felfo-gott érdekében. Légy belátó, hogy hosszú életű lehess a Kalandok Kontinensén!

Tapasztalati szint

Ynev bármely tájáról származzon is egy kalandor, tanulóévei nem érnek véget az iskola elhagyásával. Sőt, az igazi megmérettetés még csak most kezdődik számá-ra. Minél többet lát, tapasztal, minél több veszedelmet él túl, tudása annál jobban bővül, képességei fejlődnek. Ennek a fejlődésnek az alapköve a tapasztalat. Tapasz-talatot jelenthet az ellenség legyőzése, a nehéz, vesze-delmes helyzetek túlélése, küldetések, feladatok teljesítése, rejtélyek megoldása, különös tárgyak, he-lyek, lények megismerése és még ezer egyéb dolog.

A karakter, aki kiválasztottsága révén megveretett a nyugtalanság átkával vagy áldásával, fokozottan szem-



besül mindezzel. Kalandról kalandra, mások által elképzelhetetlenül nehéz helyzetekben kényszerül tudása legjavát nyújtani – gyakran bizony a túlélésért. Ez hihetetlenül gyors fejlődést eredményez, így a kalandozók előtt nyitva áll az út a hőssé válás felé.

Az újabb és újabb tapasztalatok a karaktert gyakorlottabbá teszik saját tudományának művelésében, legyen az harc vagy mágia. Ennek meg kell mutatkoznia Harcértéke, Tulajdonságai és Képzettségei növelésében, varázslataik egyre veszedelmesebbé válásában. A karakter tapasztaltságát a M.A.G.U.S. jól elkülöníthető szintekre osztja, melyeket Tapasztalati Szinteknek (TSZ) vagy röviden Szinteknek nevezünk.

Minél magasabb Tapasztalati Szintre jut egy karakter, annál képzetesebb fegyverforgató, annál több mindenhez ért, egyre magasabb fokon, annál ellenállóbb az őt ért fájdalommal, kellemetlenségekkel szemben, annál gyakorlottabban és mélyebben képes alkalmazni a mágiát. Röviden, minél magasabb szintű, annál veszedelmesebb és életképebb.

Ez abban mutatkozik meg, hogy a karakter minden Tapasztalati Szinten 50 KKP-t (Karakterkészítési Pontot) kap, melyeket az imént felsorolt értékek között, az ottani szabályok figyelembevételével osztthat el.

TAPASZTALATI PONT

A M.A.G.U.S. játérendszerében fontos szerephez jut a karakter tapasztalata. Mivel folytonos vitákhoz vezetne, hogy ki és miért lépett Tapasztalati Szintet, milyen úton-módon lett különb a többiekénél, szükséges valamely mértékegység bevezetése a szerzett tapasztalat mérésére. Ez a mértékegység a Tapasztalati Pont (TP). Minden – már felsorolt – tapasztalat TP-ben nyilvánul meg a karakter számára. Hogy a különféle események mennyi tapasztalatot jelentenek, vagyis mennyi TP-t érnek, azt mindig a KM hivatott eldönteni, a M.A.G.U.S. szigorú szabályokat nem, csak irányelveket fektet le számára. Amit azonban itt is szükségszerű megemlíteni: minden karakternek az jelenti a legtöbb TP-t, ha a karakter típusának, jellemének, személyiségének megfelelően cselekszik. A Harcos legyőzi ellenfeleit, a Szerencsevadász csellel, trükkkel ravaszkodva oldja meg a kényes szituációt, a Pap istenéhez hű módon viselkedik, a Harcművész valóban művész marad és nem torzul gyilkossá, a Varázshasználó ügyesen alkalmazza mágiját a feladatok megoldására. Ugyanakkor szükségszerű azt is figyelembe venni, hogy az ismétlődő helyzetek megoldása egyre kevesebb tapasztalatot jelent, hiszen ha egy dolgot sokadszorra viszünk véghez, az újat már nem taníthat, legfeljebb a rutint mélyíti el. Azt is a KM feladata eldönteni, hogy egy feladat ismételt sikeres teljesítése honnan ér kevesebb TP-t.

A karakter, mikor mesélőjétől Tapasztalati Pontot kap, hozzáadja azokat eddigi TP-inek számához. Minden karakter számára azonos a különböző Tapasztalati Szintek eléréséhez szükséges TP. Természetesen egyre több és több; hiszen minél magasabb szintre lép a karakter, annál nehezebb és nehezebb a következő szintet elérni. Ha a karakter összegyűjtötte a következő szint-ugráshoz szükséges Tapasztalati Pont mennyiségét,

attól kezdve eggyel magasabb Tapasztalati Szintűnek számít.

A M.A.G.U.S. rendszerében a karakterek a következő TP értékek elérésével léphetnek szintet:

TSZ	Tapasztalati pont
1.	0-170
2.	171-350
3.	351-700
4.	701-1500
5.	1501-3000
6.	3001-7000
7.	7001-15000
8.	15001-28000
9.	28001-45000
10.	45001-70000
11.	70001-100000
12.	100001-140000

Minden további szinthez 45000 TP kell.

✕ ✕ ✕ ✕ ✕

Karakteralkotási példa

Az alábbi példában egy Domvik-pap karakter kidolgozására kerül sor. Mivel Domvik-papról van szó, ezért a karakter faja kizárólag ember lehet.

Tulajdonságok meghatározása

Példánkban a 40 Tulajdonságra osztható pontot az alábbiak szerint osztottuk el:

Tulajdonság	Érték	Költség
Erő	12	2
Állóképesség	14	4
Gyorsaság	14	4
Ügyesség	14	4
Egészség	13	3
Karizma	14	4
Intelligencia	16	6
Akaraterő	15	5
Asztrál	15	5
Érzékelés	13	3
Összesen:		40

A Tulajdonságok meghatározásánál a papnak 2 szempontra kell figyelnie: egyrészt a mágiahasználat-hoz legalább 12-es Intelligencia és legalább 14-es Akaraterő és az Asztrál kell (mint látjuk, ez teljesül).

Másrészt a karakter Erejére, Ügyességére és Gyorsaságára költött pontok összege nem haladhatja meg az Intelligenciára, Akaraterőre és Asztrálra költött pontok összegét – ez is teljesül (10 pont vs. 16 pont).

Alap harcértékek

Mivel a karakter pap, ezért 2×5, azaz 10 pontot (a Kis Arkánus és a Nagy Arkánus Nehézsége is 2×-es, továbbá a Vallásismeret képzettség Nehézsége 1×-es) nem szabad elkölteni az Alap harcértékekre költhető 15 pontból. Erre tekintettel a karakter így osztja el azt az 5 pontot, illetve alap harcértékei a következők:



Harcérték	Induló	Eloszt	Tulajd.*	ALAP
KÉ alap	5	1	7	13
TÉ alap	15	1	10	26
VÉ alap	70	3	8	81
CÉ alap	5	0	3	8

*A KÉ-hez a Gyorsaság és az Érzékelés 10 feletti része, a TÉ-hez az Erő, Gyorsaság és Ügyesség 10 feletti része, a VÉ-hez a Gyorsaság és az Ügyesség 10 feletti része, a CÉ-hez pedig az Érzékelés 10 feletti része adható hozzá.

Életerő és fájdalomtűrés

Az Ép-k és az Fp alap kiszámítása a Tulajdonságokon alapul, az alábbiak szerint:

Jellemző	Kiszámítása	Érték
Életerő Pont	= Egészség	13
Fp alap	= Áks és az Akr átlaga	15

A karakter fejlesztése (a KKP-k elosztása)

Minden karakter szintenként (így 1. szinten is) 50 KKP-t oszthat szét a különböző jellemzői között.

Domvik-papunk az alábbiak szerint választott:

Jell.	KKP / darab	Vásárolt	Elköltött KKP
HM	1-8: 1, 9-12: 2	8	8
Fp	1-7: 1, 8-11: 2	6	6
Ψp/TME	1-3: 1, 4-6: 2	4	5
Mp	1-8: 1, 9-10: 2	10	12
Kp	1-20: 1, 21-25: 2	19	19*
Összesen:			50

* Mivel a karakter ember, így minden Tsz-en jár neki ingyenesen 1 Kp, tehát a teljes Kp értéke 20 lesz.

A) Induló képzettségek száma

Az induló képzettségek száma egyenlő 30-cal. Mivel karakterünk ember, ezért +3 képzettséget kap, így tehát 33 képzettséggel indul. Domvik-papunknak az alábbi képzettségeket választjuk, amelyek induló értékeit (vonatköző két Tulajdon/ság 10 feletti részének átlaga + 5) is kiszámoljuk:

Képzettség	x	Tul.	Af
fegyverhasználat (egy. kardok)	1	Ü+Gy	9
fegyverhasználat (tőrök)	1	Ü+Gy	9
fegyverhasználat (ököl)	1	Ü+Gy	9
pajzsasználat	1	E+Ü	8
pszi - pyarroni	2	Ak+Asz	10
írás/olvasás	1	I+Ak	10
vallásismeret (Domvik)	1	I+Asz	10
történelemismeret	1	I+Ak	10
éneklés/zenélés	1	Krz+Asz	9
ősi nyelv (Lingua Domini)	2	I+Asz	10
sebgyógyítás	1	Ü+I	10
heraldika	1	I+Ak	10
lovaglás	1	Ü+Asz	9
nyelvismeret (gorviki)	1	I+Asz	10
nyelvismeret (pyarroni)	1	I+Asz	10
nyelvismeret (nomád)	1	I+Asz	10
demonológia	2	I+Asz	10
mágiaismeret (boszorkány)	1	I+Ak	10

éberség	1	I+Érz	9
lélektan	1	I+Érz	9
fájdalomtűrés	1	Ak+Asz	10
etikett	1	I+Krz	10
úszás	1	Á+Ak	9
jog/törvénykezés	1	I+Ak	10
politika/diplomácia	1	I+Krz	10
legendaismeret	1	I+Ak	10
kultúra (shadoni)*	1	I+Asz	16
anyanyelv (shadoni)*	1	I+Asz	10
helyismeret (Shadon)*	1	I+Ak	16
Mágiahasználat	4	Ak+Asz	10
(Kis Arkánus)	(2)	---	---
(Nagy Arkánus)	(2)	---	---

* A kultúra, anyanyelv és helyismeret képzettségeket a karakter „ingyen” megkapta, a Mágiahasználat képzettség Nehézsége pedig a Kis és Nagy Arkánusok Nehézségének összege.

B) Harcértékek

A vásárolt 8 HM-ből 2-t a KÉ-re, 3-3-at a TÉ-re és a VÉ-re költ (ezáltal a fegyver nélküli KÉ-je 15, a TÉ-je 29, a VÉ-je pedig 84 lesz). Karakterünk hosszúkardot (egykezes kard), tőrt (tőr jellegű fegyverek) és a puszta kezét használja a harcban.

Jell.	Fegyv. nélkül	H-kard	Tőr	Ököl
Időigény	-	5	3	5
KÉ	15	20	21	15
TÉ	29	39	39	29
VÉ	84	94	88	84
CÉ	8	-	-	-
Sebzés	-	k6+3	k6	k5

Karakterünk, ha kis pajzsát is használja, +20-at kap a Védő Értékéhez, azonban a kis pajzs MGT-je miatt a KÉ-je 1-gyel, a TÉ-je és a VÉ-je 2-vel csökken (e szabályokról részletesen a későbbiekben lesz szó)

C) Fájdalomtűrés

Az Fp alap (mint láttuk korábban) 15, ehhez jön hozzá a vásárolt 6 Fp, vagyis a karakter maximális Fp-inek száma 21.

D) Pszi/mágiaellenállás

Karakterünk rendelkezik pszi képzettséggel, ezért Ψp-okat vásárolt (nem a TME-t növeli). Pszi pontjainak száma első szinten = 6 (Intelligencia 10 feletti része) + 4 (vásárolt Ψp) + 1 (első Tsz-en mindenkinek járó bonusz) = 11 Ψp.

E) Mana-pontok

Karakterünk 10 Mana-pontot vásárolt, tehát 1. Tsz-en a maximális Mana-pontjainak száma ennyi.

F) Képzettségek fejlesztése

Karakterünk 20 (19 vásárolt + 1 az ember faj miatt) Kp-t oszthat szét a képzettségei között. A Kp-k elosztásánál figyelembe kell venni a képzettség Nehézségét, tehát például a pszi - pyarroni (2x) képzettség 1-gyel való fejlesztése 2 Kp-ba kerül, a Mágiahasználat képzettségé pedig 4 Kp-ba. Mivel mágiahasználat, a harci képzettségeit legfeljebb 1 ponttal növelheti szintenként.



Képzettség	x	Af	Kp	Σ
fegyverhaszn. (egyk. kard)	1	9	1	10
fegyverhasználat (tőrök)	1	9		
fegyverhaszn. (ököl)	1	9		
pajzshasználat	1	8	1	9
pszi – pyarroni	2	10	4	12
írás/olvasás	1	10		
vallásismeret (Domvik)	1	10	1	11
történelemismeret	1	10	1	11
éneklés/zenélés	1	9	1	10
ősi nyelv (Lingua Domini)	2	10		
sebgyógyítás	1	10	1	11
heraldika	1	10		
lovaglás	1	9	1	10
nyelvismeret (gorviki)	1	10		
nyelvismeret (pyarroni)	1	10		
nyelvismeret (nomád)	1	10		
demonológia	2	10		
mágiaismeret (boszork.)	1	10		
éberség	1	9	2	11
lélektan	1	9	2	11
fájdalomtűrés	1	10		
etikett	1	10		
úszás	1	9	1	10
jog/törvénykezés	1	10		
politika/diplomácia	1	10		
legendaismeret	1	10		
kultúra (shadoni)	1	16		
anyanyelv (shadoni)	1	10		
helyismeret (Shadon)	1	16		
Mágiahasználat	4	10	4	11
(Kis Arkánus)	(2)			
(Nagy Arkánus)	(2)			
Összes elosztott Kp:			20	

A karakternek lehetősége volt 2 képzettségét 3 ponttal növelni (ezzel nem élt), illetve 3 képzettségét 2 ponttal növelni (ezt kihasználta, és mivel mágiahasználó, a pszi-képzettségét is növelhette 1-nél többel – ez utóbbi azért jó, mert 12-es értékű pszivel – 1 kivétellel – az összes pyarroni pszi-diszciplínát ismeri; erről részletesen a pszi fejezet tájékoztat).

Papként arra is figyelnie kell, hogy a Mágiahasználat képzettségének értéke nem lehet nagyobb, mint a Vallásismeret képzettségének értéke.

Hírnév

Mivel induló, kevéssé ismert karakterről van szó, a hírnév értéke 1.



Játszható fajok

Ynev világán nem csupán emberek – más értelmes fajok is élnek. Kalandozó azonban csak némelyikből válhat. Mindazon szabályok, melyek a kötet egyéb részeiben ismertetésre kerülnek, elsősorban az emberfajhoz tartozó kalandozókra vonatkoznak – jelen fejezet tárgyalja a más fajú karakterek lehetőségeit.

A M.A.G.U.S. csak humanoid fajú lényvel enged játszani, de még itt is vannak további megkötések.

Az alábbi fajokból lehet Játékos Karakter:

- ember (alfajok: barbár, nomád),
- elf (alfaj: kráni elf),
- félelf,
- törpe,
- udvari ork,
- kyr-vérű,
- amund,
- dzsenn,
- wier.

Mindnek vannak előnyei és hátrányai, ám a velük való játék szórakoztató: ellenpontozza Ynev emberköz-pontúságát. Azt mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy – egyes vidékek kivételével – az emberi civilizációk kevésbé bíznak meg a más fajba tartozó lényekben, s ez bizony kihathat egy karakter életére.

A különböző fajokba tartozó karakterek nem tanulhatnak meg minden képzettséget, nem lehetnek mindegyik klán, rend, iskola tagjai, hiszen egyes képzettségek, iskolák túlságosan emberiek, vagy túlságosan távol állnak az adott faj képviselte mentalitástól. Előfordulhat az is, hogy egyes fajoknál külön iskolák létesültek, s ide az emberek és más lények nem nyerhetnek felvételt. Léteznek persze kivételek, mikor egy rend mégis tagjai közé fogad idegen fajúakat, ám ezek az esetek felettébb

ritkák, és mindig komoly indokolást igényelnek. Ilyenkor a KM joga eldönteni, lehetséges-e a kívánt kombináció.

Ember

Az emberi faj nem öröktől fogva lakja Ynev földjét; pontos eredetükről még a legbölcsebbek is csak ködös találgatásokba bocsátkozhatnak. A dorani mágiszterek több értekezése az emberiség feltűnését a Negyedkorra datálja, amikor egy Cranta nevezetű emberi birodalom emelkedett fel Észak-Yneven a Fajháborúk káoszából.

Egyes pyar történetkutatók szerint azonban az emberek faja Dél-Yneven, a Démonikus óbirodalom létrejöttével és bukásával bukkant fel először a történelem színpadán.

Az azóta eltelt viharos évezredek majd' minden ősi fajnak hanyatlást hoztak. A rettegett aquirok a túlélésért küzdenek a kontinens félreeső szegleteiben, az elfek büszke népe mára hatalmának és életerejének töredékével bír csak, a dzsennnek vére felhígult, az amundok földalatti romvárosaikba húzódtak vissza. A legtöbb ősi népre pedig már senki sem emlékszik Ynev ege alatt.

Mindeközben az emberek sokasodtak, birodalmakat alapítottak; számtalanszor elbuktak – emlékezzünk csak a kyrek által megdöntött Crantára, a Godont elpusztító kráni aquirokra vagy a Dúlás borzalmaira –, de a romokból, hamuból és üszökből új birodalom épült, a fejüket dacosan felszegő, az élethez makacsul ragaszkodó emberek szorgos keze nyomán.

Bár az istenek által számukra rendelt idő szűkös, s csupán szívdobbanásoknak tűnhet az ősi fajok számára, nyitottságok, tanulékonyosságuk és hihetetlen tudásvágyuk kompenzálja eme „fogyatékoságukat”.

Ahány vidék, annyi fajta az ember. Ez a faj az, amely a leginkább változékony és rugalmas, amely a legtöbb tudást, kultúrát, hagyományt és eszmét fogadta magába, mintegy olvasztótégelyévé válva az őket megelőző társadalmak hagyatékának.

Alkalmazkodóképességük rendkívüli, kultúráik hihetetlenül sokszínűek: legtöbbjük nem is tudja már, milyen ősöknek köszönheti hagyományait. Épp ezért kilátástalan vállalkozás volna röviden összefoglalni változékony, egymástól sok esetben teljesen idegen kultúráikat. Az egyes emberi társadalmakról csak külön-külön érdemes beszélni, hisz az embernépek számtalan vizsgálója tanúsíthatja, hogy az emberiség jellemzésekor nem célravezetőek az általánosítások.





Az emberi kultúrákról, országokról, birodalmakról a különböző világleírásokban (Summarium, Toron, Északi Szövetség stb.) olvashatsz bővebben.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Az emberek gyorsabban és könnyebben tanulnak más fajoknál, ezért az ember karakter karakteralkotás-kor +3 alapfokot, szintenként pedig +1 Kp-t kap. Az ember alfajúakra e szabályok nem vonatkoznak.

Barbár (ember alfaj)

A barbárok – a nomádok mellett – az emberek speciális alcsoportját képezik. Civilizált ember nem tartozhat a barbár alfajba – erre nemcsak fizikumának hiányosságai, de világlátása és ismeretanyaga sem teszi alkalmassá.

A barbár, ahogy Ynev lakói megismerhették, a J'Hapina és a K'Harkad közt elterülő Keleti Barbárok közül származó harcosok révén vált ismertté.

A Keleti Barbárok törzsi csoportokban, szigorú hierarchia szerint élnek, e törzseket fogja össze – mikor épp sikerül neki – a kán. A hierarchia megkülönbözteti az ún. szabad harcosokat és a korgokat. A korg hozzávetőleges fordításban vadász, kóborlót jelent – a nagyvilág számára azonban a korgok egyet jelentenek a barbárokkal.

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

A korgok életük nagy részét a szabadban kóborolva töltik, vadásznak vagy törzsi csetepatékban segédkeznek. Kiváló fegyverforgatók (esetleg sámánpapok), félelmetes fizikai erővel és állóképességgel rendelkeznek, ám mentális és asztrális tulajdonságaik nem valami fényesek. Szigorú hagyományok szerint élik életüket, s noha számtalan újdonsággal és hasznos tudással rendelkeznek mára a Keleti Barbárok – e tudást a környező civilizált népektől szereztek – ezek jó részét egyáltalán nem használják, vagy egészen más látásmóddal.

A korgokat a civilizáció még nem (vagy csak igen kevésbé) rontotta meg, egyfajta különös – inkább állati – erkölcsiséggel rendelkeznek. Az intrikák, a hazugságok idegenek tőlük, mint ahogy a józan belátás és a megfontolás is – feltéve, ha az a harccal lenne kapcsolatos. Vérmérsékletük miatt talán őhözájuk áll legközelebb a Harci láz képzettség alkalmazása. Emiatt azonban leszögezhetjük, hogyha egy barbár fegyvert húz, addig nem teszi le, míg ellenfelét le nem győzte vagy ő maga meg nem halt.

Mondják, barátnak kevés jobbat találni náluk – feltéve, ha valaki elfogadja a nehézfejűségüket és babonáságukat – de ellenfélnek felettébb szörnyűek. A korg

sosem felejtí sérelmét, s képes az egész világot bejárni, hogy megtalálja, akit keres. Ha ez húsz évébe kerül, akkor húsz év múlva jön el a pillanat, mikor sújtásra emelkedik a csatabárd...



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő +1 (maximum 20 lehet)
 - Állóképesség +1 (max. 20 lehet)
 - Intelligencia -1
 - Asztrál -2 (maximum 16 lehet)
- Mivel a harcban a támadást részesítik előnyben a védekezés helyett, a TÉ-jükhöz +5, a VÉ-jükhöz -5 járul.
- Mágiaellenállás: a barbárok sosem tanulják meg a pszit, ezért a Mágiaellenállásukat csak TME pontok vásárlásával növelhetik.
- Neveltetésük folytán a Tudományos, illetve az Alvilági képzettségek listájáról csak az alábbiakat válasszthatják:
 - Írás/olvasás
 - Nyelvismeret
 - Ősi nyelv ismerete
 - Legendaismeret
 - Történelemismeret
 - Vallásismeret
 - Méregkeverés
 - Herbalizmus
 - Sebgyógyítás
- Egy barbár alfajba tartozó karakter a mágiaterületek közül csak a Kis Arkánumot tanulhatja meg. További információk a *Szakrális mágia könyve* c. kötetben találhatók.
- A kiemelkedő tetteket végrehajtó korgra idővel (5. Tapasztalati szint felett) a sámánok is figyelnek és a népük számára fontos küldetéssel bízhatják meg. Ha méltónak bizonyul, s erejét, hatalmát felhasználva végrehajtja a küldetést, a szellemek kegyeltjévé válhat, ekkor megkapja a Szellemek jóindulata (2) Hátteret. 10. Tapasztalati szint felett elnyerheti a sámánok legnagyobb adományát, a varázslást is, ekkor megkapja a Kegyelt (1) Hátteret.

Nomád (ember alfaj)

Az ilanoriakon és yllinoriakon kívül Ynev legkiválóbb könnyűlovas és íjász népe. Rendkívül szívós, nem túl magas termetű, rossznnyelvek szerint karikalábú emberek, akik igénytelen, alacsony, de villámgyors lovaikon száguldvá járvák a végtelen pusztaságokat. Nomád életmódjuknak köszönhetően rendkívül sok titkát ismerik a hazájukként szolgáló pusztaság, Dél-Ynev sztyeppéinek. Nem sokan állnak közülük kalandozónak, mert az elfekhez hasonlóan rosszul érzik magukat a városok kőrengetegében, idegenkednek a bezártságtól s tudásuk sem segíti őket a beilleszkedésben. Ha mégis nyakukba veszik a világot, annak nyomós oka kell legyen. Regékben időről-időre felbukkannak magányos hősök, akik a törzseik érdekében felvállalják, hogy sátraiktól távol érje őket a halál. Másokat esküjük, törzsfőjüknek, sámánjuknak adott szavuk kötelezi, hogy maguk mögött hagyják szülőföldüket. A természet, a nyílt puszták gyermekei ők, isteneik még az ősi, fűben, állatokban, szelekben lakozó szellemek. Ennek megfelelően szinte közvetlen kapcsolatban állnak velük, noha a sámánok szerepe nem vitatható. Egyértelműen ők a nomád közösségek szellemi életének vezetői, ők védmezik meg a harcosokat az ártó erőktől. Éppen ezért nagy veszélyek fenyegetik azokat a nomád harcosokat, akik törzsüktől (sámánjuktól) elszakadni kénytelenek. A sámánok védelmének híján ugyanis könnyebben utat találnak hozzájuk azok az ártó szándékú szellemek, amelyeket egyébként a törzseket óvó mágia távol tart. (Az efféle lények a *Szellemnép* kategóriába tartoznak, bővebben a Summarium I. 241. oldalán olvashattok róluk. A KM az ott leírtak alapján készíthet személyre szabott asztrálszellemeket a nomádjainak.) A törzsek sámánjai természetesen tisztában vannak a nomádokra leselkedő veszélyekkel, éppen ezért különféle talizmánokat adnak azoknak a harcosoknak, akiket a Sors a törzstől elválni kényszerít. Ezek a kis tárgyak távol tartják az ártó asztrállényeket, elvesztésük vagy megromlásuk tehát a legnagyobb csapás, ami egy nomád kalandozót érhet. Nem csupán védelmet nyújtanak, de a hozzáértők számára azonnal nyilvánvalóvá teszik a nomád hovatartozását is, következésképpen mindannyian büszkén viselik. Csak akkor fejtik ki hatásukat, ha közvetlen kapcsolatban vannak a karakterek testével és jól láthatóak. Ilyenek lehetnek a különféle karperecek, gyűrűk, fejpántok, fülöngügök, stb.

Ha valami módon elrejtik e tárgyakat nem csupán mások, de az asztálszellemek sem érzékelik, s így azok nem is fejtik ki hatásukat. Ha egy nomád kalandozni kezd, akkor van néhány dolog, amelyről semmi pénzért nem mond le. Ezek a következők: láncingnél, bőrvértnél nehezebb vértet soha nem visel, a sajátjain kívül nem használ más fegyvereket. Képzettségpontjaiból megtanulhatja ugyan a pszit, ám amint felépíti első pajzsait, elveszíti a Névadással ráruházott ellenállást (csak az Asztál, illetve az Akaraterő 10 feletti része marad meg). Természetükre nézve általában maguknak való, zárkózt alakok, kiknek barátságát, megbecsülését nem könnyű elnyerni. Kevés olyan halandó él Yneven, aki azzal dicsekedhet, hogy egy nomád harcos vértestvér-

évé fogadta. Az ilyen kötés azonban rendkívül erős, az a nomád, aki ezzel a szertartással köti magát egy másik halandóhoz, tűzön-vízen keresztül kitart fogadott testvére mellett. Ennek megfelelően rendkívül nehezen illeszkednek be idegen közösségekbe, s nemcsak nekik akadnak gondjaik a más származásúakkal, de ők is hasonló problémákba ütköznek, ha magukat akarják másokkal elfogadtatni (feltéve, ha egyáltalán szükségét érzik ilyesminek).



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Állóképesség +1 (max. 20)
 - Karizma -1
- Vadászatnál megkapják azokat a módosítókat, amiket egy félelf, ha pusztán tartózkodnak.
- Velük szemben az összes ló barátságosan viselkedik, ingyen megkapják a lovaglás képzettséget alapfok+6-on, és a lovak idomítását alapfok+6-on.
- Látásuk az átlagosnál kétszeresére jobb.
- Célzó értékükhöz +10 járul mind az íjak, mind a hajítófegyverek esetében.
- Egy egyszerű (15 körig tartó) szertartást követően 1 óra időtartamig érzékelik a körülöttük lévő 20 lábnyí sugarú gömbben tartózkodó asztrállényeket, ha azok kiegyensúlyozottsága nem haladja meg az átlagos értéket.
- Mágiaellenállás: megtanulhatják a pszit, ám ez rendkívül ritka, elsősorban TME pontokat vásárolnak (ld. a Névadás szertartásáról írtakat a Sámánmágiánál).
- A nomád karakterek kizárólag sámánmágiát, kivételes esetben (a KM engedélyével) boszorkánymesteri mágiát tanulhatnak, utóbbiból azonban csak összesen 3 alapfokot sajátíthatnak el.

Ynev legősibb fajai közé tartozik a Szépek Népe; emlékeztük a legmélyebbre nyúlunk vissza a kontinensen, történelmük elhomályosult dicsőséggel, vérrel és szenvedéssel teli.

Az elfek az ősidők óta Ynev lakói. Származásukat illetően csupán legendáikra hagyatkozhatunk – a legtöbb tudós Larion szigetét tartja őshazájuknak, ámbar a hallgatag elf bölcsék sosem erősítették meg ezt a nézetet.

Az embernépek által is ismert elf teremtményszok mindenestre semmilyen szigetről nem tesznek említést; teremtmőjükről, Urriáról beszélnek, kit feldühített népe, és kinek fürgetege szétszórta őket a végtelen világokban. Így érkeztek hát az elfek Ynevre, és a mai napig visszavágnak Urria fényébe.

Az ősidőkben az aquirokkal vívtak irtóztató méretű héborúkat, fokról-fokra kényszerültek ősi erdeik feladására. Az amundok és dzsennek pusztító viszálya, majd a kráni Sötét Hatalom megjelenése után a Délen virágzó elf birodalom hanyatlásnak indult. Életük egyre szűkült, némely csoportjaik a fenyegetés elől Északra menekültek, míg a délen maradtak Tysson Larba szorultak vissza, hogy aztán onnan is tovább meneküljenek a Lasmosi-félszigetre. Itt élnek ma is, Elfendelenek nevezett királyságukban. Északra költözött társaik a kontinens belsejéig húzódó komor erdőségekben – távol majd minden emberi civilizációtól – telepedtek meg. Birodalmukat Sirenar Szövetség néven jegyzi Ynev szerte, lakói nem vállalnak közösséget a fiatalabb népekkel.

Az elf elzárkózásra hajlamos, a világot csöndes méltósággal szemlélő nép – egyes feltételezések szerint a lélekvándorlás egy magasabb lépcsőfokát jelentik. Méretetlenül hosszú ideig élnek az embernépekhez képest, s ez gondolkodásmódjukra, és viselkedésükre egyaránt rányomja bélyegét. Türelmesek, emberi mércével gyönyörűek; bölcsességük, felhalmozott tudásuk elképesztő.

A természet gyermekei, mindenki másnál jobban ismerik az élővilágot, tisztelettel és végtelen megbecsüléssel közelítenek hozzá. Városaik, településeik erdők mélyén állnak, követ csak elvéve használnak felépítésükhöz, ám művészetük és hozzáértésük folytán fából készült házaik vetekednek a leggondosabban, legpazarabban megépített kőpalotával is. Idejük nagy részét elmélkedéssel, művészeik gyakorlásával töltik, de az univerzum legkitűnőbb íjásza is egyben, s nem kétséges: náluk jobb lovasokat nem hordott még hátán Ynev.

Testfelépítésük, mozgásuk inkább könnyed és légi, mint erőteljes, duzzadó, de gyorsak, akár a szarvas, és kezgyességük is párját ritkítja. Bőrük halovány, hajuk aranyzóke, szemük borostyánszínű vagy mélykék. Mindent összevéve csodálatos nép ez: egyedei – vetődjenek bárhová is Yneven – csodálatot, olykor azonban a babonások, előítéletek miatt félelmet váltanak ki más fajok szülötteiből. Közömbös azonban senki sem marad irántuk.

Nyugodt, türelmes életüket, megszokott környezetüket nem szívesen hagyják el; az embernépek mentalitása teljességgel idegen tőlük. Nyíltak és egyenesek, igaztalanságon vagy hazugságon nem kaphatja őket még ellenségük sem. Hogy olykor rossz híreket keltik, arról kizárólag az emberi civilizációban nevelkedett s attól megrontott fajtársaik tehetnek, akiknek – bár látszólag mindenben azonosak elf birodalmakban élő társaikkal – gondolkodását, erkölceit már eltorzította a fiatalabb népek kultúrája.

Igazi elfek csak igen ritkán kapják el a „kalandozókort”, így a legtöbb elf kalandozó valamely emberbirodalomból, annak elf közösségéből származik (többségük Haonwellből, Yllinorból, netán Erionból). Noha nem zárható ki, hogy az ősi földön élők némelyikében is kíváncsiság ébred a születésük óta jócskán megváltozott külvilág iránt, ennek valószínűsége egy az ezerhez.



Bármennyire eltorzul is az emberek közt nevelkedett elfek értékrendje, némely ösztönüket sosem vetkőzik le. Minden elf – származzon bárhonnét – nehezen viseli a kővárosokat, s a csillagos eget jobban kedveli ott fészkel bennük, s – legyenek bár rettenthetetlen harcosok, netán híres gladiátorok – az öncélú pusztítás, a kegyetlenség távol áll tőlük. Csupán kevesen, fajuk legelvetemültebbjei, kik teljesen elfeledték Urria arcát, és letérve őseik útjáról, eltévelyedtek, ölnék örömmel.

Az idők változását és a büszke nép hanyatlását mutatja, hogy ilyen elfekkel már nemcsak Kránban – ld. a kráni elf alfajnál – lehet találkozni. Az elmúlt évszázadokban egyre több hasonló elf bukkant fel kiteszáttatván népükből, sok esetben szektákba tömörülnek, és magu-



kat szent gyilkosnak tartva, Mallior nevével az ajkukon vesznek elégtételt népük vélt vagy valós sérelmeiért. Maguk a fajtársaik végeznek legkészségebben az így módon eltorzult testvéreikkel.

A természet egyéb teremtményeivel kialakult évezredes jó kapcsolat sem múlik el nyomtalanul: nincs az az elf, aki tétlenül tűrné, hogy egy állatot megkínózzanak, vagy egy ligetet főlösképpen kívágyanak. Ez persze kölcsönös, az erdő s mező vadjai ösztönös bizalommal viselkednek irányukban, s ha egy nekivadult lovat, vagy őrzőgő kutyát keli lecsillapítani, az elfeknél jobban senki sem képes teljesíteni a feladatot.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő -2
 - Állóképesség -1
 - Gyorsaság +1
 - Ügyesség +1
 - Karizma +1
- Hallásuk élessége kétszerese a közönséges földi halandókéknak.
- Éles szemükkel két és félszer messzebből felfedeznek mindent, mint az emberek.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is harminc yenevi lábnyi látótávolságot jelent.
- Lovaglás, Erdőjárás és Idomítás képzettségük alapfok+6-ról indul (ezeket ingyen megkapják).
- Célzó Értékükhöz +15 járul, de csak íjak, nyílpuskák használata esetén.
- Az elfek természetétől leginkább a feketemágia – a Nekromancia – esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -8-at jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.
- Az elfek a papi jellegű karaktertípusok közül kizárólag Megtartók lehetnek.
- Egy elf karakter nem tanulhat sámánmágiát, boszorkánymesteri, boszorkány, valamint tűzmágiát.

Kráni elf (elf alfaj)

A kráni elfekről a Nép csupán vonakodva és – vérmérséklettől függően csendes szomorúsággal avagy izzó gyűlölettel hajlandó beszélni. Tysson Lar bukása után sok elf meghasonulva Elfendel északi határaihoz vonultak, elhagyván népüket. Többeket közülük egy idegen hatalom vett oltalmába; ők Kránban telepedtek le és Ranagol tanítása lassan kilúgozta lelkükből Urria emlékeit. Kevés közös vonás található a kráni elfek és a Sötét Birodalmon kívül élő fajtársaik közt, talán egy közös kapocs akad, az aquirok engesztelhetetlen gyűlölete, és ennek révén az őrző kalahora, Mallior tisztelete. A kráni elfek – vagy, ahogy magukat nevezik: a Könnyűléptű Nép – egyaránt megvetik szerintük gyenge és tudatlan fajtársaikat, és az ifjabb népeket.

Jóllehet külsőleg szinte senki nem tudna megkülönböztetni egymástól egy elfendeli és egy kráni elfet, mind gondolkodásmódjukat, mind erkölceiket tekintve óriásiak köztük a különbségek. Kráni elf indításánál figyelembe kell venni, hogy a Sötét Birodalom lakói szigorú rendszabályoknak megfelelően élnek, s jellemükből és világnézetükből adódóan elég nehezen illeszthetők be úgy a játékba, hogy a kalandozó-csapat, melyhez elszegődnek; huzamosan együtt maradhasson.

Ugyanakkor a természethez való viszonyuk mit sem változott: ugyanolyan szentségtörésnek tekintik egy erdő indokolatlan felgyújtását, mintha valaki csak úgy, a maga örömeire letör egy ágat egy fáról. Az állatokhoz náluk jobban nem értenek Kránban: a birodalmi ménes lovásza is egytől-egyig elfek. Harcban és barátságban hűségesek, a kemény harcot, a nehéz ellenfeleket keresik, mindennél nagyobb dicsőség számukra, ha egy náluknál jobb harcost sikerül legyőzniük.

Fontos még, hogy a kalandozó kráni elf sosem ura önmagának; vagy mindenben engedelmeskednie kell bizonyos utasításoknak, parancsoknak, melyek pontos céljáról gyakorta fogalma sincs (ha küldetés céljából került Kránon kívülre), vagy folytonos menekülés az élete, hiszen sehol sem érezheti magát biztonságban a szökése révén vérig sértett Család bosszújától.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő -1
 - Állóképesség -1
 - Gyorsaság +1
 - Karizma +1
- Hallásuk élessége kétszerese a közönséges földi halandókéknak.
- Éles szemükkel két és félszer messzebből felfedeznek mindent, mint az emberek.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is harminc yenevi lábnyi látótávolságot jelent.
- Lovaglás, Erdőjárás és Idomítás képzettségük alapfok+6-ról indul (ezeket ingyen megkapják).
- Célzó Értékükhöz +15 járul, de csak íjak, nyílpuskák használata esetén.
- Kizárólag saját fegyvereikkel és vértjeikben hajlandóak harcolni, ezért az iskolájukból (rendjükből) alaphelyzetben megismerhető fegyvereken kívül újat nem tanulnak.
- Soha nem nevelkedhetnek emberek között; ebben az esetben értelemszerűen nem minősülnek kráninak.
- Semmilyen körülmények között nem nemzenek gyermeket emberi nőknek. Olyan félelf, akinek apja kráni elf lett volna, ez okból nem létezik.
- Jobban ellen tudnak állni a Nekromancia típusú mágiáknak, mint külvilágbeli fajtársaik, ez számokban kifejezve csupán -4-et jelent a hasonló típusú varázslatokkal szembeni Mágiaellenállásukra.
- A kráni elfek a Megtartók közül is csak Verrion H'Anthall megtartói lehetnek.
- A kráni elf nem tanulhat sámánmágiát, boszorkánymesteri és tűzmágiát.

Félelf

A félelfek Ynev legkülönösebb jellemű lényei. Egyik szülőjük elf, míg a másik ember, s ez a kettősség egész – igen hosszú – életük során végigkíséri őket. Igazán sosem képesek beilleszkedni egyik nép világába sem – az embereknek túlságosan elfek, az elfeknek túlságosan emberek.

Legnagyobb közösségeik délen Yllinorban, északon Haonwellben találhatók; Mogorva Chei birodalmában nagy megbecsülésnek örvendnek, az itt élő tisztavérűek többsége maguk közé tartozónak fogadja el kevertvérű rokonait. Szöges ellentétben áll ezzel a mentalitással a sirenari elfek magatartása: az itteni büszke népek kínoisan ügyelnek a vér tisztaságára, és a félelfeket megvetésre méltó korcsokként kezelik.

Kettős származásuk másutt is hátrányukra válhat. Nem egy emberlakta országban félelemmel, sőt gyűlölettel szemlélik az elfeket (ilyen például Toron magát kyrnek valló császársága és az Északi Szövetség Eren nevezetű tagállama). Itt kevertvérű fajtársaik sem számíthatnak jobb bánásmódra. Másrészt nem egy elf kolónia idegenkedik a félelfektől, és nem tűri meg őket lakói közt.

Gondolkodásmódjukban közelebb állnak az emberekhez – noha mindig egyfajta töprengő, a világ dolgain merengő hozzáállás jellemzi őket – külsejük azonban magán hordozza elf őseik örökségét. Légiesebbek, könnyedebbek, mint az emberek – igaz, az elfeknél erősebb testalkatúak – vonásaik megnyerőek, hajuk szőke, olykor ezüstsín, szemük legtöbbször ibolyakék.

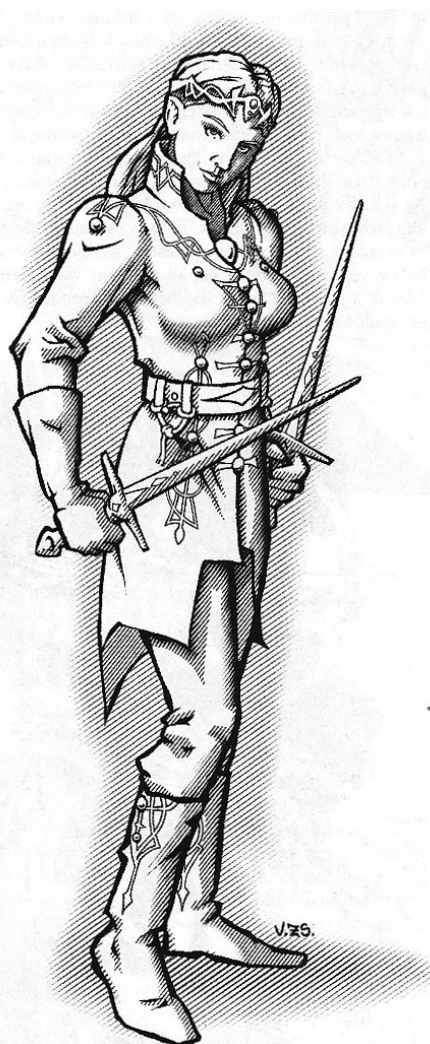
Örökkön nyughatatlanok. Egyszer egy dorani bölcs azt találta állítani róluk, hogy mindig helyüket keresik a világban, s bár ez kissé profán általánosítás, van benne némi igazság. Igen sok kalandozó kerül ki közülük, ennek oka nyilván a fenti tényekben keresendő. A két faj számtalan kitűnő tulajdonságát egyesítik, ám vég nélküli – önmaguk számára is megmagyarázhatatlan – elégedetlenségük olyan átok, mely megakadályozza őket abban, hogy népük döntő befolyással bírjon a világ sorsának alakításában – bár akadnak olyanok köztük, kik azt hirdetik, az ő fajuk hordozza az elf nép jövőjét. A természet furcsa fintora, hogy két félelf utódja is félelf lesz, sőt egy félelf és tisztavérű elf frigyéből is csak félelf születhet. Félelf és ember kapcsolatból mindig embergyermek születik.

A félelfek is rajongva szeretik a természetet és az élőlényeket, noha korántsem olyan töretlen a kapcsolatuk vele, mint tiszta vérű társaiké. Ugyanakkor találhatunk köztük velejéig romlott, önmaguktól és a világtól megkeseredett gyilkosokat is. Hazudni hamar megtanultak, ám a barátság szentségét még a legelvetemültebbek sem gyalázzák meg.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő -1
 - Gyorsaság +1

- Hallásuk élessége másfélszerese az emberének, míg látásuk kétszerte élesebb.
- Lovaglás és Erdőjárás képzettségük alapfok+6-ról indul (ezeket ingyen megkapják).
- Infralátás 10 méterig.
- Célzó Értékükhöz +5 járul.
- A félelfek természetétől – akárcsak elf szülőikétől – leginkább a Nekromancia esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -6-ot jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágia-ellenállásukra.
- Félelfek nem tanulhatnak boszorkánymesteri és tűzmágiát.



Törpe

A törpék Beriquelről érkeztek, a P. sz. 1200-as években. Hamar barátságot kötöttek az Északi Szövetség népeivel, akik eleinte ugyan különösnek találták ezt az aprótermetű fajt, mely szokásában és gondolkodásában igencsak elüt az embertől, ám rövidesen rádöbbenetek, milyen kemény harcosokra, milyen hű barátokra tettek szert személyükben.



Való igaz: a törpéknél, az építészet, a statika szerelmeseinél keresve sem találni rendíthetetlenebb társakat. Életük egész tartama alatt az állandóságot, a nyugalmat keresik – ám mivel Ynev és a valóság talaján is két lábbal állnak, pontosan felméri, hogy az állandósághoz, a nyugalomhoz és a kényelemhez munkára, vagyónra, vagyis *kiemelkedettség*re van szükség.

Az átlag fölé emelkedés egyik módja: maradandót alkotni. Aki látott már törpék építette palotát, netán megfordult a Tarini-hegység mélyén kialakított barlangvárosaik valamelyikében, tudja, miként viszonyulnak ehhez a kérdéshez. Épületeik, hídjaik bámulatosan szilárdak, századokig, sőt, akár ezredévekig dacolhatnak az idővel. A törpék azonban nem csak az építészet területén alkottak nagyot. Erről azok mondhatnának bővebben, akik viseltek már ütközetben törpék kovácsolta páncélt, láncinget és pajzsot, vagy küzdöttek már tarini csatabárdal nem-tarini vértbe öltözött szerencsétlenekkel.

A kiemelkedés második bevett módja a katonáskodás – s Tarin törpéi nagy számban élnek ezzel a lehetőséggel. Az Északi Szövetség armádiájának gyalogos derékhadát adják háború idején, de rettegést keltenek az ellenség szívében villámgyors mozgású rackalovasaik is. Feljebbvalóik parancsát mindenkor képeségeik legjavát adva teljesítik. Ha nem természetes akadály állja útjukat, szétrombolják, legyen az fatörzsek torlasza vagy roppant kővekből rakott fal; ha szorult helyzetbe kerülnek, az utolsó törpéig harcolnak, megadni sosem szokták magukat. Valamennyi törpe harcos számára adott az előmenetel lehetősége: hadijelvényeik alatt nincs más mérce, csakis a rátermettség.

Az Ynevre érkezésük óta eltelt évezredek alatt Tarinon kívül is jöttek létre törpe kolóniák. Sok ilyen kolónia lakossága renegátokból áll; a leghírhedtebb ezek közül a Bahúb törzs, amely megtagadta ősei istenét, Bul Ruurigot, és a Doardon-hegység bércein hozott létre új országot. Ősi isteneik helyett Zimahot, a Szökevényt tisztelik, említésük a legbékésebb tarini törpét is kihozza a sodrából. Egy renegát klán Ifinben lelt menedéket; vezetője, Bofkar mester mélyen helytelenítette a törpék részvételét a Zászlóháborúban, és tiltakozását kifejezendő, csupaszra borotválta az állát, majd klánjával együtt elhagyta Tarint.

A Tarinon kívül élő törpék sok esetben elhagyják népük szilárd erkölcsiségét és homálytestvérükre hallgatnak, ki ott él minden törpe lelke mélyén. Mondják, nem ritka köztük az, ki tolvajlásból él.

A törpék átlagos testmagassága 120-150 ynevi hüvelyk, alkatak tömörszerű, nagy erő kifejtésre képesek, kitartásuk párját ritkítja. Arcuk széles; gyakorta – de nem mindig – szakáll ékíti. Szemük sötét árnyalatú; az egészen ősi, beriqueli vérvonal képviselői azonban gleccserkéék is lehet. Rendszerint csak egyszer házasodnak: a hűség fogalmának, az emberektől eltérő módon, csak egy változatát, a sírig tartót ismerik.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő +1

- Állóképesség +1
- Egészség +1
- Karizma -2
- Asztrál -1

- Infralátás 30 méterig.
- Megkapják a Csapdakeresés képzettséget alapfok+3, a Titkosajtó keresés képzettséget alapfok+3 értékben, az Építészetet pedig alapfokon.
- Időérzékük kiváló, a föld alatt, teljes sötétben is tisztában vannak vele, milyen napszak van éppen.
- A föld alatt 2 láb eltéréssel meg tudják mondani, milyen mélyen járnak. Szintén tisztán érzékelik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó megközelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés fokmértékét is.
- Képesek megmondani egy építményről, hogy mikor építették. A törpe kéz emelte alkotásokról a, a jelen évezred építményeiről teljes pontossággal nyilatkoznak, más hetedkori épületekről rövid vizsgáldással 10 évnyi eltéréssel képesek véleményt alkotni, míg az ennél régebbi épületekről évszázados vagy évezredek közelítéssel nyilatkozhatnak.
- Nem tanulhatnak bárdmágiát, boszorkány- és boszorkánymesteri mágiát, valamint tűzmágiát.



Udvari ork

Mágikus paraktikák eredményeképp létrejött faj, melynek egyedei az orkok legértékesebb tulajdonságait csillogtatják: a makacsságig menő kitartást, a természetes, állati intelligenciát, a kérlelhetetlen vadságot – ezúttal az emberiség céljai érdekében.

Az udvari – másképp nemesített – orkok Északon jelentek meg, első osztaguk egy ottani hatalmasság szolgálatában állt. A „világhír”, azaz inkább a koronás fők divathóbortja akkor kapta szárnyára őket, mikor kemény küzdelemben megmentették a szorongatott nagyúr életét.

Alkotóik, mikor magasabb intelligenciával ruházták fel őket, csak bizonyos problémák kiküszöbölésére törekedtek, nem szenteltek elég figyelmet az így létrehívott új faj asztrális és mentális adottságainak növelésére. Az emberi értelemben vett érzelmek a „természetes körülmények” közt élő orkoknál sem mennek ritkaságszámba, az udvari orkok gondolatvilága azonban olyannyira kifinomult, hogy ideális táptalajt jelent az öncélú lelki folyamatok – pl. szépelgés, melan-kólia – számára is. Bármely udvari ork képes bonyolult gondolatfüzereit akár egy álló héten át gombolyítani, mielőtt rászánná magát, hogy végkövetkeztetéseit egy arra alkalmasnak látszó emberrel megossza. Ha megteszi, rendszerint csalódás az osztályrésze: gondolatai hiába magvasak, szinte minden esetben sok ezer éve ismertek már, réges-rég papírra vetették őket azóta elporladt tollforgatók. Az udvari orkok kisebbségi érzése alighanem épp e szerencsétlen fáziseltolódás következménye. Filozófiáról, művészetről egyszerűen képtelenek újat mondani alkotójuknak, az embernek – azt pedig, hogy személyiségük, személyük is értékek hordozója lehet, nemigen tudják elfogadni/elfogadtatni.

Az udvari orkok Ynev szinte valamennyi északi országában, ám uraik kíséretében Ynev majd' minden tájára eljuthatnak. Őseik vagy páriák voltak, akik az embernépek védőszárnyai alá menekültek, vagy fog-ságba ejtett vad orkok. A legtöbben közülük Toronban élnek; ami társadalmi pozíciójukat illeti, köztes helyet foglalnak el a véredek és a rabszolgák között. Nincs az az alantas sorú obsor, aki ne nézné le őket. Egyetlen ork törzs sem hajlandó velük vállvetve harcolni, még Toron legfanatikusabb hívei, a Csonttörők és a Bűvölők sem.

Valamivel jobb dolga van azoknak a társaiknak, akik az Északi Szövetség államaiban élnek. A gazdag erv földbirtokosok körében az utóbbi évszázadokban afféle divattá vált az orknemesítés; nem is számít közöttük társasági embernek, aki nem tart a kastélyában ilyen testőrséget. Nézőpont kérdése, hogy minek tekintjük ezeket a példányokat: elit testőrnek, státuszszimbólumnak vagy ölebnek. Az utóbbi évszázadban vált általánossá az a gyakorlat, hogy a főnemések kiemelkedő képességű udvari orkjaikat taníttatják, netán szélnek is eresztik – ekkor jelentek meg a kontinensen a kalandkeresők között.

A kalandozók nem adnak sokat a külsőre, annál többet a belső értékekre: társaságuk ideális a gátlásoktól gyötört, melankóliára hajlamos udvari orkok számára, akiket bizonyos idő elteltével biztosan helyre ráznak.

Egy-egy kalandozócsapat roppant vegyes összetételű lehet – Erion csapszékeiben hallani történeteket olyan „vitézi különítményről”, melynek vezetője és „esze” udvari orkként kezdte pályafutását.

Az udvari orkok átlagos testmagassága 180 ynevi hüvelyk, szőrzetük világosabb árnyalatú Káosz teremtette társaikénál, arcukon és nyakukon kimondottan ritkás – és jó hogy az, mert a boldogtalanokat még ez is szégyenérzettel tölti el. Az udvari orkok szeme savószínű, ritkábban földbarna. Kínosan tiszták – egy természetes állapotú, közönséges ork éppúgy undorral tölti el őket, mint az embereket.

Továbbra is sújtja őket Orwella Átka, amelyet nem enyhíthetnek sem a pyarroni istenek, sem a toroni hekkák. Emellett mindig kísértik álmaikat a falkaragadozói ösztönök, amit csak a törzs összetartó kötelékében élhetnének ki maradéktalanul; az ő harci- és vértestvériségeik ennek származékos utánpótlása csupán. Még mindig arcukon viselik a Farkasszellem vonásait, hiába borotválkoznak folyton és kenik magukat szépitőszerekkel.

Az igazi orkokhoz fűződő viszonyuk egyébként is sajtós: mindkét faj képviselői saját torzképüknek tekintik a másikat. Az udvari orkok azért gyűlölik a vadon élőket, mert őket teszik felelőssé az emberek előítéleteiért; a vadon élő ork pedig faja minden – amúgy kétes – értékének árulóját látja az udvariban. Keveredés a két faj között sosem fordul elő, a kölcsönös megvetés miatt szó sem lehet ilyen frigről.



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő +2
 - Állóképesség +1
 - Egészség +2
 - Karizma -3
 - Intelligencia -1
 - Asztrál -3
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 15 méternyi hőlátást jelent számukra.
- Megkapják ingyen a Csapdaismeretet alapfok+2, a Titkosajtó keresést alapfok+1 értékben.
- A föld alatt 4 láb eltéréssel meg tudják mondani, milyen mélyen járnak. Szintén tisztán érzékelik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó megközelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés fokmértékét is.
- Szaglásuk igen kifinomult, ötször jobb, mint az emberé. Nyomolvasás képzettségükhöz – szaglás esetén – +4 járul.
- Kizárólag boszorkánymesteri mágiát tanulhatnak a mágiaterületek közül.

Kyr-vérű

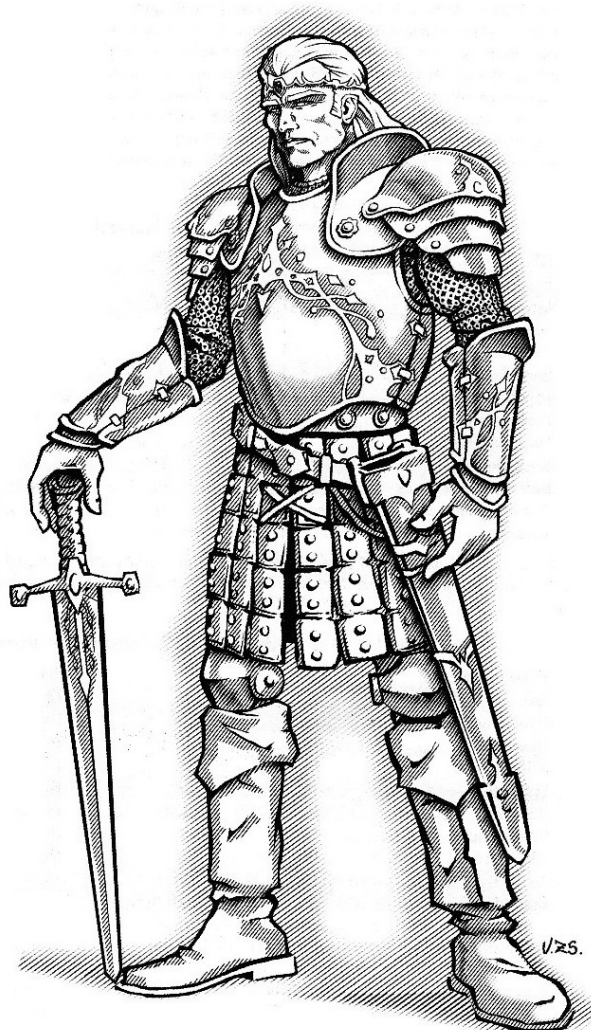
A történetírók feljegyzései szerint a P. e. XVIII. évezred derekán a Riegoy-öböl partjára érkezett hóhájó hódítók alig egyetlen évszázad alatt foglalták el egész Észak-Ynevet. A távoli hazájukból, Calowyn kontinenséről kivándorolt nép tagjai nem különleges, mágikus adottságaikkal, hatalmas testi erejükkel nőttek az emberi faj fölé, hisz megjelenésükben és képességeikben alig különböztek tőlük. Azonban hihetetlen birodalomépítő képességük, misztikájuk és társadalmuk berendezkedése elégséges volt a győzelemhez és majd tizenöt évezrednyi totális uralomhoz a fél kontinens felett.

A tisztavérű kyrek megjelenésüket tekintve hősín-hájú, ezüstkék – a birodalom alapításakor feltűnt családok tagjainál smaragd zöld – szemű, széles vállú, keskeny csípőjű népek, kiknek távoli leszármazottaiból, az embervérrel elkeveredett gyermekeiből is egyfajta nemesség, kiemelkedettség érzése árad. Sokan és sokfélt tartanak róluk, azonban legyen bárkiről is szó, ritkán tud semleges maradni e faj tagjaival szemben. Mindenből vagy tiszteletet, vagy haragot váltanak ki élesen metszett, szabályos arcvonásaikkal, klasszikus szépséget mintázó arányaikkal.

Szertartásaik és szokásaik, éljenek a kontinens bármely szegletében is, majd húsz évezred történelméből származnak, így megtalálhatók közöttük az ember-népek nagy barátai, humánus gondolkodók, lánglelkű lovagok és démonimádó elfajzottak egyaránt. Életvitelük roppant eltérő lehet, azonban mindegyikük mérlegelő, tervezgetésre hajlamos, elemző személyiség. Az már csak iránymutatástól függ, hogy a rombolás vagy az építés oldalán vetik-e latba képességeiket.

Igaz, a nem kevert vérű családokat a vér tisztaságán munkálkodó közeli rokonházasságok miatt kialakult szellemi és testi torzulások és különböző, a Ryeki Dé-

moncsászárság idejéből származó örökletes nyavalyák és kórságok gyötrik, s egyesek szerint hatalmuk leáldozóban van, azonban még mindig kitartóan ragaszkodnak hatalmukhoz.



Mindezen nehézségek és buktatók ellenére is a kyrek alkalmazkodtak és túléltek, három kor nagy viharai közepette is, és mind a mai napig megőrizték vezető szerepüket. Hiszen nem csak Toron nemesei, elendorai és famorai közt találunk tisztavérű kyreket Yneven. Godora nemesi családjainak jelentős része mai napig kyr származásával büszkélkedik, és valóban akadnak közöttük olyan Házak, melyek esetében valós ez az állítás. Észak államai közül Erigow nemesei őrizték meg talán leginkább vérük tisztaságát; a hercegség legrégebbi családjainak családfája egészen Kyriáig nyúlik vissza. A Délvidéken a Hat Város Szövetségének ősi családjai között, illetve Ordan tűzvarázslóinak, magasabb rangú nemesi soraiban fedezhetünk fel kyr származékokat. Egyes történetírók között szilárdan tartja magát azon elképzelés is, hogy esetlegesen Krán hegyein túlra is jutott a kyr menekültek áradatából a Birodalom bukásakor. Ezt, és ezen csoportok túlélését bizonyítja a nem is oly rég Krad-lovagjainak birtokába került kódex is, mely Birodalmi emlékezet címen vált ismertté a pyarroni tudós körökben.



A játékos egyaránt indíthat tisztavérű és kevert származású karaktert, melynek legalább egyik szülője tisztavérű kyr, vagy mindkettő kevert vérű származék. A külső jegyek ettől függően változhatnak, azonban belső szellemi másságuk és különleges képességeik minden esetben érvényre jutnak.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Állóképesség -2
 - Karizma +1
 - Akaraterő +2
- A karakter – műveltségéből és neveltetéséből eredően – 2 tudományos képzettségre költhető alapfokot kap ingyen.
- Páratlanul erős személyiségek, nagy meggyőző erővel és vezető hajlamokkal. Az ilyen képzettségekből (pl. Mellébeszélés, Hadvezetés, Kínzás, 1 nyelv esetén szónoklás) a karakter választhat hármat, amelyekhez +2 járul, ha felveszi alapfokot.

ÖRÖKLETES NYAVALYA

A kyr-vérű karakternek születésétől fogva minden évben dobnia kell k100-zal. Amennyiben 1-et, 2-t vagy 3-at dob, úgy valamiféle örökletes kórság jelei mutatkoznak nála. Ilyenkor a karakternek ismét dobnia kell k100-zal, hogy megtudja a nyavalya pontos hatását:

Eredmény	Hatás
1-13	Sylchas-kór
14-26	Elchian-himlő
27-39	Yrchian-köszvény
40-52	Chalistid-kór
53-65	Császárbaj
66-78	Anasian-kór
79-100	Egyéb ritka és különleges kórság

Sylchas-kór: A nyavalya általános testi elgyengüléssel jár, szenvedő alanyának járása, szinte egész mozgása bizonytalanná válik. Aki a Sylchas-kórban szenved, -4-et kap minden Akrobatika próbájára, továbbá alap sebessége 2-vel csökken.

Elchian-himlő: Igen ritka és rettegett kórság a kyr-vérű familiák között, többnyire kirekesztik azt a szerencsétlent, aki elkapja. Az Elchian-himlő különösen visszataszító kiütések, fekélyek formájában jelentkezik, melyek szinte az áldozat egész testét elborítják. Aki az Elchian-himlőben szenved, -6-ot kap minden karizmatípusú dobására (pl. Mellébeszélés, Hadvezetés).

Yrchian-köszvény: A betegség az ízületekbe, a csontokba fészkel magát, többnyire kínzó fájdalommal gyötörve áldozatát, melynek következtében a precizitást igénylő mozdulatok elvégzése komoly nehézségekbe ütközhet a kórság gyötörte szerencsétlennek. Az Yrchian-köszvény elszenvető -3-at kapnak minden Űgyesség alapú próbájukra, továbbá -10-et Támadó és Védő Értékükre.

Chalistid-kór: A kórság a balszerencsés Chalistid am-Ryennor kapitány után kapta a nevét, ki a császári légioók hőseként ifjú korában soha nem gondolta volna, hogy nem hőstettei, hanem különös nyavalyája folytán emlékszik majd rá az utókor. Azonban a ritka kórságnak ő sem állhatott ellen, és a szokatlan betegség csak hamar magatehetetlen ronccsá alázta a hajdan erős férfit. Szerencsére a kórság rendszerint sokkal enyhébb formában jelentkezik, ám elszenvetői még így is -3-at kapnak minden Erő alapú képzettség próbájukra, valamint -10-et Támadó és Védő Értékükre, amennyiben fegyverüket az Erőre alapozva forgatják.

Császárbaj: A korábban szinte csak a császári familián belül ismert – és titkolt – nyavalya mára a kereszt-házasságok révén a kevésbé előkelő származású famor családokba is beszivárgott. A kórság különös vérzékenységgel és a szervezet általános legyengülésével jár, minek következtében a karakter Ép-inek száma 2-vel csökken. Továbbá annak, aki császárbajban szenved, a természetes gyógyulási sebessége jóval lassabb, mint egészséges társaié, s az elvesztett Fp-k és Ép-k fele olyan gyorsan gyógyulnak vissza, mint mások esetében.

Anasian-kór: A kyr-vérűek körében közelmúltban felbukkant nyavalyát Tharr átkának is tekintik. A betegség következtében a szenvedő alany teste elgyengül, és különösen érzékennyé válik mindenfajta fájdalommal szemben. Az Anasian-kórban szenvedők minden egyes elszenvedett sérülés után, a normálisan meghatározott sebződésen túl további 2 Fp-t veszítenek a rendkívüli fájdalom miatt.

7-8-as dobás: Ebben az esetben a KM feladata, hogy a nyavalya természetét és hatását megszabja. Jó példát találhat Jan van den Boomen: Sogron lángjai című regényében (Emmer-on Mikolar Thebressys alakja), míg játéktechnikát nézve a mesélő a Boszorkánymesteri Mágia Rontások fejezetében találhat támpontokat.

A kyr-vérű játékos karakter nem szenvedhet egynél több örökletes nyavalyában.

Amund

Az amundok, vagy ahogyan a Taba El Ibarában nevezik őket, az Ősi Nép, évezredekken át rejtőztek a sivatag mélyén. A pyarroni időszámítás előtti harmadik évezredben vonultak vissza a történelem színpadáról, hogy félrehúzódva, más népektől és kultúráktól elzárkózva vészeljék át a viharos korszakokat. Létezésükről nem árulkodott más, csak a sivatag szélén hátrahagyott templomromok, s az El Qusarma-i faúszatók történetei a Shibara partján látott különös, égkék szemű emberekről. Senki nem tudta, valóban ott élnek-e a sivatag mélyén, vagy csak egy megrendítően valódi legenda szereplői. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy rémtetteikkel mindent el is követtek az elszigeteltségük érdekében.

Az elmúlt évtizedben azonban gyökeresen megváltozott minden. A sivatagszéli templomromoknál kezdődött: az oszlopcsonkok árnyékában meghúzódó utazók kísérteties szuttogást véltek hallani a mélyből, évezredes álmukból riadó, túlvilági teremtmények hangját. Rövi-



desen bronzbőrű, égkék szemű emberek jelentek meg a környéken, különös dolgok történtek, karavánok tűntek el nyomtalanul. A bölcsék félve suttogtak egy nevet: Amhe-Ramunét, a már-már elfelejtett sivatagi istenét.

Amhe-Ramun visszatért, hogy elűzze a dzsenneket és az embereket, hogy helyreállítsa bujkáló népének dicsőségét. Vezetésével amund hordák törtek elő a sivatag mélyéből, felégették a dzsad falvakat, porig rombolták az idegen templomokat, kardélre hányták vagy rabszolgasorba kényszerítették az embereket. Legyőzhetetlenné tette őket Ynevre szállt istenük hatalma.

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 síkokon is pusztító háborúkat vívtak, mondáik szerint a háború pusztításai miatt kellett elhagyniuk ősi hazájukat. Amikor aztán Yneven is összetalálkozott a két faj, a gyűlölet iszonyú és véres háborút eredményezett közöttük.

Az évezredes harcban kimerülve egyik nép sem tudott ellenállni az emberi faj térhódításának. A fennmaradás két ellentétes módját választották. A dzsennek elkeveredtek az emberekkel, s azok vezetőivé váltak, míg az amundok visszahúzódtak a sivatag mélyére, Titkos Városaikba, s mindent elkövettek, hogy távol tartsák maguktól az emberiséget. Titkon várakoztak legfiatalabb istenük, Amhe-Ramun visszatérére, hogy segítségével végérvényesen legyőzzék ősi és új ellenségeiket. Most, hogy az idő elérkezett, mégis akadnak közöttük néhányan, akik ezt nem így képzelték.

Az amund civilizáció eredetileg négy istent ismert. A főisten Themes (Theemeth), a Napisten; forró csókjának nyomát a mai napig testén viseli a Földanya, Refis (R-eefith) – ez a rejtélyes opálmező, s itt áll a Nap Első Titkos Városa, Sonnion (Thon-nion). A csókból fogant Nesire (Nethiree), a Vörös Hold, a Szerelem és Szépség Istennője, valamint Amhe-Ramun, a Kékcárcú, a Háború és az Egység Istensége.

A dzsennekkal vívott három évezredes háborúban a legifjabb és legkegyetlenebb isten, Amhe-Ramun alá szállt Ynevre, ám Manifesztációja elpusztult. Újabb eljövételét hat évezreddel későbbre jósolták papjai. Hitét hosszú időre elfeledte az amund nép, ám az idő közeledtével lassanként újra templomokat emeltek a Kékcárcú istenségnek, s papjai egyre több befolyással bírtak.

Elsőként – a P. sz. IV. évezred hajnalán – Nesire vezítette el híveit. A Kékcárcú papjai véres testvérháborút indítottak: Nesire papnőit meggyilkolták, híveit erőszakkal áttérítették. A Nap Harmadik Titkos Városának romjait lassanként elnyelte a homok. Talasea (Thalatheia), Refis városa e század derekán pusztult el, lakosságát a megerősödő Amhe-papság az utolsó szálig megölette. A főisten, Themes papjai, látva közelgő végétüket, még tettek néhány elkeseredett lépést hitük megmentésére, de idővel vagy behódoltak a futótűzként terjedő testvérhitnek, vagy mártírhálált haltak istenükért. Mire a Manifesztáció ideje elérkezett, a Nap Titkos Városai közül már csak Sonnion állt, templomaiban pedig egyetlen istenhez fohászkodtak, Amhe-

Ramunhoz, aki úgymond, elhozza népének az egységet és a hódító háborút.

Az amundok testi hasonulással hódolnak isteneiknek, az isteni tökéletességnek. Társadalmukban jelentős szerepet tölt be a küllem, minden amund ősi szertartások szerint formálja testét az istenszobrokhoz hasonlatossá. Testük szoborszerűen szép, a férfiak atlétatermetűek, a nők pedig szépségükkel a dzsad hurikat is megszégyenítik. A nemesi származásúak (értsd: papok) a homokot taszító, illatos olajjal kölcsönöznek bársonyos, csillogó fényt bronzbarna bőrüknek. Arcvonásaik lágyak, előkelőek, halántékig húzódó, keskeny vágású szemükben mély kétség honol; fekete, egyenes szálú hajukat körben azonos hosszúra, nyaktőig vágják. Mivel földjükön a nap egész évben hevesen tűz, az Ősi Nép fiai és leányai mindössze hófehér ágyékkötőt viselnek és remekművű ékszereket – a papok aranyból, a közrendűek rézből. A csúfnak született vagy utóbb megnyomorodott amund – az évezredek során egyre ritkábban esik meg ilyen szegény – megajándékoztatja a halállal, azaz az újjászületés lehetőségével ép testben.

Az amund nép kifinomult, az emberitől idegen intellektussal rendelkezik. Elvont módon gondolkodnak, a gyakorlatiasság, a politikai érzék, az intrikus hajlam teljességgel hiányzik belőlük. Logikájukban elfogadott tényező az érzelem: a szeretet, harag, gyűlölet számukra egyenjogú érv a legkikezdhetlenebb következtetéssel. Nemes, jólelkű lények is lehetnének, ha nem fertőznék meg jellemüket a rosszindulat és a romlottság. Mindenki ellenséget lát; aki különbözik tőlük, azt lenézik. Különösen igaz ez az emberekre, akiket állatokként tartanak számon, s mint ilyeneket, elsősorban rabszolgának és élelemnek tekintenek.

Az amund társadalom két kasztra osztható, a szolgák és az uralkodó-papok kasztjára. Utóbbiba tartoznak a négy amund isten – napjainkban már csak Amhe-Ramun – papjai. Ők irányítják az amund civilizációt, számtalan szolgálával és rabszolgálával rendelkeznek, rangjuktól függő pompában élnek. A leghatalmasabbak közülük a szó legszorosabb értelmében véve élet és halál urai. Régebben gyakorta előfordultak a kaszton belül villongások, ám a Kékcárcú ideje óta isteni törvény az Egység.

Az uralkodó-papok (hat-neb) kasztjába csak a születés jogán kerülhet bárki, de nem a származás, hanem a képességek döntenek. Uralkodó-papok gyermekei gyakorta születnek a szolgák kasztjába – habár kétségtelenül kiváltságos elbánásban részesülnek –, és egy szolga gyermekét is haladéktalanul magához veszi nevelésre a papság, ha felfedezik rajta a keresett jegyeket. Hitvallásuk szerint maguk az istenek jelölik ki leendő papjaikat: ha egy gyermek lát a templom-piramisok sötétjében, az istenek jegyét viseli.

A szolgák kasztjába (hebet) tartozik az összes különleges képességek nélkül született amund, még az uralkodó-papok testőrei is. Az ide sorolt amundok élete sem nevezhető keservesnek, mindössze meg kell tanulniuk együtt élni a kiszolgáltatottsággal. Az alávaló munkákat rabszolgákkal végeztetik, az amund szolgákra csak felelősséggel járó, avagy művészi hajlamot igénylő feladatokat bízunk.



A M.A.G.U.S.-ban játéktechnikailag külön kell választanunk az amund fajba tartozó Játékos és Nem Játékos Karaktereket. Igazi amund, akit népe nevelt fel, s máig közöttük él, csak NJK lehet. Az ilyen karakter – értelem-szerűen – általában ellenfélként, ellenségként bukkan fel a kalandban, hiszen az amundok megvetik az embereket, és a M.A.G.U.S. jelenében papjaik vezetésével szent háborút vívnak az emberiség ellen. Természetesen az eddig leírtak alapján a KM sem igazodhat el tökéletesen az amund kultúrában, de éppen a háború miatt, amely napjainkban Ynev egyik legjelentősebb története, szüksége lehet amund NJK-kra.

Az amund NJK Amhe-Ramun papja avagy egyszerű harcos lehet. Mivel a fegyverforgatásban az amundok a testkultúra egyik formáját látják, minden amund jó harcos. A legkülönbek természetesen az uralkodópapok testőrei és maguk a papok. Ez a Tapasztalati szintből következik. Az átlag amund megközelítőleg 1-3. szintű harcosnak, a testőrök 5-6. Szintűnek felelnek meg, míg Amhe-Ramun papjai meglehetősen magas Tapasztalati szintűek. Mióta a Manifesztáció megjelent, papjai 4-5 Szinttel lettek tapasztaltabbak, különösen mágiájuk használatának tekintetében. A hódító amund seregek sikereiket nem létszámuknak köszönhetik – hiszen az emberi népek hadereje sokszorosa az övének – és nem is a harcosok gyakorlottságának, hanem elsősorban a Manifesztáció és a papok mágikus támogatásának.

A játékos által megszemélyesített amund a kiszakadt elfhez hasonló. A Themes-papok, amikor közlekedett a Manifesztáció időpontja, sok különleges képességgel megáldott amund gyermeket – elsősorban saját ivadékaikat – menekítették ki mágia segítségével az Amhe-papok befolyása alá kerülő amund civilizációból. A papnak alkalmas, de eltávolított gyermekek nem erősíthették tovább a Kéarcú kultuszát, de magukkal vitték annak lehetőségét, hogy egyszer majd megismerjék apáik sorát, és visszatérjenek ősi istenükhöz. A kitett árvák többsége odaveszett, de néhányra rátaláltak az emberek – és ezen, emberek között nevelkedett amundok valamelyikével játszhat a játékos.

A JK amund keveset tud népéről, és saját képességeit, lehetőségeit sem ismer. Mivel emberek nevelték fel, sok szempontból inkább embernek számít, mind amundnak. Természetesen külsejét nem vetkőzheti le, de nem amund módra öltözik, hanem emberi ruhákban jár, emberi fegyvereket használ, emberi szokások szerint él. Jellemének két vonását őrzi csak meg: egyrészt előszóval hallgat az érzelmeire, másrészt sohasem tud tökéletesen azonosulni a jót hirdető eszmével. Lelke mélyén ott lappang a rosszakarát; ha a jó oldalt szolgálja is, gyakran folyamodik a gonosz eszközeihez. Elméletileg – a mágiahasználat kivételével – bármilyen képzettséget elsajátíthat, a mágiaterületek közül viszont csak a papmágiát és a boszorkánymágiát. A gyakorlatban azonban, születésétől erős testalkata révén, általában fegyverforgató válik belőle.

A legismertebb kiszakadt amund – habár álarcá miatt csak a legközelebbi társai ismerik származását – a legendás kalandozó, Alex con Arvioni.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő +1
 - Állóképesség +1
 - Karizma +3
 - Asztrál -2
- Pszi, mágiaellenállás: az amundok képtelenek megtanulni a pszit, ezért mágiaellenállásukat TME pontok vásárlásával fejleszthetik. Papok (hat-nebek) esetében a szintenként vásárolt TME pontokhoz +1 bonusz járul.
- Minden amund rendelkezik néhány veleszületett képességgel. E képességeket minden, népe körében felnőtt amund megtanulja használni, ám a kiszakadtnak maguknak kell felismerniük és kitapasztalniuk adottságaikat. Minden egyes különleges képesség esetében sikeres Intelligencia-próba függvénye, hogy a karakter ismeri-e és használhatja-e azt (a Nehézség 20). Sikertelen próba esetében a játékos kénytelen lemondani az adott képesség nyújtotta előnyökről mindaddig, amíg egy másik, tapasztaltabb amund ki nem tanítja. Ekkor minden gyakorlással töltött hónap végén megismételheti a próbát, amíg csak fáradozása sikerrel nem jár. E szabály alá a következő különleges képességek tartoznak:
 - *Telekinézis*: szintenként 10 kg súly mozgatható 10 percre, naponta egyszer.
 - *Telepátia*: akit egy amund lát, azzal bármikor, bármilyen hosszán tud telepátikusan üzenetet küldeni, elég összpontosítania erre. Két amund esetében ez hosszú társalgást is jelenthet. Ha az üzenet küldője nem látja a címzettet, alaposan ismerniük kell egymást ahhoz, hogy az összeköttetés létrejöjjön. (Ld. még a pszi Telepátia diszciplínáját.)
 - *Perzselő tekintet*: ha összpontosít, az amund képes tekintete erejével egy kör alatt lánggra lobbantani az éghető anyagokat. (Ld. még az azonos nevű Tűzvarázslói varázslatot.)

- *Ultralátás:* az uralkodó-papok kasztjába – azaz a különleges képességekkel – születettek 20 méter távolságig olyan tökéletesen látnak a legmélyebb sötétségben is, mint mások napfényénél.
- *Egység:* Amhe-Ramun papjainak különleges képessége, amely által képesek egyesíteni híveik fent említett mágikus képességeit. Egyszerre legfeljebb annyi amundot kovácsolhatnak egységbe, amennyi a Tapasztalati szintjük, s mindnek folyamatosan a pap közvetlen közelében (10 m sugarú körön belül) kell tartózkodnia. Az Egységbe kovácsolt hívek életerővel, asztrálisan és mentálisan is összetartoznak (lásd a hasonló papvarázslatokat). Ezenkívül különleges képességeik hatalma is összeadódik. A Telekinézissel mozgatható súly növekszik, a Perzselő tekintet hőfoka emelkedik, fejenként k6 Sp-vel (ld. még a Tűzvarázslatoknál).
- Az amundok jellegzetes fogazott kardjukat a meneth-t (menesz) forgatják, amelyet egyetlen más ynevi civilizáció sem ismer. A kiszakadt amund természetesen nem tartja magát népe szokásaihoz, más fegyvereket használ, s gyakorta visel páncélokat is. Hogy melyek ezek, az kizárólag a karakter rendjétől (iskolájától) és attól a környezettől függ, ahol felnévelkedett. Az amund Játékos Karakterre, fegyverzetét tekintve, nem vonatkoznak fajból adódó megkötések.

Dzsenn

A dzsenn titokzatos nép. Habár nem emberek, emberek között, az emberi társadalom elválaszthatatlan részeként élnek; már elképzelni sem tudnák, hogy önálló társadalmat alkossanak, mint egykoron. Hozzászoktak a jóléthez, a szolgák seregéhez és a temérdek kincshez. A Taba el Ibara valódi urai ők, a dzsad világ igazi hatalmasságai, vezetői. Idegen származásukkal nem kérkednek, legfeljebb egymás előtt fedik fel kilétüket. Vérük tisztaságára feltűnés nélkül, de gondosan vigyáznak; ősi uralkodócsaládjaikból kerül ki a legtöbb dzsad emír és sejk, de a nagy bank- és kereskedőházak tulajdonosai is. Nem mindegyiküket csábítja azonban a világi hatalom és a vagyon; akadnak közöttük jeles varázslók, visszahúzódló bölcsek és rettenthetetlen fegyverforgatók is.

A dzsadok természetesen tudnak létezésükről: egyes uralkodókról, nagyhatalmú kereskedőkről köztudott dzsenn származásuk, megint másokról csak feltételezhető. Valójában jóval többen élnek a Taba el Ibarában, mint bárki gondolná – rejtőzésük fő oka nagyszámú ellenségük. A dzsadok messziről tisztelik őket, mint uralkodókat, vezetőket, hiszen azok amúgy is megközelíthetetlenek, de a mindennapi életben rettegnek a dzsennektől könyörtelen logikájuk, számító, érzelmeiktől mentes gyakorlatiasságuk miatt.

Az ember számára a dzsenn kiszámíthatatlan. Hiába jó szándékú, a magasabbrendű célok érdekében bármire hajlandó – sosem tudni, fennkölt célja kinek az életébe, a vagyonába kerül. Ha kiderül valakiről dzsenn

származása, legbiztonságosabb titokban eltenni láb alól, mielőtt még bajt hoz környezetére.

A dzsennek más létsíkról érkeztek, amely talán az emberi fajk bölcseje volt az idők kezdetén. Sok bölcse az emberi faj elődeinek tartja őket – akár az amundokat. Senki nem tudja, miféle létsík lehetett az őshaza, a két nép sivatagszeretettel tekintve azonban ésszerűnek tűnik a következtetés, hogy ott az Yneven tapasztaltnál jelentősebb mértékben érvényesülhetett az őselemi föld.



A dzsenn-amund háborúság története túlmutat Yneven, az ősidőkbe, a másik létsíkra nyúlik vissza. Az ellenségeskedés okát ma már senki nem ismeri, a számtalan sérelem, a több évezredes düh elegendő indok mindkét fél számára. A háttérben feltételezhetően a két faj különbözősége áll: mindkettő egy-egy, az emberek között is felismerhető alaptípust testesít meg. Míg az amund rosszindulatú, érzelmeire vakon hallgató faj, a dzsenneket a számító logika, a féken tartott, letisztult érzelmek, és a jóakarát vezérli. Mikor őshazájukat odahagyva megérkeztek Ynevre, ősi ellenségeikkel az amundokkal találták magukat szemben. Az újra fellángoló háborúból meggyengülve, de – mint Ynev térképére pillantva látható – győztesen kerültek ki, legalábbis Amhe-Ramun manifesztációjáig.

A dzsennek végül nem mágiájukkal, seregeikkel kerelkedtek felül az amundokon, hanem az emberek segítségével. A Taba el Ibara peremén feltűnő embernép akaratán kívül segítette győzelemre őket, hiszen az amundok képtelenek voltak elviselni az emberek jelenlétét, s visszavonulni kényszerültek előlük. Ellenben a dzsennek, természetüknél fogva, társat, barátot láttak az új fajban. Hamar megtanulták irányítani és kihasználni a náluk kevésbé eszes, érzelmeiktől lángoló embert. Eleinte mértéktelenül keveredtek is velük – létrehozva a dzsadok népét –, ám idővel felismerték, utódaik alig örökölnék valamit természetükből, s ezáltal veszélybe kerülhet fajuk fennmaradása. Ettől fogva a dzsennek gondosan vigyázzák vérük tisztaságát.

A dzsadok istenei, Galradzsa, Doldzsah és Dzsah eredetileg a dzsennek istenei voltak – mint kultúrájuk számtalan vonását, ezt is örökölték utódaikra. A dzsennek közeli, mondhatni személyes kapcsolatban állnak isteneikkel, imáikhoz, fohászaikhoz nem igénylik



papok segítségét. Dzsennek soha nem teszi be a lábát dzsads templomba, s ha mégis, nem érzi fennköltebbnek a helyet saját házában. Ugyanezért a papokat sem tartja többre saját magánál, pusztán hivatásuk miatt nem viseltetik irányukban tisztelettel, hacsak azok tetteikkel, képességeikkel ki nem vívják elismerését.

A dzsennek külsejét tekintve megkülönböztethetetlen a dzsadtól. Bőre barna, haja hullámos, olajos-fekete, orra merészen ívelő, gyakorta horgas, szeme sötét. Magas termetű, elegáns megjelenésű, az átlagnál kifinomultabb arcú dzsadsnak látszik. Habár e jellemzők minden dzsennekre ráillenek, mégsem árulják el rögtön a dzsennek származását, hiszen számtalan dzsad is ilyenformán fest.

A dzsennekre egyöntetűen jellemző – ezen szokásokat többé-kevésbé a dzsadtokra is átörököztették – a már-már túlzott tisztaságigény. Naponta többször mosakodnak, rendszeresen fürdőkbe járnak, illatszereket használnak, ruháikat naponta (akár többször is) cserélik. Erős akarattal természetesen képesek elviselni a mocskot, a tisztátalanságot, ám ha tehetik, inkább elkerülik. Rettentő megvetéssel viseltetnek a koszos, bűzlő emberekkel szemben – amit azok gyakorta gőgös fennhéjázásként, megtorlásért kiáltó sértésként értelmeznek.

A dzsennek nép legfőképp könyörtelen, hűvös logikájáról nevezetes. A következetes gondolkodásnak, a logikának ősi hagyományai vannak körükben. A különféle bizonyítási eljárásoknak, érveknek, ellenérveknek, gondolati utaknak, iskoláknak és eszmefuttatásoknak könyvtárakat megtöltő irodalmával rendelkeznek. E téren elméleti tudásuk és született képességük révén gyakorlatilag felülmúlhatatlanok, és a hétköznapi ember számára hihetetlen – sokszor bizony félelmetes – teljesítményre képesek.

Az emberek általában úgy gondolják, a dzsennek mentesek az érzelmeiktől, holott csak tökéletesen uralkodnak azokon. Soha nem jönnek ki a sodrúkból, nem ragadtatják magukat heves cselekedetekre, mindig megfontoltak és hűvösek maradnak. Tartózkodnak minden élvezettől, mely józan eszük és mérlegelési képességük elvesztését okozná: csak mértékkel isznak szeszt, és elutasítják a dzsadtok által közkedvelt bódítószereket. Ugyanakkor, ha valamely érzelem, gyűlölet, szeretet, barátság, hűség vagy bosszúvágy egyszer befészkelte magát a lelkükbe, többé nem távozik onnan. Ilyen tekintetben a dzsennek nem felejtene – mint mindenben, az érzelmeikben is megbízhatók.

A dzsennek uralkodó rétege nehezen sorolható be a kalandozó-típusok valamelyikébe. Félig-meddig varázslók, félig-meddig harcosok, a kalandozókhöz képest alacsony (4-5.) Tapasztalati Szinten, de számtalan tudományos képzettséggel. Személyes testőrségük általában a legkülönb dzsennek harcosokból kerül ki. A bölcsek leginkább varázslóknak tekinthetők – ám ők is több tudományos képzettséggel rendelkeznek, mint az azonos szintű varázslók.

A játékos karakter bármelyik csoportból származhat, hiszen a kalandozóvér, akár a dudva, mindenütt felüti a fejét. Ugyanakkor a KM-nek ajánlatos meggondolnia, beleegyezik-e abba, hogy játékos a mögött egy dzsennek uralkodóház álljon irdatlan hatalmával és va-

gyonával. Ilyen esetben előtörténetként a család rosszallása (kitagadás vagy száműzés) a legbiztosabb megoldás. Tanácsos inkább kisebb kereskedőházból, testőr vagy testőrkapitány családjából származtatni a játékos karaktert.

A dzsennek származású Játékos Karakter szinte bármilyen rendben (iskolában) tanulhat, bármilyen képzettséget elsajátíthat, mindössze ésszerű magyarázatot kell taslálni tanulmányaira. Sosem tagadja azonban megvallását – következésképp nem tanulhatja meg a Kis Arkánum, a Nagy Arkánum, a Szerzetesi mágia és a Sámánmágia képzettségeket –, nem fordul a sötét mágia és a gyilkolás felé – azaz nem választhatja a boszorkánymesteri mágiát, illetve nem lehet tagja fejedásklannak. Ha ilyesmi mégis megtörténne, az a többi dzsennek megvetését és haragját vonja a renegát fejére, ez pedig egyet jelent az örökös üldözéssel, s előbb vagy utóbb a halállal. Ilyen tekintetben a dzsennek és társadalmuk könyörtelen és kegyetlen.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság-módosítók:
 - Erő -2
 - Intelligencia +2
- *Pszi-használat*: A dzsennek legfontosabb különleges képessége szorosan összefügg a Pszivel – hiszen fajuk leginkább az elmecsiszóltságában, a mentális önuralomban jeleskedik. Minden dzsennek ingyen megkapja a pyarroni pszi-képzettséget. Ha más pszi-képzettséget szeretne felvenni, akkor a pyarroni és a más pszi-képzettség közti alapfok különbségét már le kell vonnia az alapfokaiból. Az általuk kidolgozott és használt Pszi-iskola diszciplínaként képes használni olyan mentális hatásokat, amelyek más fajok számára csak mágiával érhető el – a Pszi és a Mentálmágia rokonsága a pyarroni mentalisták számára is egyértelmű. A dzsennek – bármilyen kasztú is – Psziből alkalmazhatja a varázslói mágia mentálmozaikjait. Az időtartamok, hatások és erősítések az ott leírtakkal azonosak, de 1 Mana-pont 1 Pszi-pontnak felel meg.
- *Fegyverek*: A dzsennek hagyományos és jellegzetes fegyvere a róluk elnevezett szablya. A dzsennek legelőkelőbb ékessége, mégis gyakorta álcázza, jóval szélesebb, handzsárhoz, hagyományos szablyához készült hüvelyben hordja, hogy ne váljon árulójává. Természetesen az uralkodó családok sarjai büszkén viselik az ősi fegyvert, ugyanakkor egy dzsennek ferde szemmel nézi, ha nem fajtájából viselni merészezi népe hagyományos fegyverét, hacsak azok nem megbecsülésük jeléül jutalmazták meg vele. A dzsennek karakter nem feltétlenül kapja meg 1. Tapasztalati Szinten a szablyáját, ellenben, ha összegyűjti a szükséges 100-150 aranyat, a kovácsműhelyek hajlandóak számára elkészíteni azt. Nem dzsennek származásának viszont egyetlen család sem kovácsol és ad el ilyen fegyvert. A szablyán kívül a dzsennek általában dzsambiát (hajlított pengéjű dzsad tör) forgatnak, gyakran párban.

A wierek bizonyos szempontból nem tekinthetők külön fajnak: nincs társadalmuk, kultúrájuk – emberek közt, emberként élnek, igazi kilétüket titkolva. Máságukról születésük után eleinte semmi nem árulkodik, mindössze a már újszülött korban is tűhegyes szemfogak. Idővel sudár termetű, megejtően szép férfivá vagy nővé serdülnek; ismertetőjegyeik, a hegyes szemfogak sem különböznek immár annyira más emberekéitől, hogy árulóikká legyenek. A tény, hogy a wierek a nagyhatalmú élőhalottak, a vámpírok „élő” rokonai, csupán az leplezheti le, hogy különös képességekkel áldotta és átkos szenvedéllyel verte meg őket sorsuk: olthatatlan vággyal szomjaznak a friss vérré. A vér ivása azonban nem elengedhetetlen szükségletük – éppúgy táplálkoznak és isznak, akár a többi ember –, csupán megrögzött szenvedélyük. Ha lemondanak, vagy lemondani kényszerülnek róla, időlegesen elveszítik különleges képességeiket, olyanná lesznek, mint bármely más közösséges halandó.

Mindezek dacára a vérivók nem minden esetben gonosz, Halál jellemű lények – bár a sors rájuk szabta szenvedély kétségtelenül efelé sodorja őket. Sokan közülük szembeszegülnek sorukkal, s a hatalomról lemondva egyáltalán nem vagy csak emberséges módon vesznek magukhoz vért: csak állatvért isznak, azt is szolidabb formában, serlegből, edényekből.

A wiert természete, gondolkodásmódja, viselkedése neveltetésétől függ, akár csak a hétköznapi embereké. Először húszesztendős kora közeledtével ébred fel benne az iszonyú wier-vágy: a friss, meleg vér utáni szomj. Hiába állnak ellen az egyre őrzőbb késztetésnek, a legtöbb vérivón idővel elhatalmasodik a vámpírtermészet. Nem cél nélküli vágy ez: az állatok vagy emberek még élő testéből kiszívott vér hordozta többlet-életerő különleges képességekkel ruházza fel a wiereket, olyan hatalommal, melyhez hétköznapi ember csak évtizedes tanulás árán vagy soha nem juthat.

Nem tudni, jellemükből fakad-e, vagy pedig hosszú életük és különleges képességeik természetes velejárója, hogy idővel bármilyen mélyről is kezdjék életútjukat – vezető szerephez, magas méltósághoz jutnak az emberi társadalomban. Természetükhöz az uralkodás illik, a szolgasorsot nehezen viselik. Különös képességeik révén már ifjúkorban magasra jutnak.

Természetesen a vérivás minden épeszű halandóban borzadályt kelt, így az emberi és félembeli kultúrákban könnyörtelenül, tűzzel-vassal irtják az efféle szenvedélyek rabjait. A lelepleződött wier, legyen amúgy bármennyire jóindulatú teremtmény, nem számíthat a kegyelemre, egyedül a rang és a hatalom mentheti meg: a vagyon, a katonák serege.

Az állatok különösen érzékenyek a vérivók jelenlétére, szagukat megérezve nyughatatlanná, sőt agresszívvá válhatnak (40% eséllyel). Ha az állat első alkalommal "nem dobja meg" ezt a százalékot, többé képtelen lesz észlelni a wier nem emberi mivoltát. A pszi Kyr-metódusának Aura Érzékelés diszciplínája és a Papi Mágia Átok Érzékelése azonnal leleplezi a vérivó szenvedélyt.

A wierekről keveset tud a világ. Tudós bölcsek áldoztak életükből esztendőket annak kiderítésére, ki és miért születik wiernek, s elsősorban hogyan, hiszen mindkét szüleje közönséges ember. Mágia, pontosabban a lélekvándorlás mágia által megbolygatott törvényei hozzák létre e különös, és különleges teremtményeket.



Mondják, lelküket karmatikus súly terheli, valamely sötét cselekedett, amelyet előző életükben követtek el, önhibájukon vagy azon kívül. Wierként születnek újjá azok, akik előző életükben a hatalomvágy rabszolgái voltak, s akik másokat tettek

vérszívó élőholtá gyalázatos szertartások által. A kísértésekkel teli és hatalommal kecsegtető élet kemény, de igazságos próbatétel számukra. Ám wierként térnek vissza azok is, akiket a sötét szertartások szakítottak ki a lélekvándorlásból, vagy akiket mások gonoszsága, avagy egy meggondolatlan, de már százszorosán megbánt tettük kárhozzátott sorsukra.

A wier élőlény, nem élőhalott, mint lelki rokona a vámpír. Valójában e két teremtmény között más rokonság és hasonlóság nem fedezhető fel, mint a közös szenvedély, a vérivás. A wier, szörnyű szenvedélyétől eltekintve, nem különbözik a közönséges embertől, még akkor sem, ha halála után gyakran vámpírrá változik. Amúgy jellemétől, természetétől függ, miként viszonyul az övének kétségtelenül nagyobb élőhalottakhoz. Ha tobzódik borzalmas hatalmában, bizonyára irigységgel tekint a vámpírokra, hogy ellesse tudásukat, gyakran a szolgálatukba szegődik. Más a helyzet, amikor a wier megtagadja szenvedélyét, az ilyen még az embereknél is nagyobb gyűlölettel néz rokonaira, gyakorta saját balsorsának okozóját látja bennük – valljuk be, nem is alaptalanul.

A wier karakter származásától és neveltetésétől függően tulajdonképpen bármelyik klánba, rendbe, iskolába tartozhat, bármilyen képzettséget elsajátíthat. Kétségtelen, hogy leggyakrabban a különféle sötét papi és lovagrendeket, boszorkány és boszorkánymester szektákat, varázslóiskolákat részesíti előnyben – hatalomvágyának köszönhetően. A fejedáshoz, tolvajok és gladiátorok lemondástól terhes életmódját, szolgasorsát nehezen viselné.

Egyes klánok, rendek tudása nem érhető el a wierek számára, ami nem elsősorban a wier karaktereken, hanem sokkal inkább e klánok, rendek tanítómesterein múlik. A harc- és kardművész mesterek, az "Élet" jellemet hirdető istenek papjai aligha fogadnának maguk közé egy vérivó szörnyszülöttet. Csak a Halál jellemű istenek papjai, paplovagjai lehetnek vérivók, mint ahogyan az egyes varázslóiskolák sem fogadják maguk közé az ilyen tanítványt.

Az "Élet" jellemű wier valóságos ritkaság, az ilyen karakter akár még "jó" vallások papja, paplovagja is lehet. A lelki kettősség, a kínzó vérszomj, s vele szemben a visszatartó erkölcsök páratlanul érdekes szerepjáték-



ra adnak lehetőséget. Az efféle wier kizárólag az igazi szerepjátékot előnyben részesítő Játékosoknak ajánljuk, figyelemmel a mindkét oldalról megszorításokkal sújtott karakter okozta nehézségekre. Ha az ilyen karakter hódol a szenvedélyének, elveszíti istene jóindulatát, ha elzárkózik attól, különleges wier képességeiről mond le, s szüntelen szenvedés jut osztályrészül.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

- Tulajdonság módosítók:
 - Állóképesség -1
 - Karizma +1
 - Intelligencia +1
 - Akaraterő -1
- A wierek egyetlen állandóan fennálló különleges képessége, hogy semmiféle vérmágiának, és vérrel kapcsolatos varázslatnak nem eshetnek áldozatul. Az ilyen varázslat a vérivón létre sem jön. Ugyanakkor az éppen aktív vérmágiát 20 méteres körzetben megérzi, akár leplezett, akár nem.
- A wierek összes többi képessége ideiglenes, azaz csak akkor rendelkeznek velük, ha rendszeresen hódolnak vérivó szenvedélyüknek. Amikor azt elmulasztják, képességeiket időlegesen elveszítik.
- A vérivók látszólag közönséges emberekként is élhetik az életüket, azonban lelkük mélyén mégis ott lappang a vér utáni örökös szomj. Sokan a leplezéstől való félelmükben vagy saját állati természetüktől elborzadva választják az emberibb, ámde gyötrelmesebb utat, s csak mértékkel hódolnak szenvedélyüknek. Ők csak a legvégső esetben élnek vérivással, s jórészt csak állatok vérére fogyasztják, serlegekből, vagy ivókupákból. Mások szinte töbözödnak a szenvedélyük nyújtotta előnyökben, s szó szerint az utolsó cseppig kiélik sötét hatalmukat. Naponta vérrel oltaniuk kell szomjukat. Pontos megkötés nincs, de egy kisebb pohárnyi vér semmiképp sem elegendő. Ha egy wier egy teljes napon át nem fogyaszt vért, arca elkínzottá válik (Szépsége 1-gyel csökken), gondolatai minduntalan visszatévednek szenvedélyére, amelynek elmulasztott hódolni (Intelligencia 1-gyel csökken). Gyötrelme napról napra fokozódik, mind ingerültebbé válik (Asztrálja naponta 1 ponttal csökken, maximum 5-tel). Őt nap után már erős fizikai fájdalmat okoz neki különleges táplálékának hiánya, képességei lecsökkennek, ingerlékenyvé válik (a Kábulat módosítói vonatkoznak rá). Ilyenkor a vér szaga, vagy egy nyílt, vérző seb látványa könnyen az őrületbe kergetheti (Akaraterő és Asztrál próbát köteles dobni, a Nehézség 20, ha elvétí ráveti magát a "táplálékra"). Saját és más vérivók testnedvei nem oltják szomját, sőt, attól undorodik, miként a beteg emberek véréből, vagy az alvadt vértől is. Utóbbiakat az első korty után megérzi, és ha tovább fogyaszt belőlük, maga is megbetegszik. Egyes képzett alkimisták ismernek egy költséges eljárást, melynek segítségével az élőlények testnedvei lepecsételt amforákban huzamosabb ideig friss állapotban tárolhatók, alvadás nélkül. A nem egyenesen élőlényből kiszívott vér,

nem jelent Életerőt, azt sem sebeinek gyógyítására, sem varázserejének fokozására nem fordíthatja a vérivó.

- Rendszeres vérivással (naponta minimum egyszer legnyí állati vagy emberi felhajtásával) a wier a következő képességek birtokába jut:
 - Infralátás 30 ynevi láb távolságig.
 - Hallása és szaglása az emberinek a kétszeresére nő.
 - Azon a napon, melyen embervért vesz magához, nem öregszik.
- Minden wier képes az Élet Csókjának (lásd. Boszorkánymágia) alkalmazására, vérszívás formájában. Maximum annyi Ép-t képes kiszipolyozni, ahánnyal áldozata rendelkezik. Ebből az Ép-mennyiségből gyógyíthatja saját (Ép) sebeit, mire azok heg nélkül beforrnak, vagy pedig életerőt raktározhat el különleges varázshatalmának gyakorlásához. A wier rendelkezik ugyanis egy különleges, mágikus szervvel, amely a vérként kiszívott életerőt varázserővé alakítja. Ez maximum annyi életerő (Ép) elraktározására képes, amennyi a vérivó Egészségének 10 feletti része. Az elfogyasztott, azaz összegyűjtött életerőből a wier az alábbi, a Boszorkánymágiára hasonlító varázslatokat hozhatja létre:

Ép	Varázserő
1 Ép	Árnyak
1 Ép	Elkoppintás (a Tűzgyújtás fordítottja, a gyertyák kialszanak)
1 Ép	Rettegés
2 Ép	Bűbáj az azonos vagy Szerelemvarázs az ellentétes neműekre
3 Ép	Parancs
3 Ép	Felejtés Csókjá
4 Ép	Halál Csókjá

A varázslatok 5 E erősségűek, és semmiképpen nem erősíthetők. Egyéb jellemzőikben az azonos boszorkányvarázslatokra hasonlítanak. A szint a wier Tapasztalati Szintjével egyezik meg, míg a varázsláshoz szükséges idő minden esetben mindössze 1 szegmens. A Bűbáj avagy Szerelemvarázs, a Rettegés és a Parancs alkalmazásához a vérivónak elég rápillantania áldozatára, ám a hatás csak akkor jön létre, ha az áldozat óvatlanul egyenest a wier szemébe néz.

- A wier 1 Ép elraktározott életerő feláldozásával 1 napra mellékhatás nélkül elfojthatja a vér iránti szomját. Ezen a napon nem sújtják a Tulajdonságcsökkenések, és különleges képességeit is használhatja. A vérivó azon a napon, amikor ember vérére szívta ki, nem öregszik.
- Ha súlyosan megsebesül, de nem talál a környezetében alkalmas áldozatot, akinek vérére kiszívva magát gyógyíthatná, a wier az elraktározott Életerőből is fordíthat a gyógyulásra. Természetesen a saját vére sem erre, sem más képességeinek használatára nem alkalmas.
- A wierek harapása k3 Fp sebet okoz, és más vérivó teremtményekével ellentétben, nem fertőző.



Fajok és egyes képzettségek

	Ember	Barbár	Nomád	Elf	Kráni elf	Félelf	Törpe	Udvari ork	Kyr vérű	Amund	Dzsenn	Wier
Harcművészet	I	N	N	N	N	I	N	N	I	N	N	N
Papmágia	I	I*	N	I*	I*	I	I	I**	I	I	N	I*
Szerzetesi mágia	I	N	N	N	N	N	N	N	I	N	N	I**
Sámánmágia	I	N	I	N	N	N	N	I**	N	N	N	I
Boszorkánymágia	I	N	N	N	I	I**	N	N	I	N	N	I
Boszmester mágia	I	N	I**	N	N	I**	N	I	I	N	N	I
Tűzvarázsló mágia	I	N	N	N	N	N	N	N	I	N	N	N
Varázslói mágia	I	N	N	I	I	I	I**	N	I	N	I	I**

* A fajra speciális szabályok vonatkoznak. Ld. a faj leírásánál.

** Nagyon ritka, csak a KM engedélyével, és ha az előtörténet megfelelő magyarázatot ad rá.

Fajok Tulajdonság-módosítói és a Tulajdonságok maximális értékei: (különleges felkészítés nélkül)

Faj	E.		Á.		Gy.		Ü.		Eg.		Krz.		I.		Ak.		Asz.	
	Mód	Max	Mód	Max	Mód	Max	Mód	Max	Mód	Max	Mód	Max	Mód	Max	Mód	Max	Mód	Max
Ember	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18
Barbár	+1	19	+1	19	-	18	-	18	-	18	-	18	-1	17	-	18	-2	16
Nomád	-	18	+1	19	-	18	-	18	-	18	-1	17	-	18	-	18	-	18
Elf	-2	16	-1	17	+1	19	+1	19	-	18	+1	19	-	18	-	18	-	18
Kráni elf	-1	17	-1	17	+1	19	-	18	-	18	+1	19	-	18	-	18	-	18
Félelf	-1	17	-	18	+1	19	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18
Törpe	+1	19	+1	19	-	18	-	18	+1	19	-2	16	-	18	-	18	-1	17
Udvari ork	+2	20	+1	19	-	18	-	18	+2	20	-3	15	-1	17	-	18	-3	15
Kyr-vérű	-	18	-2	16	-	18	-	18	-	18	+1	19	-	18	+2	20	-	18
Amund	+1	19	+1	19	-	18	-	18	-	18	+3	21	-	18	-	18	-1	17
Dzsenn	-2	16	-	18	-	18	-	18	-	18	-	18	+2	20	-	18	-	18
Wier	-	18	-1	17	-	18	-	18	-	18	+1	19	+1	19	-1	17	-	18

Fajok átlagos magassága és testsúlya

Faj	Magasság (m)		Testsúly (kg)	
	Férfi	Nő	Férfi	Nő
Ember	1,7-1,8	1,6-1,7	70-90	50-70
Elf	1,8-1,9	1,7-1,8	60-70	50-60
Félelf	1,7-1,8	1,6-1,7	65-75	55-65
Törpe	1,3-1,4	1,3-1,4	60-70	50-60
Udvari ork	1,8-2,0	1,7-1,9	110-130	95-105
Kyr-vérű	1,75-1,85	1,65-1,75	70-90	50-70
Amund	1,7-1,8	1,6-1,7	75-95	50-70
Dzsenn	1,75-1,85	1,65-1,75	70-90	50-70
Wier	1,7-1,8	1,6-1,7	70-90	50-70

Fajok élettartama

Faj	I. kat. Serdülőkor	II. kat. Ifjúkor	III. kat. Középkor	IV. kat. Meglettkor	V. kat. Időskor	VI. kat. Aggastyán
Ember	13-16	17-35	36-50	51-60	61-70	71-
Elf	30-50	51-1400	1401-1600	1601-1800	1801-1900	1901-
Félelf	16-22	23-110	111-130	131-150	151-170	171-
Törpe	25-40	41-350	351-600	601-680	681-750	751-
Udvari ork	9-12	13-27	28-35	36-45	46-60	61-
Kyr-vérű	12-18	19-95	96-115	116-135	136-150	151-
Amund	13-18	19-35	36-55	56-70	71-90	91-
Dzsenn	15-19	20-120	121-150	151-170	171-200	201-
Wier	?	?	?	?	?	?

Fizikai Tulajdonság-csökkenés

Tulajdonság	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Erő	-1	0	0	-1	-3	-5
Állóképesség	-1	0	0	-1	-3	-5
Gyorsaság	-1	0	0	-1	-3	-5
Ügyesség	0	0	0	-1	-3	-5
Egészség	0	0	0	-1	-3	-5
Karizma	0	0	0	-1	-2	-3



Tulajdonságok

A karakterek cselekedeteinek sikerét, harci és egyéb képességeit a Tapasztalati szint mellett Tulajdonságai is alapvetően meghatározzák. Ezek a Tulajdonságok egy személy veleszületett és gyakorlással, tanulással megszerzett alapképességeinek jellemzői. A tulajdonságértékek 1-től 20-ig (egyes fajok esetében 21-23-ig) változhatnak, s minél magasabb egy érték, annál közelebb áll a tökéletességhez. Az átlagérték 10-12 körül mozog, s a 19-es és 20-as tulajdonságértékek oly ritkák, hogy csak különleges iskolák vagy kivételes adottság révén van mód megszerzésükre (lásd pl. a Különleges felkészítés c. részt a Karakteralkotásnál). A M.A.G.U.S. tíz különböző Tulajdonságát hat (öt és fél) fizikai és négy (négy és fél) szellemi képességre bonthatjuk. Fizikai az Erő, Állóképesség, Gyorsaság, Ügyesség, Egészség. Szellemi az Intelligencia, Akaraterő, Asztrál és az Érzékelés. A Karizmat általában a fizikaiak közé soroljuk, de voltaképp mindkét típushoz tartozik.

ERŐ

Ez az egyik legnyilvánvalóbb képesség, a karakter Fizikai erejéről tájékoztat. Megmutatja, hogy bírja a személy a hirtelen fizikai terhelést, milyen maximális erő kifejtésre képesek izmai. A rövid izommunkával kapcsolatban használjuk. A hosszú, kevésbé intenzív, de folyamatos megterhelés mutatója az Állóképesség.

A karakter Teherbírása szintén az Ereje függvénye. Egy humanoid az Erő értékének tízszeresét yenevi fontban mérve képes megmozdítani, és annyi felszerelést képes magával cipelni maximálisan huzamosabb ideig testén megfelelően elosztva, amennyi az Ereje háromszorosa. E felett minden megkezdett öt yenevi fontnyi „csomag” után 1 MGT sújtja a karaktert. Azt természetesen a KM jogköre eldönteni – a karakter képzettségei és Állóképessége értéke ismeretében –, hogy ezen súlyokkal mennyi ideig képes haladni vagy munkát végezni, esetleg hadakozni a karakter.

Az Erő fontos szerepet kap a közelharcban is, s a harcok egyik meghatározó tulajdonsága. Az Erő 10 feletti része hozzáadódik a TÉ-hez, s 16 fölött pontonként +1 sebést eredményez közelharcban használatos – az Erőn alapuló – fegyverek esetén.

1-3: A karakter teljesen benuult vagy rokkant, netán valamilyen ártó mágia sorvasztotta el izomrendszerét. Gyakorlatilag magatehetetlen, az ágyban is alig tud felülni vagy a dolgát elvégezni. Az életben maradáshoz mások segítségére van szüksége.

4-5: Gyermeknek bírnak ekkora értékkel, avagy kórásban szenvedő felnőttek. Fegyvert képtelen forgatni, egy hátizsák alatt meg-megtántorodik.

6-8: Az illető valószínűleg ifjok, számvevő vagy más tollforgató személy, netán egyszerűen már öregember.

9-12: Az átlagos ember, aki nem is túl izmos, nem is igazán vézna. Lógva, függeszkedésből csak kínlódva képes felhúzni magát.

13-15: Kiemelkedő fizikum, erőtől duzzadó karok, tiszteletet parancsoló vállak.

16-18: Robosztus termetével bárhol képes utat törni magának. Hivatásos verekedő vagy erőművész válhat belőle.

19+: Kápráztató dolgokra képes: acélt hajlíthat meg puszta kézzel, s ütései nemritkán csontokat zúznak szét. Képességei a józan ész határait feszegetik.

ÁLLÓKÉPESSÉG

Az Állóképesség a karakter kitartásának, fizikai tűrőképességének mutatója. A harcos és harcművész kalandozók fontos tulajdonsága, s szerepe van az Fp alap meghatározásában is. Minél magasabb az Állóképessége valakinek, annál jobban tűri a fájdalmat és a folyamatos megterhelést. Tovább tud megállás nélkül harcolni, lovagolni vagy futni, jobban ellenáll a fájdalomnak és a hidegnek.

Az átlagnál jóval alacsonyabb Állóképességűek már rövid futás vagy munka után is kifulladásnak, arcuk kipirul, izmaik fájdalmasan sajognak. Az átlag 12-es érték ebben az esetben is a hétköznapi emberének felel meg. A 18-as vagy annál nagyobb Állóképesség lehetővé teszi több tucat mérföld lefutását, 25-30 percnyi aktív küzdelmet, nehéz terhek folyamatos cipelését.

Az Állóképesség adja a karakter Fájdalomtűrési Pontjainak alapértékét, az Akaraterővel vett átlagérték révén.

1-3: Képtelen akár a szobán is átkúszni.

4-5: Hamar elfárad, az ilyen alacsony érték általában a korral jár.

6-8: Ha napközben gyakran leülhet pihenni, délután pedig tarthat egy párórás sziesztát, egész jól bírja a hétköznapiakat.

9-12: Az átlagos emberi érték. Gond nélkül elsétál a szomszéd faluba és vissza, egész nap kint dolgozik a földeken, de a hosszú, megerőltető feladatokról ő is kifárad.

13-15: Kiemelkedő a kitartása. A többiek már rég feladták volna, de ő a második napot is végiglovagolja. Nem hiába lett a Vittadora Postakocsi-szolgálat gyorsfutára.

16-18: Lenyűgöző, mire képesek ezek az emberek. Az órákon át tartó futást pár perc alatt kipiheni, az egész napos ostromot mellvértben tölti a gyilokjárókon.

19+: Tetteiről legendákat zengnek. „Vasember” – mondogatják.

GYORSASÁG

Gyorsaságon a karakter fürgeségét, reakcióinak sebességét értjük. Ez a szám megmutatja azt, hogy milyen gyorsan futhat valaki, de jellemzi a cselekvések gyorsaságát is. Tehát nem ez dönti el, hogy valaki milyen gyorsan fejt meg egy logikai feladványt, hanem hogy a karakter el tud-e ugrani egy felé száguldó lovas elől.

A Gyorsaság még egy nagyon fontos értéket, a karakter Sebességét adja meg. Ebből a Tulajdonságból számítható ki, hogy a karakter 1 kör, illetve 1 szegmens



alatt mekkora távolságot képes megtenni. Minden karakter egy körben ötször annyi ynevi láb távolságot képes megtenni, mint amennyi a Gyorsaság értéke. Egyetlen szegmens alatt pedig legfeljebb a Gyorsasága felének (lefelé kerekítve) megfelelő ynevi láb távolságra juthat. Ez az érték természetesen változik, ha a karakter Gyorsasága valamilyen okból (például MGT) csökken.

Sokat számít a Gyorsaság a harcban is. Egyrészt vitathatatlan szerepe van a támadások előli kitérésben, másrészt a karakter saját támadásának eredményességében. Minél gyorsabb ugyanis a támadás, annak hártása annál nehezebb. A támadás pillanatát is befolyásolja ez az érték, így a Gyorsaság hozzáadódik a KÉ-hez, továbbá a TÉ-hez és a VÉ-hez.

1-3: Általában rokkantak, nyomorékok. A biztonság kedvéért mindig tartanak egy ágytálat a közelben.

4-5: Az ismeretlenek általában segítenek neki, mert nem győzik kívánni, amíg megtölti a boroskansót.

6-8: Mire utánakapna, a pohár már rég eltörtött...

9-12: Az átlagos emberi érték. Az idős földműves általában félre tud ugrani, ha az asszonya megdobálja a lábosokkal az esti kimaradás miatt.

13-15: Remek futó vagy kiválóak a reflexei. Nem egy párbajt nyert már meg a fürgébb kardrántással.

16-18: Ha valaki lelöki a sörös kupát az asztalról, szerencse, ha ő ott van. Kár lenne akár egyetlen csepp drága nedűért is.

19+: Hihetetlen gyors a mozgása. Kár, hogy senki nem hisz neki, amikor azt meséli, hogyan kapta el a kilőtt nyílveszőt.

ÜGYESSÉG

E Tulajdonság alatt a mozgáskoordinációt, az egyensúlyérzéket és a kézügyességet értjük. Az agy és az izmok tökéletes összhangja szükséges az igazán finom és összetett mozgások kivitelezéséhez, s ennek mutatója az Ügyesség. Meghatározó szerepe van az alvilági képzettségek legtöbbjében, a zárnyításban vagy a zsebmetszésben.

Fontos az Ügyesség a közelharcban, hiszen a legjobb technika is veszendőbe megy, ha a test nem azt hajtja végre, amit az elme diktál. Az Ügyesség 10 feletti része hozzáadódik a TÉ-hez és a VÉ-hez is.

1-3: Rokkant, benukt emberek sajátja. Egy imbolygó, rothadó élőhalott kötél táncos hozzá képest.

4-5: Minél jobban igyekszik, annál rosszabb. Csak ne nyúljon semmi törekenyhez!

6-8: Ügyefogyott, kétbalkezes. Kiskorában mindig csúfolták, amiért sose tudta elkapni a labdát, de azért azóta se nagyon engedik éles fegyverek közelébe.

9-12: Átlagos emberi érték. Elboldogul három pohárral egy kézben.

13-15: Rugalmas, hajlékony, elegáns a mozgása. A nézők sosem látják, hol a csel a kártyatrükkben.

16-18: Bámulatos a kézügyessége, szokatlan, nem mindennapi mozdulatokra képes: az ember azt hinné, ilyen tartásból fogást kell váltani a dobótőrön ahhoz, hogy el lehessen hajítani. Pedig csak a megfelelő csuklómozdulat kérdése az egész...

19+: „Az istenekre! Te láttad, hogyan csinálja?” „Ez biztos varázslat, nekem elhiheted!”

EGÉSZSÉG

Ez a Tulajdonság jellemzi a karakter ellenálló képességét betegségekkel, mérgekkel és sérülésekkel szemben. Értéke nem függ össze a fizikai erővel, inkább a szervezet belső egyensúlyának harmóniájával, a jó kondícióval.

A nagyon alacsony Egészségűek sokszor betegszenek meg, gyengének érzik magukat, s a mérgek is nagyon súlyosan hathatnak rájuk. Magas Egészség értékkel viszont a köznap kórok többsége elkerüli a karaktert, a romlott étel sem jelent mindig gondot, szinte vasgyomorral táplálkozhatnak.

Az Egészség adja a karakter Életerő Pontjait, továbbá e Tulajdonsággal lehet ellenállni a mérgeknek és a betegségeknek.

1-3: Általában halálos kórok végső stádiumában szenved így az ember. Szerencsére nem sokáig.

4-5: Gyakorlatilag állandóan beteg. Csak gyógynövények, teák és egyéb készítmények, netán mágia tartja életben. Immunrendszere annyira gyenge, hogy az első betegség is szinte halálos kimenetelű lehet számára.

6-8: Nagyon sokat betegeskedik. Egész télen náthás, tavasztól őszig pedig valami fránya növény miatt prüszköl állandóan. Az orvos hetente, havonta látogatja, s ha meleg ruházat nélkül megy ki a szélbe, biztosra veheti a másnap tüdőgyulladást. A közeledő hideg időtől mindig sajog a dereka.

9-12: Átlagos emberi érték. A betegségek egy részét elkapja, a másik felét elkerüli. Azért jobban teszi, ha az esti duhajkodás után a hajnal már fedél alatt találja és nem az ajtó előtt.

13-15: Kiemelkedő az ellenálló képessége. Idejét sem tudja, mikor volt utoljára beteg, sebei gyorsan és könnyedén gyógyulnak.

16-18: A másnaposságot, betegségeket csak hírből ismeri. Romlott étel vagy más áfiumok nehezen döntik le a lábáról. Kora tavaszi reggeleken felfrissülésképpen néha vesz egy gyors fürdőt a folyóban.

19+: A szervezete vasból van. Szinte bármilyen sérülést képes túlélni.

KARIZMA

A Karizma egyik összetevője a karakter fizikai szépsége, ugyanakkor nem teljesen egyenlő azzal. Magában foglalja a vezetőkézséget, a tekintélyt, megjelenést, hanghordozást, magabiztosságot is.

A nagy Karizma segít a kapcsolatteremtésben, különösen ha egy ellentétes nem képviselőjével kíván összeismerni a karakter, de szintén elengedhetetlen a politika területén, vagy kényes szituációkból való kimagyarazkodáshoz. A nagy Karizma igazi értéke számmal nem igazán mérhető, de meg kell mutatkoznia a szerepjátékban. Általában a nemesen született karakterek, valamint lovagok, papok, szerencsevadászok (különösen a bárdok) szinte létfontosságú Tulajdonsága.

Fontosságára minden játékos rendszerint később ébred rá, mint a többi Tulajdonság értékére, mert csak a játék közben mutatkozik meg igazi jelentősége.



A rendkívül alacsony Karizma sokszor megbosszulja magát a karakter életében: sokan bizalmatlanok lesznek vele szemben, szélsőséges esetben kimondottan ellenségesen bánnak vele.

1-3: „Kotródj innét! Úgy rohad az arcod, menten hányingert kapok... itt ugyan nem kapsz italt, még elriasztod a vendégeimet!”

4-5: Mondhatni, nem túl épületes látvány. Természetes érték nem lehet ilyen alacsony.

6-8: Az illető látványos testi fogyatékkal bír: púpos, kancsal és ráadásul erősen gátlásos, társaságban képtelen megszólalni.

9-12: Sosem volt a nők bálványa, de nem is igen volt oka panaszra. Ha ki kell állni az emberek elé, általában nem ő viszi a szót.

13-15: Igen vonzó hölgy, esetleg férfiember, könnyen elegyedik szóba másokkal, ritkán marad fedél vagy hálótárs nélkül, ha ismeretlen helyre vetődik.

16-18: Nem pusztán férfias és jóképű. Van a mozgásában, a hangsúlyában valami, aminek a nők képtelenek ellenállni. Szinte sugárzik belőle az ösztönös magabiztosság, ami csak a nagyragadozók sajátja.

19+: Az emberek nehezen tudják kivonni magukat személyisége befolyása alól. A gyengébb jellemekben akár fanatikus rajongás is kialakulhat, de nincs ember, akit hidegen hagyja megjelenése.

INTELLIGENCIA

A karakter mentáltestét a könnyebb kezelhetőség végett két különböző Tulajdonságra osztja fel a M.A.G.U.S. rendszere: az Intelligenciára és az Akaraterőre. Előbbi a gondolkodási képességet, az események logikus rendszerének átlátását és globális szemléletű világkép kialakítását teszi lehetővé. Elengedhetetlen a mágiahasználók számára, de a papok és boszorkánymesterek is híresek lehetnek magas Intelligenciájukról. A tények logikus egymásután fűzésén, teóriák és önálló vélemény kialakításán kívül az Intelligencia nagysága (10 feletti része) hatással van a Pszi pontok számára, valamint a Mágiaellenállásra is.

1-3: A karakter értelmi szintje egy nyáladzó idiótáé, személyisége (ha lehet ilyesmiről esetében egyáltalán beszélni) nem emelkedik túl az állati ösztönök kusza halmazán.

4-5: Intelligenciája már meghaladja egy jól fejlett karórépa szintjét. „Három réz. Nem érted? H-Á-R-O-M. Mindegy, hagyjuk. Add ide, amennyid van.”

6-8: Kisgyermek vagy szenilis vénemberek sajátja. A karakter ritkán veszi szívére, ha csúnyán átejtik, mivel rendszerint nem is veszi észre.

9-12: Az átlagos emberi érték, a józan paraszti ész. A szemenszedett hazugságokon átlát, a logikai fejtörők jó részét hosszas gondolkodással bár, de megoldja. Mágiaelméleti és elvont matematikai vitákba azért ne bocsátkozzon.

13-15: Figyelemre méltó intelligencia. Ravasz fickó, pontosan tudja, mennyivel okosabb másoknál, és épp ezért azt is tudja jól, jobban teszi, ha ezzel nem kérkedik, inkább kihasználja.

16-18: Kiemelkedő szellemiség, a dolgokat összefüggéseiben vizsgáló és rendszerező elme. Mindenben

az okokat és a következményeket vizsgálja, hamar felfedezi a párhuzamokat, átlátja a bonyolultabb összefüggéseket.

19+: Ha valamivel korábban születik, valószínűleg ő találja fel a Menzini sakkot.

AKARATERŐ

A Mentáltest másik összetevője az Akaraterő. Lényeges szerepe van az agy felsőbbbőségének fenntartásában a test igényeivel szemben, legyen az valamely kísértés vagy a testi kínzás. Meghatározza továbbá, hogy a karakter mennyire ura érzelmeinek, képes-e hidegvérrel mérlegelni, félretenni érzéseit és csupán észére hagyatkozni. A fájdalom eltűréséhez is ez adja a lelki, szellemi alapot, a fizikait pedig az Állóképesség.

Az Akaraterő hozzáadódik a karakter Fp alapjához, illetve a lelkiere ilyen, tudatos megjelenése mellett komoly szerepe van a Mentáltest védelmében is, mert 10 feletti része beleszámít a Mágiaellenállásba a mentális támadások ellen.

1-3: Ösztönlény. Elhatározásai ritkán tartanak perceknél tovább. Önkontrollja egyáltalán nincs, gyakorta cserélik alatta a lepedőt.

4-5: Életét dührohamok és sírógörcsök fertályóránkénti váltakozása tölti ki. Képtelen rászanni magát bármi hasznos vagy önálló cselekvésre. Pillanatok alatt elbizonytalanodik, ha bárki visszakérdez: „Biztos?”

6-8: Az érzelmek rabja. Apró ingerlésre is hevesen reagál, képtelen valamire huzamosabb ideig koncentrálni. Könnyedén meggyőzhető bármiről, ha elég sokat és elég erőlesen bizonygatják.

9-12: Az átlagos emberi érték. Ha nagyon muszáj, bármire rászánja magát, nehéz felingerelni, de ha magával ragadja a hév, képtelen uralkodni magán. Hagyja magát sodorni az eseményekkel, s csak ritkán képes elég elszántságot összegyűjteni, hogy kezébe vegye saját sorsát.

13-15: Nem mindennapi önuralommal rendelkezik. A szélsőségek néha még magukkal ragadják ugyan, ám általában a józan észére hallgat.

16-18: Az akarat győzelme az érzelmek felett. Hidegvéréből, nyugalmaiból semmi sem tudja kizökkenteni.

19+: Az önuralom csúcsa. Érzelmeit régen levetkeztet már. Ő az, akire valóban igaz a mondás: „Csak kell...”

ASZTRÁL

A karakter asztrálestének jellemzésére szolgáló érték. Az érzelmi gazdagság, a lelki harmónia mértéke; minél nagyobb, annál nyitottabb a karakter mások érzelmvilágára.

Egy kiforrott lelkiállással rendelkező egyéniséget sokkal nehezebb mágia útján érzelmileg befolyásolni, mint azt, aki közel sem fordít annyi figyelmet saját vagy mások érzéseire. Őket könnyebb is haragra, gyűlöletre vagy éppenséggel megbékélésre kényszeríteni. Az Asztrál 10 feletti része beleszámít a Mágiaellenállásba.



1-3: Lelki társát régen meglelte csizmatalpa képében. Érzelemlága nem terjed túl a pusztai vegetatív léten.

4-5: Érzelemlágának kifinomultsága az állati ösztönök szintjén mozog.

6-8: A legtöbb nő fejéhez vágta már: „Érzéketlen tuskó!” Lelkivilága sivárságát mi sem példázza jobban, mint hogy ez egy cseppet sem érdekli. Sekélyes, közepeszerű jellem.

9-12: Átlagos emberi érték. Az érzelmek, emberi kapcsolatok fontosak számára, de néha értetlenül áll mások reakciói előtt.

13-15: Az árnyalatok már fontosak számára, érzelmei gazdagok, amolyan művészlélek; kár, hogy csak képzelet magáról.

16-18: Valódi művészlélek. Nem csak fejlett az esztétikai érzéke, de szépség utáni vágyát alkotás útján is képes kifejezésre juttatni. Empátiájával nem csak befogadni képes mások érzéseit, de azokra igen finoman reagálni is tud.

19+: „Nézz a szemembe, megmondom, ki vagy.”

ÉRZÉKELÉS

Mint a nevéből is következik, az érzékszervek működésére, hatékonyságára, összehangoltságára, valamint a helyzetfelismerés sebességére is utal, ami alatt nem a tudatos gondolkodást, hanem az ösztönös veszélyfelismerést értjük.

Ugyan nem létfontosságú, ám igen hasznos Tulajdonság. Ha ez az érték alacsony, az azt jelzi, hogy a karakter szétszórt, figyelmetlen, felületes szemlélő. Nem veszi észre, ha követik. Nem fedezi fel az ágy mellé ejtett kulcsokat, nem veszi észre, ha az éjjeli erdőben hirtelen elhallgatnak az állatok.

Az Érzékelés hozzáadódik a karakter KÉ-jéhez és CÉ-jéhez.

1-3: Csakis valamely testi fogyatékossgal rendelkezők sajátja (süketnéma stb.)

4-5: Csak bambán néz ki a fejéből és retteg. A külvilág számára egy nagyon távoli, ismeretlen, veszélyes valami.

6-8: Szétszórt, figyelmetlen. Az ilyen emberek gondolkodás nélkül ráülnek a széken felejtett holmikra, belekönyökölnek a borfoltba vagy hosszú percekig keresik az asztalon a zsebükben felejtett kulcsot.

9-12: Az átlagos emberi érték. Minden érzékszerve az emberi normának felel meg.

13-15: Jó megfigyelő. Pillanatok alatt kiszúrja az oda nem illő dolgokat, a szeme sarkából képes figyelni az őt követő alakot.

16-18: A legtöbb ember már csak azt veszi észre, hogy mozdul, nem pedig azt, hogy mi miatt.

19+: „Figyelnek minket. Érzem.”

TULAJDONSÁGPRÓBA

Bizonyos esetekben előfordulhat, hogy a karakternek nem a képzettségét, hanem egy Tulajdonságát kell próbára tennie (ilyen pl. a mérgek ellen dobott *Egészség-próba*). A Tulajdonságpróba hasonlóképp zajlik, mint egy képzettség-próba – a KM meghatározza a Nehézséget (9-30 közötti számot), a karakter pedig dob k10-zel, és a dobás eredményéhez hozzáadja az érintett Tulajdonság értékét. Ha az így kapott eredmény nagyobb vagy egyenlő a Nehézségnél, a próba sikeres, ellenkező esetben sikertelen.

Tulajdonságpróba: Tulajdonság értéke + k10 ≥ Nehézség

A Nehézséget az alábbi táblázat segítségével lehet meghatározni:

A feladat besorolása	Nehézség
Mindennapos	9
Könnyű	12
Átlagos	15
Nehéz	18
Nagyon nehéz	21
Hősies	24
Szinte lehetetlen	27
Lehetetlen*	30

* A KM különleges esetekben engedélyezheti a lehetetlen feladatok véletlen megoldását.