

Vadászidény szerepjáték

Nagy Donát

3.4.1 verzió, 2024. március 18.

Andevellir egy vad világ, ahol a fondorlatos gonosztevőket, ádáz fevadakat és titokzatos lidérceket elszánt vadászok üldözik – és ezek a szabályok lehetővé teszik, hogy egy **kalandmester** segítségével néhány **játékos** is belekóstoljon ezekbe a kalandokba.

A közösen megalkotott történetekben a játékosok egy-egy **kalandozó** tetteit irányítják, akik egymást támogatva küzdenek meg a kalandmester által megtervezett és bemutatott kihívásokkal. (A játékosok ajánlott száma három-öt fő, de nyomozni egy-két vadász is jól tud, a harci taktikázás pedig hat-nyolc fővel is kezelhető lehet.)

A játék kezdetén a kalandmester **felvázolja az alaphelyzetet**, a játékosok pedig kiválasztják, hogy **milyen képességeket birtokol** az a vadász, akit irányítani fognak.

Ha megvannak a kalandozók, akkor **elindul a történet**: a kalandmester meséli, hogy a csapat mit lát és tapasztal („egy sziklafal magasodik előttetek, felette fából tákolt vadles...”), a játékosok pedig kiválasztják a kalandozók döntéseit („megpróbálok felmászni a sziklákon”).

A játékosok bármikor rákérdezhetnek olyan részletekre, amelyeket a kalandmester nem említett, de **a kalandozójuk meg tud állapítani** („mennyire nehéz felmászni?” – „veszélyes: ha egyest dobsz, lezuhansz”).

Ha egy kalandozó **kockázatos feladatra vállalkozik** (sziklamászás, harc stb.) akkor a képességek, körülmények és kockadobások alapján a kalandmester jelenti be, hogy mi az eredmény („egyszer megcsúsztál, de feljutottál”, „az ór vívni kezd és káromkodik... tíz másodperccel később ügyetlenül lép és lecsapsz a bokájára; ordítva borul a korlátnak”).

Ez a rendszer kizárólag hatoldalú dobókockát használ: „[1-6]” jelöli **egy kockadobás eredményét**; „[5-10]” pedig egy 5 és 10 közötti véletlen értéket (ami lehet [1-6]+4 vagy sorsolható öttől tízig számozott kockával). A „[1-6]” jelölés minden előfordulása új dobás: például „2 × [1-6]” egyetlen dobás értékének kétszerese, viszont „[1-6] + [1-6]” már két dobás összege.

Andevellir világában **középkori, X-XII. századi társadalmi rend jellemző**: a büszke fejedelmek láncingbe öltözött lovagokat vezetnek csatába, a szerzetesek az egek titkait fürkészik, a parasztok tömegei a földken izzadnak, az éhes csavargók pedig bármit megtesznek a túlélésért.

Ebben a világban a **lélek hatalmat hordoz**, amit szorgalmas gyakorlással **bárki kiismerhet**. A saját lelküket megedző boszorkányok és varázslók mellett fontos szerepe van az egek szent hatalmával megáldott papságnak, a vadon nyers erejét hordozó bajnokoknak, valamint a különféle furcsa és veszélyes lényeknek is.



A testi és a lelki edzettség eltérő lehetőségeket biztosít; a vadászok küzdelmeiben mindkettő jól használható.



1. Vadászok a vad világban

1.1. Cársadalmi helyzet

Andevellir földjein sok nyomorúságot okoznak a gátlástalan haramiák és a vadonban lapuló különös lények. Ezek ellen a **hivatásos vadászok** küzdenek, hiszen az egyszerű nép tehetetlen, a büszke lovagok és varázslómesterek pedig ritkán vállalkoznak a körülményes keresgélésre.

A vadászokat az különíti el a harcosoktól, hogy ők **bujkáló célpontok felkutatására és legyőzésére** vállalkoznak, nem a nyíltan felvonuló hadak megállítására. (De az alantas rablókkal ellentétben egy vadász a megbízójától kap jogos jutalmat, nem a célpont vagyonát ragadja el!)

A vadászok többnyire **vándorló életet élnek** (oda mennek, ahol sok baj van) és veszedelmes feladatokra vállalkoznak, így jórészt az **elszánt fiatalok** közül kerülnek ki, akiknek az összegyűjtött tapasztalat és hírnév esélyt adhat a felemelkedésre és kényelmesebb életre.

Az önállón kóborló fegyvereseket gyanakodva fogadnák, így a vadászok **testvériségekbe tömörülnek**, amelyek fegyelmezik és védelmezik tagjaikat. Legtöbb megbízáshoz nem kell a teljes testvériség, így a vadászok általában **három-hat fős csapatokban** dolgoznak.

A játékosok azért **vadászokat választhatnak kalandozóként**, mert ők független és tiszteleltre méltó figurák, de még nem az alattvalóikat irányítgatják, hanem személyesen vállalkoznak kalandokra.

Ezzel a vadászok a **társadalom rendjében** öt réteg közül **középen helyezkednek el**, így mindenféle alakkal kapcsolatba kerülhetnek:

- A különféle rangú **főurak** (bárok, hercegek, fejedelmek, királyok) kiterjedt tartományok és országok felett uralkodnak; de csak állandó igyekezettel tudják összetartani és irányítani a birtokaikat.
- A közönséges **nemesek** (1-2%) pár kis falura (50-100 parasztcsalád) kiterjedő birtokot igazgatnak; ezért cserébe edzett páncélos lovagként vagy értékes lelki hatalommal szolgálják hűbérurukat.
- A **közrendű szabadok** (5-8%) megbecsült hivatást űznek; a vadászok mellett ide sorolhatóak a harcosok, a papság, a boszorkányok és gyógyítók, valamint a városi polgárok és kereskedők is.
- A **parasztok** (kb. 90%) fáradtságos munkát végeznek (földművelés, állattartás, egyszerű kézműves szakmák) és adóznak a falujukban élő nemesnek, de ezekért védelmet és békés életet remélhetnek.
- A **csavargók** (1-2%) hányatott sorsú, problémás alakok, akik a túlélés kedvéért bármit megtesznek, az alkalmi munkáktól kezdve a kolduláson át egészen a tolvajlásig és véres gaztettekig...

Ebben a vad világban még **folytonos az átmenet** a rétegek között; a nemesek fia-lánya nem formális titulust örököl, hanem azt, hogy hatalomra nevelték és ismerheti a többi fontos család gyermekeit...

A nép túlnyomó többsége **kis falvakban** (10-50 ház, 50-200 fő) él, hogy minél közelebb legyenek a művelendő földekhez; a zsúfolt **városok** gazdagságát pedig a kereskedelem, a kézművesség és a vallási központok biztosítják. A tipikus városokban néhány ezer lakos, a kivételesen nagy településeken pedig néhány tízezer fő él.

A szabályt illusztrálni fogom, de egyelőre a rajzok túlnyomó többsége hiányzik.

ifjú vadász

A testvériségek között vannak nagy múltú szervezetek és laza baráti társaságok is; jellemzően valamilyen hatalmasság (király, városi tanács, papi előljáró stb.) engedélyével és névleges pártfogásával működnek.

nap, királynő, lovag,
lándzsás vadász, parasz-
asszony, csavargó, koponya

1.2. Képességek

A rendszer a kalandozók (és más emberek) szaktudását és edzettségét a birtokolt **képességek** listájával írja le. Egy képesség jelentős érték: még szorgalmas fejlődéssel is csak **átlagosan egy-két évente lehet +1 képességet** szerezni.

A kalandmester a játék előtt kihirdeti, hogy egy-egy játékos összesen **hány képességet választhat** a kalandozójának; ez jellemzően 5 (újoncok) és 12-15 (veterán vadászok) közé esik.

Játékalkalmak **összefüggő sorozatában** a kalandmester jelöli ki azt is, hogy a visszatérő kalandozók **mennyit fejlődhetnek** a legutóbbi kaland óta. (Ez általában fokozatos tapasztalatgyűjtést jelent, de bizonyos misztikus praktikáknál a megrázó élmények, avatási szertartások vagy zárandoklatok is jelentősek lehetnek.)

Bizonyos képességek kiválasztása **feltételekhez** kötött: például a lovasharc képességhez szükséges a lovaglás birtoklása is. Ha egymásra épülő képességek ugyanazon a területen adnak egyre nagyobb előnyöket, akkor a rendszer egy **képességsorba** (például hadviselés) rendezi őket.

A szabály a hivatásos vadászok között **elterjedt képességeket** mutatja be; ezekre a mély tudást gyűjtő mesterek szinte minden területen ráépíthetnek önállóan kitapasztalt **szokatlan képességeket** is (amelyeknek a hatásait és korlátait a kalandmester határozza meg).

Az önálló fejlődés nehézségei miatt egy szokatlan képesség jellemzően **feleakkora előrelépést biztosít**, mint egy (ugyannyi fáradozással eltanulható) elterjedt képesség; így a vadászok között **ritka az ilyen specializált tudás**. (A lovagok, varázsló-mesterek vagy különös lények között viszont gyakrabban előfordulhat ilyesmi.)

Ha egy tapasztalt karakterhez mégis az elmélyült tudás illene, akkor a játékos legalább 10/12/15 képesség közül választhat legfeljebb 1/2/3 szokatlant is; ezeknek a hatásait a kalandmesterrel egyeztetve jelöli ki.

Ezeket túl persze bőven vannak **más szakmához kötődő** ismeretek is (a koldulástól a drágakőcsiszolásig); de ezek nem választhatóak kalandozó képességeként, hiszen a vadász-kalandokban általában feleslegesek.

1.3. Személyes adottságok

A kalandok „vázát” a megbízások teljesítése és képességek ravasz használata adja, ha a vadászok nem szürke gyilkológépek, hanem saját érzésekkel és álmokkal rendelkező emberek.

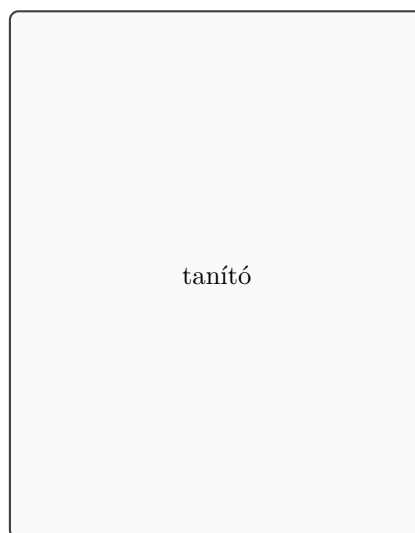
Természetesen nem kötelező kisregényt írni a kalandozók múltjáról; de néhány alapvető kérdést mindenképp célszerű tisztázni (ha máshogy nem, akkor kockadobás alapján):

Milyen vidékről származik a kalandozó?

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| (1) átokverte mocsár pereméről; | (4) városias környezetből; |
| (2) zord hegyek közül; | (5) épp a kaland helyszínéről; |
| (3) csendes alföldi faluból; | (6) távoli vagy átmeneti helyről. |

Milyen családi háttérrel rendelkezik?

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| (1) árva, fattyú, kitagadott stb.; | (4) ősei hivatását viszi tovább; |
| (2) nyomorgó, balsorsú népség; | (5) úri család sokadik gyermeke; |
| (3) szorgos, unalmas család; | (6) „Hát az összetett dolog...” |



Minden képességsor 3-3 képességből áll.

„hadviselés II” = két képesség birtoklása a hadviselés sorból



Miért választotta a vadászok veszélyes életútját?

- (1) kalandot és küzdelmet keres; (4) példaképet vagy barátot követ;
(2) élvezi a hírnevet és dicsőséget; (5) irtani akarja a veszedelmeket;
(3) rangról és jólétről álmodik; (6) egyéb, sajátos indítéka van.

Milyen első benyomást kelt?

- (1) szívós, nyers vadember; (4) udvarias, precíz és büszke;
(2) tréfás kedvű, vidám cimborá; (5) daliás férfi / vonzó nő;
(3) meglapuló, fondorlatos alak; (6) egyéb vagy ezek ötvöze.

Az első benyomást természetesen befolyásolják a fizikum és a tekintély képességek, valamint a feltűnően hurcolt fegyverek is.

A kérdések megválaszolásán túl hasznos lehet:

- **részletezni** a válaszokat (ki a példaképe: egy magasztos szent vagy épp a kalandvágyó nagynénje?),
- **képességeket kötni** hozzájuk (miért azokat a képességeket szerezte meg? hogyan formálta jellemét az összegyűjtött tudás?),
- **összebeszélni** a többi játékosal („mi ketten ugyanabból a hegyi faluból jövünk, gyermekkorunk óta versengünk egymással”).

A **kalandozók neve** szabadon választható és nem jár merev kötöttségekkel. A jó fizikumot igénylő szerepekben a férfiak, a papságban és a boszorkányok között viszont a nők vannak többségben; de bőven akadnak harcias nők és lelki hatalmat alkalmazó férfiak is.

Végül, de nem utolsósorban célszerű **nevet választani** a kalandozónak, személyes ízlés szerint vagy a következő példák közül:

- **férfi nevek:** Aramund, Bótmar, Erkangar, Frodrik, Gildó, Gotzon, Kullan, Odó, Pirmin, Stenn, Ulf, ...
- **női nevek:** Bóra, Cilli, Danhild, Filberta, Haizea, Jodvig, Lorea, Rozlinda, Tamari, Usoa, Zurine, ...

Ebben a vad világban nem használnak vezetékneveket, de akinek gyakori neve vagy feltűnő adottsága van, arra **könnyen ráragadhat valamilyen jelző:** botos, dalos, fürge, késes, látó, (származási hely)-i, ravasz, szép, tüzes, vándor, véres, ...

1.4. felszerelés és hirnév

A vándorló vadászok nem hurcolnak nagy csomagokat, azonban mindig tartanak maguknál **alapvető felszerelést:**

- szívós ruházatot és esetleg egy váltóruhát;
- egy sokoldalú vadászkést és más közelharc fegyvereket;
- kulacsot és ha kell, akkor tartós élelmet;
- kovát, acélt és taplót (1 perc meggyújtani valamit);
- néhány gyertyát (vagy olajméceset és hozzá olajat);
- pár tucat ezüstpénzt, ami fedezi a hétköznapi kiadásokat.

Ezen túl a **képességek adnak eszközöket:** a hadviselés ad páncélzatot, az íjászat ad íjat, tegezt és nyilakat, a lovaglás ad lovat és lószerszámot, ...

Andevellir világában a misztikus hatalom a lélekhez kötődik, így (sok más fantasy játékkal ellentétben) **nincsenek mágikus tárgyak** és a kincsek halmozása helyett a személyes tudást kell okosan használni.

A kalandok helyszínén **egy pénz** egy durván 1,5 grammos kis ezüstérmét jelent, aminek az értéke megfelel néhány óra közönséges fizikai mun-



boszorkány és kardforgató

Aki tanácstalan, az sorsolhat a listákról két kockadobás összege alapján: 2 = legelső név, 3 = következő, ...

kés és kulacs

kova, acél, tapló, gyertya, méces

kának, egy kiadós étkezésnek vagy egy éjszakára szóló átlagos szállásnak.

Egy komolyabb megbízásért (rablók felkutatása, veszélyes fenevad leterítése stb.) jellemzően **néhány száz pénz jutalmat** fizetnek a vadászoknak, ami néhány hónapra biztosítja a csapat megélhetését. A vadászokat nem csak a hideg ezüst mozgatja: örömmel fogadják a népszerűséget, a szívességeket és a kellemesen elhúzó vendéglátást is...

A kalandmester által bejelentett pénzösszegek **kijelölik, hogy a vadászok hogyan viszonyulnak** egy-egy jutalomhoz vagy költséghez, de nem kell őket összeadni és aprólékosan könyvelni. A hétköznapi dolgokra mindig jut pénz, a komoly adósságokat („véletlen” leégett egy kunyhó) pedig remélhetőleg fedezi majd a kiérdemelt jutalom...

Játékok sorozatában a **pénzjutalmakat felesleges számon tartani**, hiszen a vadászok hamar felélik a bevételüket. A kalandokban elért eredmények a **hírnév és kapcsolatok fejlődésében** láthatóak:

- Az elvégzett munkák **hírnevet** biztosítanak: aki követi az eseményeket, az tudhatja, hogy ezt a csapat teljesíti vállalásait.
- Ha egy kiemelkedő szolgáltatást nem lehet pénzben kifizetni (önfeláldozó vitézség, kínos ügy eltussolása stb.), akkor **pártfogókat** szerezhet a csapat, akiktől később értékes támogatást remélhetnek.
- Ezek mellett persze **ellenségek** is könnyen akadhatnak: a cserben hagyott megbízó, a leégett kunyhó tulajdonosa, a legyőzött rablók szökésben lévő vezére, a megszegyénített rivális vadászok, ...

1.5. Kalandozók halála

Ez a rendszer arra van tervezve, hogy a kalandozók **talpraesett, hivatásos vadászok**, de nem próféciákban megjövendölt világ-megváltó alakok.

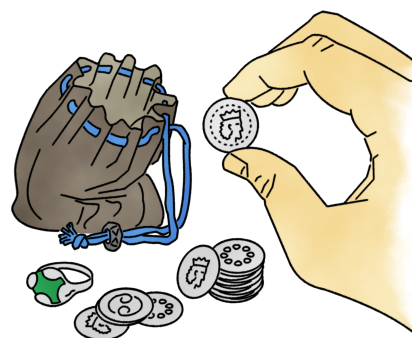
A vadászok értik a dolgukat, kerülnek a reménytelen megbízásokat és jó csapatmunkával sok veszélyt legyűrhetnek, de a hivatásukhoz hozzátartozik, hogy **bármelyik küldetés lehet az utolsó**, ha egy sarokba szorított gyilkos vagy dühöngő fenevad mellé áll a hadiszerencse.

Ha egy kalandozó meghal, akkor a játékos **új kalandozót választ** ugyanannyi képességgel, mint amennyit az előző birtokolt. Ha a kalandozó menekülhetne, de **élete árán is védelmez valakit** és hősi halált hal, akkor a játékos következő kalandozója +1 képességet kap.

Ha a történet „java” még hátravan, akkor általában a kaland következő napján **érkezik az erősítés** (a játékos nyugodtan „hívhat” olyan vadászt, akinek a tudása épp kapóra jön); végső leszámolásban elesett vadászokat pedig a csapat következő kalandjaiban kell pótolni.

Ha a történet **teljesen zsákutcába kerül** (fontos szereplő meghal, mindenki meghal, kalandozókat elúzi a vasvillás tömeg stb.), akkor megoldást jelenthet, hogy játék résztvevői együtt **rémálomnak minősítik** az utolsó nap eseményeit, és a történet újraindul onnan, hogy valamelyik kalandozó éppen felébredt ebből az álomból.

A rémálom eseményei **nem adnak megbízható jóslatot**: a kalandmester a játék újraindításakor megváltoztathat bármilyen információt, amit az „álom” előtt még nem tudtak a kalandozók.



Az igazi kincs mindig a barátság – a befolyásos emberek barátsága...



A pártfogók nem végzik el a rutin-munkát a vadászok helyett, viszont egy-egy nehéz helyzetben fontos szerepet kaphatnak.

Egy régi ellenség felbukkanása bármilyen kalandot feldobhat; ha a csapatnak sok az ellensége, akkor már a pusztta túlélés is érdekes kihívást jelenthet...



Rutinos tűzoltó, nem szuperhős.

sírkő, félhold, rémálom

Akár az is előfordulhat, hogy a „valóságban” ártatlan és jóindulatú az a szereplő, aki a „rémálomban” lelepleződött és aztán lemészárolt mindenkit...

2. Harcrendszer

2.1. Figyelem és fenyegetés

A vadászok napokon vagy akár heteken át kérdezősködnek és keresgélnek a célpontot; de végül a küzdelem **félelmetesen gyors** és jellemzően egy percen belül eldönti, hogy ki fog a fűbe harapni.

A gyors leszámolásban **a pillanatnyi késlekedés is végzetes lehet**, így a kalandmester időrendben megy végig az eseményeken és **másodpercre pontosan követi**, hogy melyik cselekedet mikor fejeződik be (mikor érkezik meg valahová, mikor lőhet stb.).

A rendszer elkülöníti a **figyelmet igénylő** tevékenységeket (futás, újaszat, lelki hatalomra összpontosítás stb.), amelyekből egy lény **egyszerre csak egyet** végezhet és az **egyszerű** tevékenységeket (lassabb helyezkedés, káromkodás stb.), amelyekre nem vonatkozik ilyen megkötés.

Egyáltalán nem lehet figyelmet igénylő tevékenységet végezni:

- **hátrányos sérülés elszenvedése után** [1-6] másodpercen belül;
- **közelharc fenyegetés** alatt (amikor bármelyik pillanatban érkezhetne durva támadás).

Amelyik lény **közelharcban küzd** (vív, verekedik, birkózik stb.), az egyszerű tevékenységként egyszerre **fenyegethet** minden elérhető lényt maga előtt (120°-os tartományban), akiket ellenségesnek tekint.

A közelharcnak nagyon fontos hatása, hogy **a fenyegetés azonnal „sakkot ad” az ellenségnek**. Az eredmény lehet, hogy csak fél perc (egy örökkévalóság!) múlva fog leteríteni valakit, de ha a gazember folyamatos életveszélyben van, akkor addig se tud nagy bajt okozni...

2.2. Összecsapások

A rendszer **összecsapásnak** nevezi azokat a döntő pillanatokat, amikor valaki eredményes lesz. Az összecsapásoknak három forrása van:

- közelharc közben időnként adódnak **szokványos összecsapást** jelentő pillanatok (sikeres cselek, ballépések stb.);
- aki kihasznál egy kedvező helyzetet vagy hátrányt felvállalva letámad valakit, az bármikor kikényszeríthet egy **gyors összecsapást**;
- a **távolsági támadások** is egy-egy összecsapást jelentenek.

A közelharcban néha szinte azonnal agyonvágják valakit, máskor viszont sok a hiábavaló ügyeskedés, így az első **szokványos összecsapás** a harc kezdete után $[1-6] \times [1-6]$ másodperccel történik (ez percenként átlagosan öt összecsapást ad, de egyenlőtlenül eloszlatva).

A kalandmester a harc kezdetén **titokban sorsol időtartamot**, aztán követi a harc közben zajló eseményeket (helyezkedés, erősítés érkezése, valakit körbevettek és hátba szúrtak, nyílzáporok stb.) és végül a kisorsolt időpontban bejelenti, hogy „most értünk el az összecsapáshoz”.

Az összecsapásban teljes jogú résztvevő mindenki, aki **akkor éppen harcol** (még az is, aki késve érkezett). Ha az ellenségek idő előtt elfogynak, akkor az összecsapás érdeklődés hiányában elmarad.

Ha a **harc folytatódik** egy szokványos összecsapás után, akkor a kalandmester újabb $[1-6] \times [1-6]$ másodperces időtartamot sorsol (titokban) és azután következik majd egy újabb szokványos összecsapás.

Ravaszkodni az utolsó pillanatig lehet, de ebben a rendszerben a játék „lényege” nem a rövid harc, hanem inkább a célpont becserkészése és a küzdelem előkészítése.

Kezdeményező dobásra nincs szükség; ami ugyanabban a másodpercben történik, az egymástól függetlenül megvalósul.



A fenyegetés sokkal erősebb lényeket is feltarthat; de a medvére küldött kutyák vérrel fizetnek a bátorságukért...



medvét fenyegető kutyák

Az összecsapásban bármelyik fél győzhet, de valamelyik fél biztos győzni fog – így a rendszer közelharcban kihagyja a rengeteg „nem talált” eredményt és rögtön előreugrik az érdekes mozzanatokra.

Kiegyenlített párbajokban két dobás szorzata helyett $[1-6] \times 30$ másodperc után jön a szokványos összecsapás.

vívó harcosok

2.3. Harcértékek

A lények aktuális harci képességeit a rendszer három számértékkel méri, ezek a küzdőérték, a célzóérték és a védőérték.

A **küzdőérték** (rövidítve: KÉ) közelharcban kap szerepet; értékét sok tényező befolyásolja, amelyek közül a leggyakoribbak a következők:

adottság, eszköz vagy körülmény	KÉ módosító
használt fegyver: vadászkes ... lándzsa	+3... +7
pajzs és páncél-elemek	darabonként +1
fizikum / hadviselés sorok, képességenként	+2 / +1
birkózás illetve lovasharc használata	+3 / +3
védttelen célpont / elsietett támadás indítása	+3 / -3
minden egyes hátrány / rokkantság	-1 / -3
nehéz terep (csúszós, gazos, meredek stb.)	terepre jellemző
emberinél nagyobb testméret, kategóriánként	+2
ragadozók / szarvakkal rohamozó állatok	+3 / +3

A **célzóérték** (CÉ) a távolsági támadások kezdeményezésekor segít; értékét a használt távolsági fegyver és a hozzá kötődő képességek adják.

A **védőérték** (VÉ) az elszenvedett távolsági támadások hatását enyhíti; értékét befolyásolja a távolság tényező (ami jellemzően 10 méterenként +1 VÉ), a fedezékek, a pajzs (+2 VÉ), a páncél-elemek (+1 VÉ / db) és az állatoknak a testmérete.

2.4. f harc eredményei

Az összecsapások pillanatában ki kell sorsolni, hogy az aktuális küzdő felek közül melyek lesznek **eredményesek**. Ehhez minden résztvevő **összead egy-egy kockadobást a helyzethez illő harcértékével** és a kapott értékek jelölik ki az eredményes lényeket:

- aki a **legnagyobb értéket** kapja, az **győz**;
- akik annál **eggyel vagy kettővel kisebb** értéket kapnak, azok **részsikert** érnek el.

A harc jellege alapján kétféle összecsapást lehet elkülöníteni:

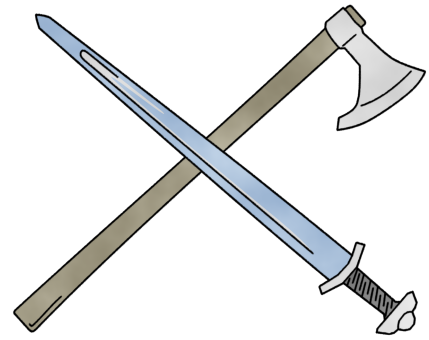
A **közelharc** összecsapásnak két vagy több résztvevője lehet; akik mindannyian a küzdőértéket (KÉ) adják a kockadobáshoz.

Az eredményes lények egymástól függetlenül kijelölnek egy-egy közeli (támadásukkal elérhető) lényt és eldöntik, hogy sérülést okoznak vagy inkább alternatív eredményt választanak.

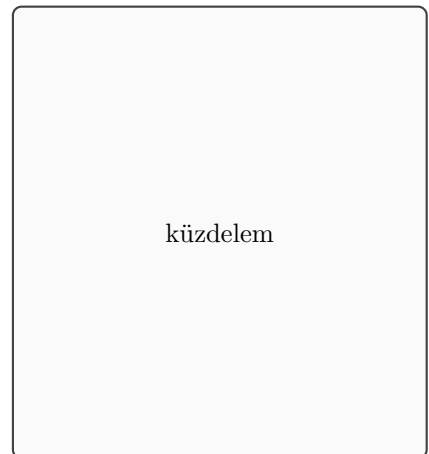
Aki **sérülést okoz**, az az eredmény jellegétől függően:

- győzelemmel egy rokkantságot okoz és ezzel **leteríti áldozatát**;
- részsikerrel pedig hátrányt okoz; ekkor a **sérült talpon marad**, de -1 KÉ-t kap, ügyetlenebbül használja a megsebzett testrészt és [1-6] másodpercen belül csak egyszerű tevékenységet végezhet.

A **fegyvertelen** lények jellemzően alternatív eredményt választanak, mert csak akkor okozhatnak sérülést, ha sokkal nagyobbak célpontjuknál, vagy földön lévő lényt ütnek-rúgnak-marcangolnak.



A harcértékek sokat érnek, például már +1/+2/+3 KÉ fölény is rendre 2:1, 4:1 illetve 10:1 esélyeket jelent két harcos küzdelmében.

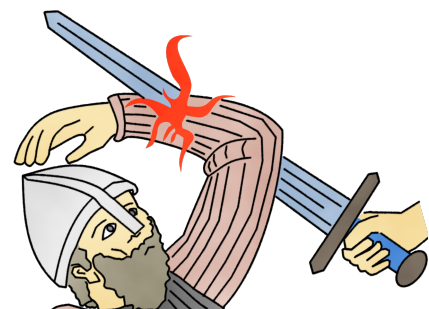


Holtverseny esetén több győztes van, akik akár egymást is megölhetik.



A **távolsági támadásnak** mindig két résztvevője van: a támadó fél a célzóértéket (CÉ), a célpont pedig a védőértéket (VÉ) adja a kockadobáshoz.

A támadó eredményei sérülést okoznak a célpont ellen; a célpont eredménye pedig csak azt biztosítja, hogy a támadó ne tudjon testrészeire célozni.



3. Fegyverek és használatuk

3.1. Közelharc fegyverek

A fegyvertípusok hatékonysága elsősorban a méretüktől függ:

fegyver	méret	módosító	birtoklhatja
vadászkes	30-45 cm	+3 KÉ	minden vadász
balta	50-60 cm	+4 KÉ	aki szeretné
kard	70-100 cm	+5 KÉ	hadviselés I kell
harc fejsze	másfél m	+6 KÉ	fejszésés kell
lándzsa	2-3 m	+7 KÉ	aki szeretné
pajzs	70-100 cm	+1 KÉ +2 VÉ	aki szeretné

A vadászok számára a fegyverzet megfizethető (egy kard 30-50 pénz, bármi más ≤ 10 pénz); azonban nem mindenki akar a hátára szíjazott pajzsral vagy kézben hurcolt hosszú fegyverrel utazgatni.

A vadászokra jellemző, hogy gyalogosan, pajzs nélkül forgatják a masszív medveölő lándzsát. Ilyenkor a lándzsa bekészíthető földre támasztott véggel, ami roham ellen védekezve +3 KÉ-t ad.

Más technikákkal pajzs mellett is használható lándzsa:

- Aki hadviselés I képességet birtokol és gyalogos pajzsfalból szurkál lándzsával, az szétosztja a küzdőértéket: csak +3 KÉ-t kap, de a közvetlen balra/jobbra álló társainak is ad +2 KÉ-t.
- Aki lovasharcban képzett és lovas-kopjaként használja a lándzsát, az rohamban +3 KÉ előnyt kap, de rokkantság okozása után elveszíti a fegyverét (megreked az ellenség testében).

Aki nem közelharcra szánt eszközt (konyhakés, dobófejsze, szerzsám stb.) forgat, tompa fegyverrel (bot, bunkó) küzd, vagy a fegyver tompa végével próbálja megütni az ellenséget, arra -1 KÉ vagy nagyobb hátrány vonatkozik a hasonló méretű alapfegyverhez képest.

3.2. Közelharc képességek

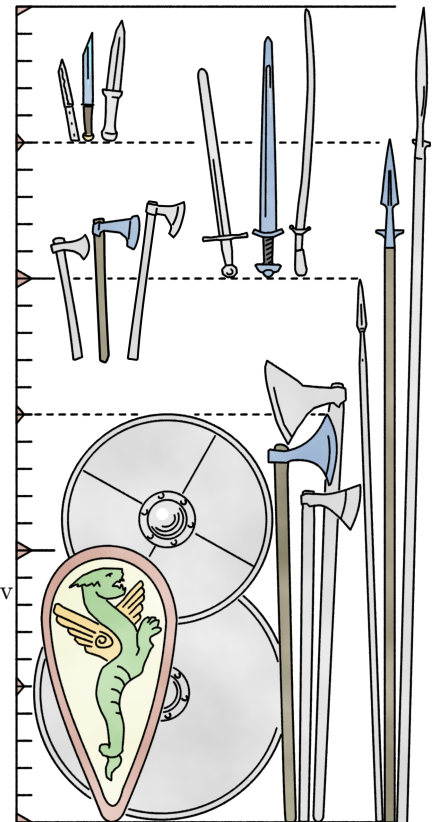
A küzdelemben komoly előnyt élveznek a nagyobb és erősebb alakok:

A fizikum képességsor képességei az ember termetét és izomerejét mérik. A súlycsoport és a nyers testi erő harcban képességenként +2 KÉ előnyt ad, továbbá cipekedésben vagy más feladatokban is hasznos lehet.

A vadászok jellemzően jó erőben vannak, így közöttük a természetbeli különbségek határozzák meg, hogy kinek milyen a fizikuma:

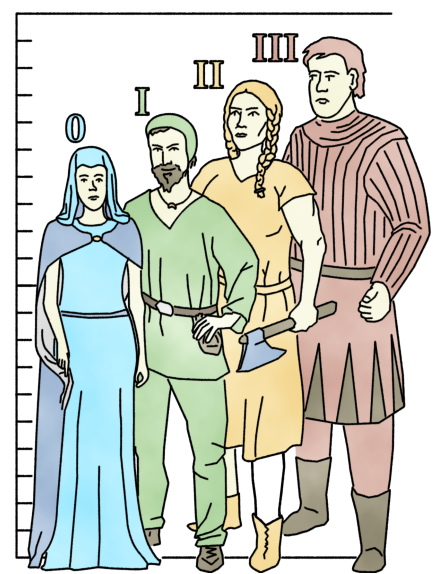
termet (nagyjából)	férfiak körében	nők	fizikum (ha edzett)
140-155 cm	pár %	15 %	0 képesség
155-170 cm	15 %	66 %	1 képesség
170-185 cm	66 %	15 %	2 képesség
185-200 cm	15 %	pár %	3 képesség

A „civil” nép körében a 0 fizikum átlagosnak nevezhető, a lehetséges értékek pedig -2 (törékeny nénike) és 2 (izmos kovács) között mozognak.



Az 50-60 cm körüli rövid kardok, hosszú kések és buzogányok +4 KÉ-t adnak.

Két fegyver egyidejű használata nem elterjedt, de szokatlan képességeként kitanulható és +3 KÉ-t ad a nagyobbik (legfeljebb kard méretű) fegyver módosítóján túl.



A fizikum III-ra épülő szokatlan képesség adhat 2 m feletti termetet és +1 KÉ-t.

Minden vadász átvészelt néhány verekedést, a komolyabb harci tudás és felszerelés viszont már képességként választható:

A **hadviselés** képességsor szívósságot és közelharc-háborús tapasztalatot biztosít, ami **képességként 1 KÉ-t ad** és jól jöhet a brutális helyzetekben; továbbá elérhetővé teszi a kardokat és **képességként +1 páncél-elemet** (sisak, fegyverkabát és végül láncing).

Andevellir világában X-XII. századi jellegű **páncélzatot** ismernek; aminek a viselése **elemenként +1 KÉ és +1 VÉ** előnyt jelent:

- A **sisak** többnyire nyitott (kúp + orr-vas), de láncing mellé arcot elrejtő, látóteret korlátozó vasvödör is választható.
- A tucatnyi posztórétgeből varrt szívós **fegyverkabát** vaskos és meleg öltözék, de hidegebb időben tartósan is viselhető. (A „börvért” a fegyverkabát gyakori, kívülről bőrrel bevont változata.)
- Az apró vasgyűrűk ezreiből összeálló **láncing** a fegyverkabát felett viselve védi a törzset, csípőt és vállakat; ez nem nehezíti a szabad mozgást, de 10 kg körüli súlyával gyorsítja a kifáradást.

Minden elemet egy-egy percig tart felvenni vagy letenni; pihenés közben csak különösen veszélyes helyen viselik őket.

A páncél **komoly befektetés** egy vadásznak: egy-egy elem ára nagyjából 50-100 pénz körül mozoghat (szamar, tehén vagy igavonó ló ára).

A birtokolt képességszinten túlmutató **idegen páncél-elemek** viselése nem ad +KÉ előnyt, sőt eleinte (első nap) –1 KÉ-t jelent.

Aki **hadviselés és regeneráció képességet is birtokol**, az páncél helyett választhat azonos védelmet adó kivételes edzettséget is.

A válogatott testőrök és bajnokok jellegzetes fegyvere a félelmetes lendülettel forgatott harci fejsze:

A **fejszés** képesség (feltétel: legalább fizikum II és hadviselés II) birtokosa harci fejszével küzdve összesen +10 KÉ előnyt kap (fegyver alapt módosítója +6 KÉ, szaktudás +4 KÉ).

A **harci fejsze** hosszabb és lényegesen könnyebb a lomha favágószerszámoknál; de mérete miatt csak gyalog, pajzs nélkül forgatható.

A birkózás és verekedés nem tud versenyezni a hosszú fegyverek hatékonyságával, de szorult helyzetekben hasznosnak bizonyulhat:

A **birkózás** képesség fegyver nélkül harcolva +3 KÉ-t, kések használatára pedig +1 KÉ-t ad.

3.3. Távolsági harc

A közelharc bárkit utolérhet és gyakorlottság nélkül is alkalmas az emberölésre; a távolság küzdelem viszont **különálló hivatás**, amit támadó szándékkal (illetve erődítmények védelmében) alkalmaznak az erre szakosodó vitézek.

Az ilyen tudás **értéke a tereptől függ**: dús bozótban alig használható, nyílt mezőn csak a támadók üdvözlésére és menekülők leterítésére szolgálhat, védett magaslaton állva azonban döntő fölényt biztosít.

Emiatt ez a **ravasz vadászokra jellemző**, akik bátor rohamtámadások helyett inkább fondorlatos terveket szőnek, hogy aztán biztonsággal teríthessék le a veszedelmes célpontokat is.

sisak és fegyverkabát

láncing és nagyfejsze

A birkózás képesség különösen fontos az alakváltók számára, akik állati testben is hasznosíthatják.



Az íj elterjedt és hatékony távolsági fegyver, de nagy testi erőt igényel:

Az **íjászat** képességsor (feltétel: képességek száma \leq fizikum sorból vett képességek száma) használatával **5 másodperc figyelemmel** lehet távolsági támadást indítani, amire **képességenként +1 CÉ** vonatkozik.

Az **íj** egy másfél-két méteres rugalmas pálcából és az íjhúrból (erős zsineg) áll, ezeket külön szállítják. (A tartósan felhúrozott íj elgyengülne; az íjhúrt feltenni vagy levenni 10 másodperc alatt lehet.) Egy íjász jellemzően kéttucat nyílvesztőt hord, övre akasztott tegezben.

A paritty a szegény, de sok szabadidővel rendelkező hegyi pásztorok fegyvere, ami könnyen elkészíthető, de nehezen küsmerhető:

A **parittyázás** képességsor használatával is **5 másodperc figyelemmel** lehet távolsági támadást indítani, amire **+1/+2 CÉ** módosítót ad a parittyázás II/III. A parittyakövek tompa ütése a csontokat bezúzzák, de nem okoznak életveszélyes vérveszteséget.

A **paritty** lényegében egy egy-két méteres zsineg, aminek a közepén egy szélesebbre font részbe vagy bőrdarabkába lehet beleilleszteni a szilva méretű és alakú kavicsokat. A paritty használaton kívül jól elrejthető, viszont a megperdítéséhez tágas hely kell. Egy parittyás jellemzően kéttucat lövedéket (1 kg) hord övre akasztott tarsolyban.

A számszeríj könnyen kitanulható és félelmetes erejű fegyver, de drága, kényes és sokszor csak egyetlen lövést biztosít a harc elején:

A **számszeríj** képesség használatával **1 másodperc figyelem** kell a támadáshoz, de előtte **15 másodperc figyelem** felhúzni és megtölteni a számszeríjat. A lövedék ereje **megfelezi a pajzsból, páncélból és nagy testméretből származó VÉ-t** (lefelé kerekítve); ezen túl a képzett számszeríjászok **+1 CÉ előnyt** is kapnak.

A **számszeríj** ormótlan és feltűnő, durván 60-80 cm-es, T alakú fegyver; amihez kéttucat rövid, vaskos nyíl tartozik (övön, tegezben). Andevellir világában csak a kezdetleges, fából ácsolt, felhúzó-szerkezet nélküli számszeríjak ismertek és azokat is csak fejlett, városias vidéken lehet 50-100 pénzért (szamár, tehén, igavonó ló ára) elkészíttetni.

Képzetlen kalandozó nem birtokolhat számszeríjat, mert az nagy befektetés és szakszerű karbantartást igényel. Egy kölcsönvett vagy zsákmányolt számszeríj **használható képzetlenül** is, ekkor az előkészítési időhöz $+ [1-6] \times [1-6]$ másodperc adódik, a lövésre pedig nem jár +1 CÉ.

A hajítódárda a fűrge portyázók fegyvere, ami felpuhítja az ellenséget vagy támadást provokálhat ki:

A **dárdahajítás** képesség használatával **2 másodperc** alatt, egyszerű tevékenységként lehet távolsági támadást indítani; de a célpont 5 méterenként +1 VÉ-t kap (10 m helyett, lefelé kerekítve).

A **hajítódárda** durván másfél méteres, így egy harcos legfeljebb hármat hordoz, általában a pajzsot tartó kézben. Ha úgy hozza a helyzet, a nehezebb közelharcú lándzsa is eldobható (azonos módosítókkal).

Képzetlenül is lehet használni **rögtönzött dobófegyvert** (ökölnyi kődarab, közelharcú fegyver stb.); ez 2 másodperc egyszerű tevékenység, de -1 CÉ-t (vagy nagyobb hátrányt) ad, a célpont pedig 3 méterenként kap +1 VÉ módosítót (10 m helyett, lefelé kerekítve).

Kivétel: fizikum 0 mellett kiválasztható az íjászat I, de nem ad +1 CÉ-t.

íj, tegez, nyilak

paritty és megperdítése

számszeríj

lovas harcos dárdákkal

kövek, kard, csorba vaskos tányér

4. Hárci helyzetek és körülmények

4.1. Gyors összecsapások

Közelharcban a szokásos összecsapásokat többnyire elhúzódó viaskodás előzi meg, de elvileg bárki bármikor kezdeményezhet **gyors összecsapást**. (Ez 1 másodperces egyszerű tevékenység, a támadó és célpontja mellett a támadót fenyegető lények lesznek az összecsapás résztvevői.)

Ezt jellemzően **védttelen célpontok** ellen használják: ha a támadót **nem fenyegeti senki** (célpontja se), akkor a gyors összecsapásban **+3 KÉ-t kap** és kiválaszthatja az okozott sérülés helyét.

Ha a védttelen célpontot **hátról éri** a támadás, akkor fegyver és pajzs nélkül számol KÉ-t (viszont birkózás adhat neki +3 KÉ-t).

Ezen túl módosító nélkül indíthat gyors összecsapást az:

- aki **rohammal** érkezik (legalább 20 m nekifutás),
- akinek ellenségeit **elvakítja** a nap vagy a sötétben felragyogó fény,
- aki **szökni próbál** és nagyobb sebességet birtokol ellenségeinél.

Más helyzetekben a gyors összecsapás **elsietett támadás**, amiben a **támadó -3 KÉ-t kap**. Ha a célpont fenyegeti a támadót és nagyobb sebességet birtokol nála, akkor **hátrálva kitérhet** az elsietett támadás elől: ilyenkor az összecsapás elmarad, a támadó pedig előrenyomulhat helyezkedés sebességével.

4.2. Sérülések és következményeik

A rendszer az enyhe sérüléseket nem tartja számon, a **jelentős sérüléseket** pedig két fokozatba (hátrány és rokkantság) sorolja.

Akit **hátrány** sújt, az folytathatja a küzdelmet, de a hasogató fájdalom miatt [1-6] másodpercen belül csak egyszerű tevékenységre képes; továbbá a sérülés gyógyulásáig -1 KÉ-t kap és ügyetlenebbül, nehezebben használhatja a megsebzett testrészt.

A **rokkantság** egyrészt **leteríti**, azaz $10 \times [1-6]$ másodpercre cselekvésképtelenné teszi a sérültet (páratlan dobás: ordítva vonaglik; páros: ájult); másrészt pedig a sérülés gyógyulásáig -3 KÉ módosítót ad és változatos gyötrelmeket okozhat a sérülés helyéhez kötődően.

A szűrő-vágó fegyverrel vagy ragadozók által okozott rokkantság durva **vérvesztéssel** is jár, ami $[1-6] \times [1-6] \times [1-6]$ perc alatt fokozatosan legyengíti és megöli az áldozatot. A sebesült megmentéséhez az összes vérző sebet el kell látni a legkorábbra sorsolt halál-időpont előtt.

Egy sérülés **ellátása** [5-10] percet igényel (amit sebkezelés praktika $[1-6]/2$ percre csökkent); eközben $\frac{1}{6}$ eséllyel kiderül, hogy a sérült **olcsón megúszta** és a kezdeti gyötrelmek után egy fokozattal javul az állapota (rokkantság \rightarrow hátrány \rightarrow nem jelentős).

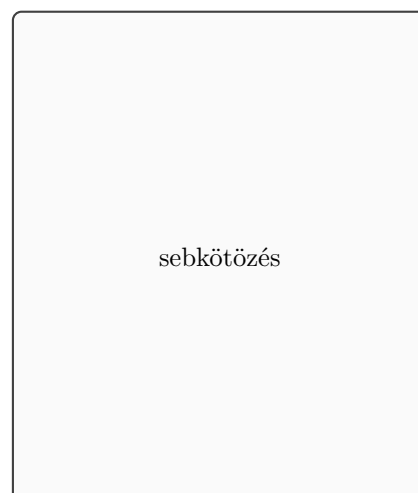
Ezt leszámítva a **természetes gyógyulás** hátrányos sérülés után [1-6] napig, a rokkantság után pedig [1-6] hétig tart; azonban Andevellir világában a kézzátételes sebkezelés percek-órák alatt hatásos, a vadontól kapott nyers életerő pedig még gyorsabb felépülést biztosít.

A **falvak többségében akad gyógyító**, aki egy hátrány gyógyítását néhány pénzért vállalja, egy rokkantság enyhítéséért (hátrány marad utána) pedig néhány tucat pénzt szokott elkérni.



A rohamban +3 KÉ-t ad a lovas-kopjával vagy szarvakkal való támadás illetve a bekészített lándzsával való védekezés.

Az elsietett támadás jellemzően végzetes ostobaság, de 10 KÉ körüli előnnyel már belefér, szorult helyzetben pedig lehet, hogy ez a kisebbik rossz.



Vérvesztés akkor is felléphet, amikor a törzset sújtó hátrány rokkantsággá válik.

A vérzés intenzitása alapján felmérhető a halálig hátralévő idő, így az a dobás nyilvános; többi időt titokban kell sorsolni.



A sebek gyógyítása sokkal gyorsabb, mint a természetes felépülés; de sokkal lassabb, mint a sebeket okozó harc.

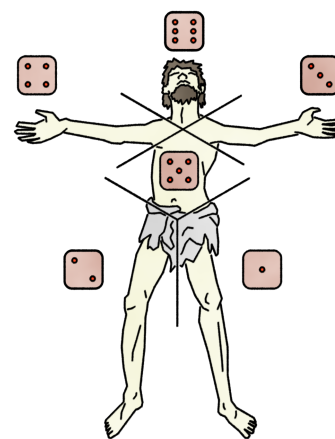


A **megsebzett testrészt** alapvetően kockadobás alapján kell kijelölni: 1/2 = bal/jobb láb, 3/4 = bal/jobb kéz (állatoknál mellső lábak vagy szárnyak), 5 = törzs, 6 = fej (vagy nyak).

Ha a kisorsolt testrész **nem elérhető** (pajzsot hordozó kéz, ló túllalán lévő láb, más akadály mögött vagy túlságosan messze van), akkor meg kell ismételni a sorsolást.

Aki közelharcban **védetlen célpontra** támad vagy távolsági támadásban **testrészeire célozhat** (azaz a célpontja eredménytelen), az **kijelölheti a sérülés helyét** az elérhető testrészek közül.

A hátrányok és rokkantságok a következő **sérülés helyéhez kötődő hatásokkal** sújtják a sérülteket:



hely	hátrány hatásai	rokkantság hatásai
láb	-2 sebesség, ügyetlenebb	nem lehet ráállni, négylábú állatnak -5 sebesség
kéz	használata -2 CÉ, ügyetlenebb	nem használható, rögzíteni kell
törzs	[1-6] perc után $\frac{1}{3}$ eséllyel rokkantsággá súlyosbodik	sérült elgyengül, állóképessége leromlik, pihenésre szorul, [1-6] × [1-6] × [1-6] óra után $\frac{1}{2}$ esély rúttalálra
fej	figyelmetlenség, ingerlékenység, szédülés, [5-10] perc kábultság	DOBÁS ALAPJÁN: 1/2 = azonnali halál; 3/4 = [1-6] × [1-6] × [1-6] perc ájulás + agykárosodás; 5/6 = állkapocs durva sérülése / egyik szem elvesztése

A **kábultság** megduplázza a figyelmet igénylő tevékenységek (futás, távolsági támadás, sok misztikus praktika stb.) időigényét. Ha valakit több ilyen hatás sújt, az időtartamok adódnak össze.

Az **agykárosodás** jelenthet tartós kábultságot és/vagy változatos tudatot, értelmet és ügyességet lerontó hatásokat. (Kalandmester meséli el, kalandozó esetében a játékosal egyeztetve.)

4.3. Alternatív eredmények

Aki közelharcban eredményes, az sérülés okozása helyett egyéb hatásokat is választhat a helyzethez illően. (Ha többen eredményesek, akkor párhuzamosan, egymás döntéseitől függetlenül választanak hatást és célpontot.)

Ilyen módon választhatóak például a következő hatások:

- Egy fegyvertelen, eredményes lény **megérintheti a célpontját**, hogy célba juttasson egy (jellemzően ártalmas) praktikát.
- Egy fegyvertelen, győztes lény **torkon ragadhatja** célpontját és [5-10] másodperc **fojtogatással** ájulást okozhat.
- Egy eredményes lény **földre vihet**, azaz [1-6] m zuhanás hatásaival sújthat egy azonos vagy kisebb testméretű célpontot. Aki részsikerrel választja ezt, az maga is a földre kerül.
- Egy földön lévő eredményes lény **feltápáskodhat**.
- Egy eredményes lény **megszökhet** a küzdelemből és [1-6] m előnyvel elfuthat (olyan irányban, amerre szabad az út). A szökéssel egyidőben elszenvedett rokkantság nem leteríti, hanem $10 \times [1-6]$ másodperc görcsös, vak menekülésre kényszeríti a sérültet.

Ezeket túl **számtalan további hatás** is választható, a süveg megszegyenítő lesöprésétől kezdve a lóról való lerántáson át egészen a sziklaszirt (vagy más magaslat) szélén álló ellenségnek a mélybe taszításáig...



A filmekben elterjedt „kupán verem és elájul” általában durva agykárosodáshoz vezet, ritka kivétel, hogy a célpont olcsón megússza.



Valójában a küzdelem minden résztvevője folyamatosan variálhatja, hogy mit akar elérni a harcban, de csak az eredményes lények utolsó döntése számít, így a rendszer nem is követi a többi szándékot.



Fojtogatás közben a támadó és áldozata is cselekvésképtelen. Ájulás után további $20 \times [1-6]$ másodperc fojtogatás halálos; ha az ájult áldozat élve szabadul, $20 \times [1-6]$ másodperc után tér magához.



4.4. Szorult helyzetek

A rendszer háromféle fényviszonyt különít el:

világos	nincs hátrány	kültéren a nap látóhatár felett
félhomány	-2 KÉ	legalább félhold látható
sötétség	-4 KÉ	újhold, borult éjszaka stb.

Egy **gyertya**, **fáklya**, **tábortűz** illetve **máglya** körül 1/3/10/30 m-ig világos, 3/10/30/100 m-ig pedig félhomály van; de egy **kézben hordott, imbolygó fényforrás** csak félhomályt tud adni (fényerőtől függetlenül).

Aki **szűk helyen** forgat lándzsát vagy harci fejszét, annak -1/-2 KÉ hátrányt jelent az, ha egyik/mindkét oldalán akadályba (fal, bokor, közel álló bajtárs stb.) ütköznének az íves ütések, valamint -1 KÉ hátrányt ad az alacsony belmagasság (≤ 2 m) is.

Aki a **földre került** (fekszik, ül, kúszik stb.), **mászik** (fára, sziklákra, létrára, kötélre stb.) vagy **úszik** (amihez vízi élet képesség kell), az:

- nem használhat késnél nagyobb fegyvert,
- csak hasonlóan szorult helyzetben lévő ellenségeit fenyegetheti,
- csak kúszva haladhat (1 m/s sebességgel).

Ilyen helyzetekből 1 másodperc alatt lehet **feltápáskodni**, de akit fenyegetnek, annak ehhez közelharcra eredményre van szüksége. (Ez elvileg bármikor kiharcolható elszett támadásként, de szinte mindig bölcsebb kivárni a szokványos összecsapást.)

A földön lévő lényt **elfoghatják** az ellenségei, amennyiben **erőfölényt élveznek**. Egy lény **fogva tartása** fenntartott figyelmet igényel, közben az áldozat cselekvésképtelen, 1 perc alatt megkötözhető és helyezkedés sebességével hurcolható.

Aki **cselekvésképtelen** (alszik, ájult, épp leterítették, fojtogatásban vesz részt, fogva tartják), az egyszerű tevékenységet sem végezhet és biztosan veszít a küzdelemben ($-\infty$ KÉ).

4.5. Célzás körülményei

A távolsági támadásoknál a legfontosabb korlát a **távolság tényező**, ami **10 méterenként +1 VÉ** módosítót ad a célpontnak (lefelé kerekítve, például 19 méter is 1 VÉ-t jelent). A dobófegyverek lassabban repülnek, így dárdahajítás illetve rögtönzött dobás esetén a távolság tényező 5/3 méterenként +1 VÉ (szintén lefelé kerekítve).

Ha a **célpont mozdulatlan** (abban a pillanatban, mikor a lövedék elindul), akkor a távolság tényező értékét meg kell felezni, lefelé kerekítve.

Ezen túl **fedezék** mögé bújva is lehet védekezni:

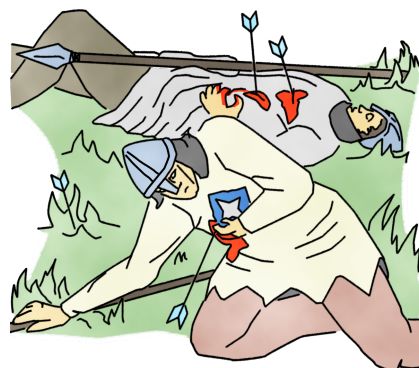
földre lapul, mellkasig érő fal mögött áll	+1 VÉ
feje vagy egyetlen végtagja lóg ki	+2 VÉ
egy-két tenyérszerű terület sebezhető	+3 VÉ
ökölnyi nyíláson/résen keresztül elérhető	+4 VÉ

Külön szabály vonatkozik az „élő fedezékre”: ha valaki a **támadás útjába kerül**, akkor $\frac{1}{2}$ eséllyel ő válik a támadás célpontjává. Akit közelharcban és távolról is fenyegetnek, az ügyes helyezkedéssel gyakran elérheti, hogy a közelharc támadók a távolsági támadás útjában legyenek.

A fényviszonyokból származó hátrányokat felezi illetve semlegesíti az, ha egy lény a látás mellett/helyett más észlelést (állati érzékszervek, megérezés) használ.

A gyertya az alapvető felszerelés része, fáklya pedig rögtönözve készíthető (bot + rongyok + zsiradék), de beltérben nagy füstöt csinál és csak fél óráig ég.

Aki pajzsfalban vagy lovas-kopjaként használ lándzsát, arra nem vonatkoznak a szűk helyhez kötődő hátrányok.



Az erőfölényt a kalandmester állapítja meg; itt a létszám és a testméret döntő előnyt adhat, a birkózás képesség pedig megfelelő másfél fizikum képességnek.

Cselekvésképtelen lény kivégezhető [5-10] másodperc figyelemmel és alkalmas fegyverrel (ez lehet gyilkosság, kegyelemdöfés vagy állat levágása is).

Nem a pontosság korlátozza a lőtávot: egy céltáblát akár kétszáz méterről is eltalál egy íjász, de az ilyen lövés 2-3 másodpercig repül és sokat veszít az erejéből.

célpontot kitakaró szövetséges

5. Mozgás és tájékozódás

5.1. futás és sebesség

A **sebesség** érték azt méri, hogy egy lény másodpercenként hány métert tud megtenni (rövid távon, átlagosan, közelítőleg, aktuális helyzetükben). Az emberek alapvetően **5 sebességet birtokolnak**, de ez növelhető:

A **futás** képesség +2 sebességet biztosít, ami üldözésben és menekülésben is meghatározó előnyt jelent más emberekkel szemben.

A lovasok és a legalább macska méretű **állatok lényegesen gyorsabbak** az emberi futásnál, jellemzően 12 vagy 15 sebességet birtokolnak.

Aki **nehéz terepen halad**, az a terepre jellemző módosítót levonja a sebességéből. A sebességet a **sérülések is csökkenthetik**: minden egyes hátrányos lábsérülés -2 módosítót ad, a kábultság pedig megfelel a sebességnek (más módosítók alkalmazása után, felfelé kerekítve).

Amelyik lény a **földön kúszik, mászik** (fára, sziklára stb.) vagy **úszik**, az 1 sebességgel tud haladni. (Kúszni akkor is lehet, ha a módosítók 1 alá csökkentenék a sebességet; úszáshoz vízi élet képesség kell.)

Aki nem tudja a mozgásra szálni a figyelmét (például közelharcban fenyegetik, ijjal akar lőni stb.), az egyszerű tevékenységként legfeljebb másodpercenként 2 m **helyezkedésre** képes.

Ha egy lény **hosszabb távokon**, perceken át fut, az megfelel a gyorsaságát, tehát **percenként sebesség \times 30 métert futhat**. (Így például egy átlagos vadász 6-7 perc alatt tud megtenni 1 km távot.)

Még hosszabb távokon gyalogszerrel **utazva** a naponta megtehető táv sík országúton 30 km; közepes dombos tájon 20 km; zord hegyek között vagy burjánzó vadonban pedig 10 km.

5.2. Úttalan utakon

A fenevadak és gazemberek gyakran az erdőkben és mocsarakban bujkálnak, így **minden vadásznak vannak alapvető tapasztalatai** a csalánban-bozótban gázolásról. Egyes vadászoknak ennyi bőven elég (és bajtársaiknak vagy falusi kíséreknek az útmutatására hagyatkoznak), mások viszont híresek arról, hogy otthonosan mozognak a csalfa ösvényeken...

Ilyen területen a rendszer három képességet különít el:

A **lopódzás** képesség előnyt ad a halk mozgásban és cselekvésben, a terep adta fedezékek és a sötétség kihasználásában, a nyomok eltüntetésében és a rejtőzködésben. (Ez bárhol használható, de különösen hasznos a vadonban, ahol sok a fedezék, de bármikor zöröghet az avar.)

Az **erdőjárás** képesség segít a vadonban való tájékozódásban (enélkül könnyű eltévedni az erdők, bozótok és mocsarak jelöletlen ösvényein!), továbbá a látható nyomok felismerésében és követésében.

A **vízi élet** képesség szükséges az úszáshoz, az ingoványos-süppedős lápvidéken való átkeléshez és a csónakok irányításához.

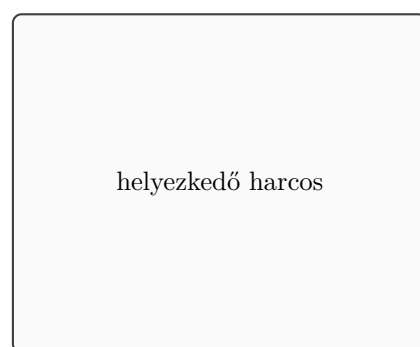
Ezekben a helyzetekben a kalandmester jelöli ki a siker esélyét, ami gyakran megbecsülhető a látható körülmények alapján. Bizonyos feladatokban képzetlenül is van esély a sikerre (bújócskázni minden gyerek tud), de a gyakorlott alakok sokkal többféle helyzetet tudnak kezelni.



A medvénél úgysem tudsz gyorsabban futni – de a túléléshez csak a leglassabb vadászt kell leahagyni...



Néglábú lények egy rokkant láb -5 sebességet jelent, egyébként a rokkant lábú lények csak kúszva haladhatnak.



Az utazás sebességét egyszerű utazó másfélszeresére, a lovaglás képesség pedig duplájára növeli, a rossz idő viszont jelentősen csökkentheti.



Az erdőjárás előfeltétele a szagok alapján történő nyomkövetésnek is.



5.3. Mászás, ugrás és zuhanás

Ha a vadászat nem az unalmas pusztaságban zajlik, akkor a lejtők, sziklák, árkok, bokrok, fák, kerítések, épületek és más tereptárgyak fontos szerepet bírnak: akadályt vagy kiutat jelenthetnek, leshelyként szolgálhatnak, és végül, de nem utolsósorban jó nagyot lehet esni róluk...

A **nehéz terepet** (csúszós kövek, mély gaz, süppedő sár, meredek domboldal stb.) a kalandmester egy **módosítóval jellemzi** (általában $-1, -2, -3, \dots$), ami a rajta harcoló lények küzdőértékét és rajta keresztül mozgó lények sebességét csökkenti.

Gazban gázolni bárki tud, komolyabb akadályok leküzdésénél viszont már jelentős előnyt élvezhetnek a gyakorlottabb figurák:

Az **akrobatika** képesség előnyt jelent a mászásban (fákon, szirteken, kötélén stb.), egyensúlyozásban, nagy ugrásokban és parkour jellegű manőverekben; továbbá $-[1-6]$ módosítóval enyhíti a zuhanás hatásait.

Az esélyek és kockázatok általában **jól láthatóak** (kalandmester bejelenti); ahol képzetlenül is van esély a sikerre, ott az akrobatika képesség szinte biztosan sikert ad.

Ha egy lény **lezuhan** valahonnét, akkor a zuhanás (méterben kifejezett, felfelé kerekített) **magasságához hozzáad egy kockadobást** és az összeg jelöli ki a hatásokat:

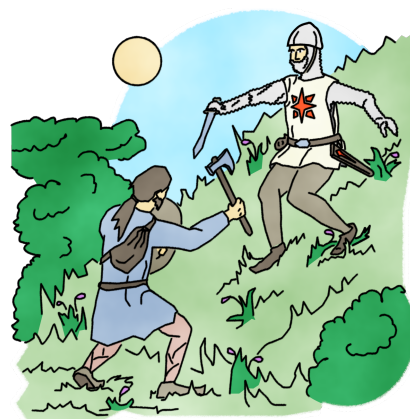
<i>magasság</i> + [1-6]	zuhanás hatásai
legfeljebb 3	talpra esik vagy felpattan
4 ... 7	földre kerül, nem sérül
8 ... 11	földre kerül, hátrány
12 ... 15	rokkantság
16 ... 19	két rokkantság
legalább 20	azonnali halál

Sík terepen egységesen [1-6] méter magasságú zuhanásnak felel meg, ha valaki **leesik a lóról** vagy valakit **földre visznek**. A **sikertelen mászás** után a zuhanás hossza a teljes táv $[1-6] \times 15\%$ -a (felfelé kerekítve).

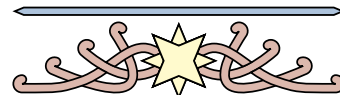
A zuhanás következményeit **befolyásolják a körülmények**:

- Kis állatok megússzák, nagy állatok kilapulnak: a testméret szorzótényezőt ad a magasság „nyers”, kezdeti értékére.
- Aki **lépcsőfokokra** vagy **sziklás terepre esik**, azt $+ [1-6]$ módosító sújtja; sík **kőpadló** vagy hasonló burkolat $+2$ módosítót jelent.
- Aki **akrobatikában képzett**, az $- [1-6]$ módosítót kap.
- Aki **sűrű lombokra zuhan**, az $- [1-6]$ módosítót kap, de [5-10] másodpercre az ágak között reked (olyan, mintha a földön lenne) és ha tüskés a növényzet, akkor elszenved egy hátrányt.
- Aki **vízbe vagy süppedő sárba esik**, az -2 módosítót kap, de biztosan elmerül vagy elterül (nem tud felpattanni).
- Ha valaki **rászik egy másik emberre**, akkor mindketten elszenvedik a zuhanásnak az egy-egy kockadobással enyhített hatásait.

Ha valaki függőleges zuhanás helyett **lejtős terepen gurul vagy csúszik**, akkor a vízszintes irányban megtett táv megkezdett 2 méterenként -1 módosítót ad a függőlegesen mért magasság-értékre.



Ilyen lejtő -2 vagy -3 módosítót ad attól függően, hogy mennyire csúszik a fű.



*Aki rosszul mászik, az leesik;
aki rosszul esik, annak a lelke
felszáll az egekbe...*



tolvaj-kinézetű
alak zuhan lefelé

Akire szándékos támadásként ugrik rá egy vakmerő ellenség, az nem enyhíti, hanem súlyosbítja a zuhanás hatásait egy kockadobással. Ugyanez sújtja azt is, akit zuhanás végén előkészített fegyverrel fogadnak.

6. Állatok és idomításuk

6.1. Harci adottságok és érzékszervek

A vadászok kalandjaiban **fontos szerepet kapnak az állatok**, hiszen a „közönséges” lovak, kutyák és vadállatok mellett akadnak alakváltók (emberek, akik ideiglenesen állati testet öltenek) és fenevadak (állatok, amelyek erőt és bátorságot kapnak a vadon hatalmából) is.

Legtöbb (legalább macska méretű) állat **gyorsabban fut az embereknel** és fajtától függően 12-15 közötti sebességet birtokol.

Az állatfajok **méretük alapján kategóriákba sorolhatóak**, ami harci módosítókat ad és befolyásolja a zuhanás hatásait:

méret	harc	zuhanás	jellegzetes fajok
1.	+3 VÉ	×0	patkány, denevér, galamb
2.	+2 VÉ	×1/5	nyest, macska, holló, sólyom, sas
3.	+1 VÉ	×1/2	hiúz, vidra, borz, kisebb kutyák
4.	–	×1	ember , kutya, farkas, őz, kecske
5.	+2 KÉ +2 VÉ	×3/2	disznó, vaddisznó, gímszarvas
6.	+4 KÉ +4 VÉ	×2	lőháton küzdő ember, medve, ló
7.	+6 KÉ +6 VÉ	×3	szarvasmarha, vadtulok, bölény

A zuhanás tényezőkkel a magasság „nyers” értékét kell megszorozni, a kockadobás és más módosítók hozzáadása előtt (felfelé kerekítve).

Ha egy lény **sokkal nagyobb** egy ellenségénél, azaz nagyobb kategóriába tartozik, akkor fegyvertelen támadással is okozhat sérülést (nem csak földön lévő célpont ellen), továbbá az ellensége nem tudja földre vinni vagy hasonló alternatív eredményekkel sújtani.

Az állatok mindig fegyvertelenül küzdenek, de az emberekhez hasonlóan kaphatnak küzdőértéket fizikum és harcedzettség alapján. Ezen túl a **ragadozók** ereje és ügyessége minden küzdelemben +3 KÉ-t jelent; a **szarvak** vagy agancsok pedig rohamban adnak +3 KÉ-t

A **félhomályban és sötétben** gyakorlatilag minden emlősállat jobban boldogul az embereknel (szemük jobban érzékeli a kevés fényt, más érzékszervekre is támaszkodhatnak), így a fényviszonyokból származó hátrányokat megfelelezhetik (–1/–2 KÉ a szokásos –2/–4 KÉ helyett).

Nappal az emberi látás kifejezetten jónak számít, hiszen más emlősök **vörös-zöld színtévesztők** (vagy csak a szürke árnyalatait látják) és legtöbb fajnál a **látás élessége** is sokkal rosszabb az emberinél (például egy macska 3 méterről annyi részletet különít el, mint egy ember 25 méterről).

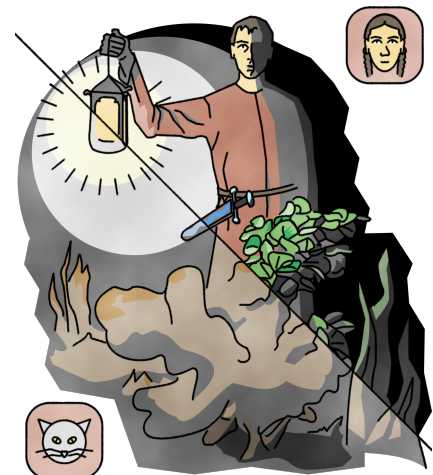
A **hallás** terén az emberek viszonylag jól érzékelik a mély hangokat, viszont sok állatfaj élvez előnyöket a magas hangok között. A patkánynál (100 g) kisebb emlősök számára már az emberi beszédhang is túl mély, nehezen észlelhető.

Sok (de messze nem minden) emlősfaj **szaglása** lényegesen érzékenyebb az emberi szaglásnál; ezt az ilyen alakot öltő alakváltók felhasználhatják például a jellegzetes szagú holmik (étel-ital, különféle állatok, elrejtett hulla stb.) felkutatására.

alakváltó farkassá változik

A kalandokban a középkori Európa állatai jelennek meg; oroszlanok, elefántok és más egzotikus fajok csak a távoli vidékek legendáiban fordulhatnak elő.

rohamozó vadtulok



Útvonalak követéséhez vagy egyének azonosításához még kiváló szaglású állatoknak is sok gyakorlás kell!

6.2. Lovak és lovaglás

A vadászok többsége gyalogszerrel járja az országot, de aki fontosnak érzi, az jellemzően megengedheti magának egy ló fenntartását.

A nyugodt **utazóló** (vagy számár) birtoklása nincs képességhez kötve, a játékos szabadon kiválaszthatja, hogy a kalandozó így utazik – és cserébe nincs hozzáédződve a hosszadalmas gyalogutakhoz.

Aki **képesség nélkül lovagol**, az naponta másfélszer annyit utazhat, mint gyalogosan; rövidebb távokon pedig ügetésre (4 sebesség, kocogásnál kicsit gyorsabb) képes. Ilyenkor figyelem kell a nyeregben maradáshoz és ha a ló megsérül vagy megriad, akkor a képzetlen lovas leesik a lóról.

Több tapasztalattal és jobb hátassal a küzdelemben is segít a lovaglás:

A **lovaglás** képesség biztosít egy sokoldalú, harcban is használható lovat, ami utazás közben duplázza a naponta megtehető távot, vágtaáza pedig 12 sebességet ad. Ilyen tudással másodpercenként két méter helyezkedés már lóháton is egyszerű tevékenység.

A **lovasharc** képesség (feltétel: lovaglás) birtokosa lóháton +3 KÉ-t kap és tudja lovas-kopjaként használni a lándzsát (rokkantság okozása után áldozat testében reked, rohamban +3 KÉ).

A **lovas akrobatika** képesség (feltétel: lovaglás) birtokosa egyszerű tevékenységnek tekinti a gyors lovaglást is; bizonyos helyzetekben megmaradhat a nyeregben; továbbá képes akadályokon átugratni, lépcsőkön fellovagolni és hasonló akrobatikus manővereket végrehajtani.

Közelharcban a hátaállat nem indít önálló támadásokat, a **lóháton küzdő harcos** pedig 6. méretkategóriájú lénynek számít, de nem kap +4 KÉ-t és +4 VÉ-t. Az önállóan küzdő ló 4 VÉ-t és jellemzően 8 KÉ-t kap; ha megtámadják, általában megszökik és elmenekül.

A lovas **leesik a lóról** és elszenved [1-6] m zuhanás hatásait, ha rokkantsággal sújtják, illetve $\frac{1}{3}$ eséllyel azután, hogy a ló hátrányt szenved. Akinek lovas akrobatika képessége van, az ebben a két helyzetben **megmaradhat a nyeregben**.

Akinek a lova rokkantságot szenved és akit lerántanak a nyeregből (fegyvertelen győzelemmel alternatív eredmény), az mindenképp leesik a lóról és elszenved a zuhanást.

A lovak **közmondásosan drága jószágok**, már egy utazóló is legalább 100 pénzt ér, amihez képességként nagyságrendileg 100 pénz adódik a komolyabb feladatokhoz szükséges jobb lovak esetében.

6.3. Kutyák és nyomkövetés

A kutyafalkák nevelése nemesi birtokokhoz kötődik; de egy-egy jól idomított kutya a vándorló vadászokat is elkísérheti:

A **kutyatartás** képesség biztosít egy megtermett, szívós és engedelmes vadászkutyát, ami hűségesen örökdi, 6 KÉ-vel küzd, továbbá gyorsan futva (15 sebesség) utolérheti és feltarthatja a vadász célpontjait.

A **harci kutya** képesség (feltétel: kutyatartás) birtokosának a kutyája különösen nagy és erőszakos, így +2 KÉ-t kap.

A vadászok munkájának fontos része a bujkáló gazemberek és feneva-

papnő békésen lovagol

lovag kopjával

felágaskodó ló
két nyílvesszővel

És ennél van feljebb: a nemesek csatalovai nagyságrendileg ezer pénzbe kerülnek, főurak pedig tízezer pénzt (egy falu ára) is megadnak egy-egy kiemelkedő hátaért!

megtermett vadászkutya
bokán harap valakit

7. Közösségi manőverezés

A udvariaskodásnak, szövegelésnek és intrikának központi szerepe van Andevellir világában, de a vadászokat **olyankor szokták felbérelni, amikor már tettekre van szükség.**

Emiatt a vadászok **elsődlegesen a küzdelemben öregbíthetik hírnevüket** és csak másodlagos kihívásokat kezelhet az, ha ügyesen bánnak a hiú uraságokkal, felhergelt parasztokkal és más bajkeverőkkel.

A társasági élethez **nem kell szaktudás** és sok esetben **biztos siker** várható: az alapvető pletykák összegyűjtéséhez csak türelem kell, a fenyegetőzés általában könnyű (de ellenségeket termel), egy tömör hazugságot pedig nem művészet kinyögni (de később sok fejfájást okozhat).

Nehezebb feladatoknál a kalandmester úgy jellemzi a helyzetet, hogy **bejelenti a siker várható esélyét** („ezek erős érvek, remélheted, hogy a bíró $\frac{2}{3}$ eséllyel elfogadja őket”, „ez esélytelennek tűnik”).

A valódi esély a kalandozók által nem ismert tényezők miatt **eltérhet ettől a becsléstől** (például: bírót lefizették, nem is törődik az érvekkel).

Fontos általános szabály, hogy **egy próbálkozáshoz egy sorsolás tartozik**, még akkor is, ha többen, több alkalommal és/vagy több hallgatónak adják elő ugyanazt a dolgot.

Ez alól egy fontos kivétel van: a rendszer úgy kezeli a tapasztalatból és/vagy tehetségéből származó előnyt, hogy akinek helyzethez illő képessége van, az **+1 sorsolást kap** (jellemzően változatlan esélyekkel).

Ez az előny saját húzásoknál automatikusan érvényesül (két sorsolásból a kedvezőbb számít), de ezen túl a képzett alak **beleszólhat mások próbálkozásaiba is**, hogy új sorsolást kiharcolva „mentse a helyzetet” egy szövetséges kudarcra után vagy kötekedéssel és aknamunkával lerontsa egy ellenfél sikerét. (Egyvalaki egy ügyben egyszer tud beavatkozni.)

A rendszer négy képességgel írja le a közösségi előnyöket:

A **tekintély** képesség másodperceken belül érvényesül és dörgedelmes felszólításokkal, lesújtó tekintettel vagy acélos kiállással segíti a riadt, dühös vagy egyszerűen csak ostoba alakok fegyelmezését és fenyegetését.

Az **ékesszólás** képesség a néhány mondattól egy óráig terjedő nyílt érvelésben és intrikázásban jelent előnyt, ahol a gyakorlott szónok lekötheti és irányíthatja a hallgatóság figyelmét, befolyásolhatja az érzelmeket és találó beszólásokkal „megnyerheti” a szócsatákat.

A **szóbeszéd** képesség az órákig-napokig tartó puhatolódzást segíti, amivel felmérhetőek az erőviszonyok és indítékok, megkereshetőek a bennfentes alakok és elterjeszthetőek a hihetőnek tűnő pletykák.

A **csalás** képesség hivatásos szélhámoshoz illő tudást biztosít: egy ilyen alak folyékonyan hazudik, jól tud érzelmeket leplezni vagy színlelni, továbbá ért a feltűnés kerüléséhez és a kinézet elváltoztatásához is.

Egy átverés **két külön kihívást jelent** (hihető-e? + mennyire hatásos?), amelyek közül az elsőben a csalás képesség segít, a másodikban pedig a műfajhoz illő képesség (gyors blöfföknél tekintély, hazug érvelésnél ékesszólás, rágalmak terjesztésénél szóbeszéd).



*A szép szavak aranyat érnek;
a fenevadak legyőzéséhez
azonban acél kell.*



alku és kézfogás

Ha a helyzet különösen sok rutint igényel, akkor a kalandmester dönthet úgy, hogy ennél nagyobb eltérés van a képzett és a képzetlen alakok között.

Egy manőverben csak az tud beavatkozni, aki észleli, így a sikeres csalást nem tudják lerontani az áldozatok.

szónok és tömeg

Gyakori, hogy a két kihívás közül az egyikben biztos siker várható, ilyenkor az ahhoz tartozó képesség nem számít.

8. Léleki hatalom

8.1. ű hatalom forrásai

Andevellir világában a **lélek hatalmat hordoz**, ami együttérzésen és egyetértésen alapuló kapcsolatokat teremthet a lelkek között, valamint átforgalmazhatja az anyagokat. Ezekből a hatásokból sokféle praktika épül fel, a csodás sebkezeléstől egészen a lélek-szagató kábításig.

A hatalom irányítását kellő elszántsággal **bárki kitapasztalhatja**, nincs szükség kivételes tehetségre, beavató rítusokra, drága felszerelésre vagy titkos varázsigék átadásra.

Az alapvető módszerek elsajátítását jelentősen gyorsíthatja egy tanítómester személyes útmutatása, később viszont mindenkit **külön utakra visznek** a lélek egyéni sajátosságai.

Legtöbb praktikat **évekig tartó szorgalmas gyakorlással** lehet elsajátítani, de bizonyos esetekben megrázó élmények, avatási szertartások vagy zarándoklatok is hozzájárulhatnak a fejlődéshez...

A saját lélekben lakozó hatalom szabad és közvetlen irányítása mellett fontosak a **külső forrásokra** támaszkodó képességek is: a papság az örök békességéből lehívott égi hatalomra támaszkodik, a természeti szellemek bajnokai pedig a vadon hatalmából merítenek erőt.

Mindhárom forrás ugyanazokból az elemi hatásokból, **ugyanolyan hatalomból építkeznek**; de az **eltérő tudás és hozzáállás** miatt mégis nagy különbség van például az egyszerű és sokoldalú gondolatátadás, a magasztos szentelés és a nyers vérpezsdítés között.

8.2. Mesterek és hagyományok

Aki **hivatásként használja** a lelki hatalmat, az leggyakrabban a közrendű szabadok közé tartozik; de bőven akadnak egyszerűbb, parasztok között élő figurák és nemesi rangot birtokló varázsló-mesterek is.

Nemesi családokban jellemző tendencia, hogy a fiúkat lovagi harcmóddorra tanítják, lányokból pedig inkább papnőt vagy varázslónőt nevelnek. Ennek köszönhetően **a lélek művelése inkább a nőkhöz kötődik** (különösen nemesek között) és két-három varázslónőre jut egy varázsló.

A társadalom a papságot elkülönítve kezeli, más praktikák használatára pedig nemtől függetlenül a **boszorkány** és vajákos gyűjtőneveket használja. A papság (teljes népesség 1-2%-a) és a hivatásos boszorkányok (szintén 1-2%) mellett mindenfelé akadnak olyanok is, akik „csak úgy” kitapasztaltak egy vagy két praktikát (3-4% +1%).

A boszorkányok között sokan a konkrétabb gyógyító, titoklátó, alakváltó stb. nevek használják; az elismert, lovagokkal egyenrangú mesterek pedig büszkén viselik a „**varázsló**” és „**varázslónő**” címeket.

A vadászok kalandjaiban elsősorban a szabályban leírt **elterjedt képességek** kapnak szerepet, amelyek annyira sokoldalúak és befogadhatóak, hogy még az **eldugott falvakban sem okoznak meglepetést**.

Ezeken túl tehetséges és tapasztalt mesterek külön utakon kialakíthatnak szokatlan képességeket is. Ezek egy-egy konkrét célra meglepően hatékonyak lehetnek és „jól mutatnak” a varázslói rang megszerzéséhez, de nem véletlen, hogy kevésbé elterjedtek az alapmódszereknél.

mágia szimbolika

A kalandmester felkínálhat olyan kivételes helyzeteket, amelyek meggyorsíthatják valamilyen misztikus képesség megszerzését, de az ilyen fejlődés megterheli a lelket.

a mágia forrásai

! A „boszorkány” szó alapvetően egy semleges megnevezés, de megfelelő hanghordozással és jelzőkkel alkalmas a szitkozódásra is.

Némelyik szokatlan képességnek van neve, de még itt is változatos, hogy melyik mester milyen úton és milyen korlátokkal tudja elérni azt a hatást.

8.3. f hatalom használata

A praktikák előhívása és irányítása **intenzív szellemi tevékenység** (tehát például a részegség nehezíti), de még az összetettebb módszereket is lehet hosszú órákon át ismételtetni, dacolva a szellemi fáradtsággal.

Az összpontosított hatalom **hófehér ködfoszlányok, lángok vagy szikrák** formájában jelenik meg és **fehér fényvel világít**. A megtisztító lángok, a varázsbottól előtörő lövések és a tomboló lidércek fényesen ragyognak, az átfomálódó anyagokon gyertyányi fények táncolnak, a lelkeket összekötő finom kapcsolatoknak pedig nincs látható jele.

A lendületesen áramló lelki hatalom susog-süvít, **fuvallatokat kelt** és elsodorhat tárgyakat. A hatalom áramlását **lelassítják és eltérítik** az anyagi akadályok, azonban lassan és fokozatosan **áthatol** a tömör anyagokon is (így a csonttörések kezelhetőek a bőr felvágása nélkül).

A hatalom alkalmazásai négy típusba sorolhatóak **nehézség** szerint:

nehézség	időigény	feltételek
elhatározás	1 másodperc	egyszerű tevékenység
összpontosítás	[5-10] másodperc	egybefüggő figyelem kell
nyugalom	1 perc	} figyelem kell, néhány pár } másodperces szünet belefér
szertartás	[5-10] perc	

Sok praktika **fokozatosan kiteljesedő** hatásokat fejt ki, így először az elhatározáshoz tartozó enyhe hatás jelenik meg, aztán az elért nehézségi szintek mindig **lecserélik** az előző szint hatásait.

Egyszerű helyzetben a figyelemre csak a **merev arcvonások** utalnak (csalással még az is elrejthető); zajban-zúrban viszont a **módszerhez illő szavak és gesztusok** használata nélkül $\frac{1}{3}$ esély lenne a kudarcra.

A praktikák **célpontját** alapvetően **10 méteren belül** lehet kijelölni a **tekintetet fókuszálva**, pár cm pontossággal. (Ehhez a távolhatás képesség +10 m hatótávot adhat.)

Ezen túl alkalmazóik **önmagukra** vagy **megérintett** célpontra is irányíthatják a praktikákat és ilyenkor **egy fokozattal csökken a nehézség** (tehát nagyjából nyolcadára csökken az időigény).

Az érintést tenyérrel vagy ujjheggyel lehet végrehajtani. Ha a **célpont ellenkezik** és cselekvőképes, akkor csak 1 másodperces érintésre adódhat lehetőség és ahhoz is fegyvertelenül elért részsiker kell.

A lelki hatalom áramlását **az akadályok lelassítják és eltérítik**, így védelmet jelenthet már a célpontot eltakaró lomb, egy átlátszó vízréteg vagy a boszorkány szeméit bekötő kendő is. Ha a célpont előtt **mozgó akadály** van (például közelharcban feltartja egy ember), akkor hosszabb figyelem nem irányítható rá, de gyors elhatározással megcélozható.

A célpont **ruházata és páncélja nem jelent védelmet** a praktikákkal szemben, hiszen olyan közlőrl már a lelassított hatalom is áthatol az akadályon. (Ugyanígy egy levegőréteg sem jelent védelmet: valódi „érintés” helyett elég hüvelyknyi távolságig megközelíteni a célpontot.)

A célpont kijelölésére a mindenki számára elérhető tekintet és érintés mellett **további lehetőségeket ad** a familiáris és varázsbott képesség.



A lelki hatalmat nem korlátozza a „mana költség” vagy „naponta használható varázslatok száma”.

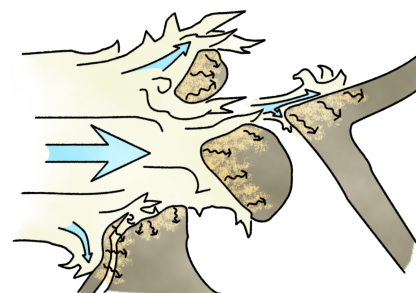
a lelki hatalom lángjai

A gyorsított praktika képesség megfelel egy praktika időigényeit.

Átmeneti időigény esetén 10 másodperc felett lehet rövid szüneteket tartani.



Ha egy praktikát eleve csak önmagára vagy kézrátétellel használhat birtokosa (sebkezelés, égi tudás, alakváltás stb.), akkor nyilván nem kell egy fokozattal csökkenteni a feltüntetett nehézséget.



A megézés, szent szózat, ítélkezés és ködhívás képességek célpontját nem a szokásos szabályok szerint kell kijelölni.

9. Saját lélek hatalma

9.1. Lelki kapcsolatok

A bölcselők többsége úgy tanítja, hogy a lélek nem oszthatatlan egység, hanem **összetett és folyamatosan fejlődő rendszer**, ami egymással logikai kapcsolatban álló gondolatokból, emlékekből, szokásokból, jellemvonásokból, vágyakból és hasonló lélek-foszlányokból épül fel. (Az állatoknak is van lelke, ami az értelmi képességekkel arányos mértékben egyszerűbb és fejletlenebb az emberi léleknél.)

Ennek köszönhetően a lelkeknek alapvető képessége, hogy egymással is **kapcsolatokat formálhatnak** és apró foszlányok átadásával befolyásolhatják egymást. Ezt élő lények esetében korlátozza, hogy a lelket körülhatárolja a testhez tartozás; a halál után viszont akár a lelkek széthasadása vagy összeolvadása is elképzelhető.

A gondolatok megosztása alapvető, egyszerű praktika:

A **gondolatátadás** képesség hangtalan üzeneteket küld közvetlenül egy célpont elméjébe. A szavak átadása ugyanolyan gyors és egyszerű, mint a beszéd; ezen túl összpontosítással küldhetőek elmében felvázolt képek („az az alak”, „ilyen szag”) vagy állatokat megriasztó üzenetek is.

Egy közönséges állat nem tudja értelmezni az emberi gondolatokat és **megriasztható** egy intenzívebb üzenettel; ekkor vagy menekülni próbál, vagy megvadul és támad (tipikus vadállatoknál $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$ esélyekkel).

Ez nem hatásos a familiárisok, ravaszabb fenevadak, jól idomított lovak (lovasharc vagy lovas akrobatika) vagy húséges vadaskutyák ellen illetve akkor, ha az állat már belekezdett a közelharc küzdelembe.

Aki alatt megriasztják a lovat, az lovaglás képességgel $\frac{2}{3}$ eséllyel tud nyeregben maradni, képzetlenül biztosan leesik.

A megedzett lélek ádáz, alattomos fegyverként is használható:

A **kábítás** képesség (feltétel: gondolatátadás) bódítja, szaggatja és sorvasztja a célpont lelkét, ami egyformán hatásos minden ember, állat vagy különös lény ellen és fokozatosan kiteljesedő hatásokat okoz:

- **összpontosítással** elbódítja és megtépázza a lelket, ami már [5-10] perc pihenéssel kiheverhető, de addig kábultságot, szédülést (-1 KÉ) és kimerültséget okoz;
- **nyugalommal** megtöri a lélek egységét, ami szétszórja a lidércek lelkét és egy nagyságrenddel növeli a visszatérés idejét; más lényeket pedig $[1-6] \times [1-6] \times [1-6]$ perc ájulással és aztán [1-6] napon át tartó kábultsággal, szédüléssel (-1 KÉ), rémálmokkal stb. sújt.
- **szertartással** megöli a célpontot (látható sérülés okozása nélkül).

Ha valakire **többször alkalmazzák ezt a praktikát**, akkor a felépüléshez szükséges időtartam összeadódik, de a hatások nem súlyosbodnak.

Ez az alattomos bódító hatás nem ébreszti fel az **alvó** lényeket. Aki **egyszerű tevékenységet végző** (pihenő, sétáló, őrködő, étkező stb.) lényre céloz, az egy kockadobással jelöli ki, hogy mi történik:

- 1, 2, 3 = célpont észleli a kábítást 10/20/30 másodperc után; az elszenvedett hatásokat majd 10/20/30 perc alatt tudja kiheverni;
- 4, 5, 6 = elmehet az ájulásig (ha más se szakítja meg nyugalmat).

lélek szimbolikus ábrázolása

Az üzenet nem zavaróbb a beszédhangnál és mindig elkülönül a saját gondolatoktól, de nem ismerhető fel, hogy ki küldte.

A szavakba foglalt üzenet megértése nyelvtudáshoz kötött, a képek cseréje pedig kicsit hatékonyabb a kézzel-lábbal mutogatásnál, de nem ad folyékony párbeszédet.

Lovak és kutyák idomíthatóak arra, hogy szóbeli parancshoz hasonlóan kövessék a gazdájuk gondolati üzeneteit.

lidérc kábítja az alvó áldozatot



A kábítás nem jár vérontással, de mélyebb sebeket ejt, mint az anyagi fegyverek.

Erre épülő szokatlan képességgel okozható ájulás enyhébb utóhatásokkal („altatás”) vagy gyorsan megtörhető a figyelem.

Kifinomultabb módszerek az érzelmek felfokozására is alkalmasak:

A **bűvölés** képesség (feltétel: gondolatátadás) összpontosítással felerősít egy érzelmet (kíváncsiság, düh, gyanú stb.), ami azonnali, félig-tudatos cselekvésre ösztönzi egy emberi értelmű célpontot. Ha a késztetés jól illik a helyzethez, akkor biztos a siker; egyébként a kalandmester jelöli ki a kudarc esélyét.

A bűvölés csak olyan tethez vezethet, ami **nem állt távol a célponttól**; így ha sikeres, akkor visszagondolva sem lehet felismerni. Sikertelen próbálkozás után az áldozat felháborodottan keresheti a felelőst, de nem tud bizonyítékot adni arra, hogy boszorkányság érte. (A főurak komolytalannak tartják az ilyen vádaskodást, amíg nem őket bűvölik meg.)

Kalandozók ellen irányuló bűvölés **általában eltorzított helyzetleírás**ként jelenik meg („az a csavargó rejteget valamit” és amikor megnezik, mögöttük besurran a boszorkány), de a kalandmester **előírhat sorolást is** („dobjál, ha legfeljebb X, akkor arra eszmélsz, hogy ...”).

Ez a praktika még **elterjedt és megtűrt apróság**, a rá épülő, kifejezetten hatékony szokatlan képességek (fokozatosan kiépített tartós befolyás, vak félelem vagy düh ébresztése stb.) használatát viszont korlátozza, hogy alkalmazóikat mély gyanakvás veszi körül.

9.2. Ítformáló hatások

A lelki hatalom kihat az anyagi világra, ami a hatékony és megbecsült kézrátételes gyógyítás mellett számtalan fondorlatos és kártékony praktikát is elérhetővé tesz. Sok bölcselő ezzel magyaráz minden növekedést, gyógyulást, rothadást és égést; de az ilyen átfogó elméleteknek sok homályos és vitatott részlete van...

Az átformáló hatások jellemzően **élethez kötődő** anyagokra (élőlényekre és maradványaikra) korlátozódik; de bizonyos különös lények befolyása kiterjedhet a sziklákra, tiszta vízre, levegőre vagy a tűz lángjaira is. A fémtárgyak átformálása legendákba illő dolog, az aranycsinálás pedig még ott is ritka, a tökéletes tudást szimbolizálja...

Az átformáló hatalom eleinte csak félig-irányított károkozásra alkalmas:

A **rontás** képesség nyers pusztítást küld egy élethez kötődő célpontra, ami legfeljebb tenyérnyi részen megfeketedik, összesorvad és elszenesedik. A pusztulás fokozatosan kiteljesedve egyre nagyobb dolgokat tud elérni:

- **elhatározás** elpattint egy íjhúrt, kiolt egy gyertyát vagy mécsest, megöl egy kiszemelt rovar, pislogásra kényszerít egy lényt (és így megszakítja a tekinteten keresztül használt praktikákat), ...
- **összpontosítás** durván meggyengít egy kötelet, tönkretesz egy varázsbottot vagy követő-jelet, hátrányos sérülést okoz, ...
- **nyugalom** kiszakít egy zsanért egy átlagos ajtóból, megroppant egy lándzsanyelet, rokkantságot okoz, ...
- **szertartás** szénné hamvaszt ökölnyi anyagot, megroppant egy 5 cm vastag rudat, végtag-vesztéssel járó sorvadást okoz, ...

Roncsolódás közben **derengő lidércfény táncol** a célpont felett (gyertya fényerejével), amihez a teherhordó gerendák és kötelek roncsolása esetén **recsegő-ropogó** hangok társulnak (beszéd hangerejével).

vízitündér bűvölést használ



A megtisztító fényből származó higgadság nem segít a közönséges bűvölés finom hatásai ellen, viszont csillapíthatja a szokatlan képességekkel felkorbácsolt érzelmeket.

átformálás szimbolika

A rontás hatásai csúnyán szétterjednek az anyagokban, faragásra legfeljebb szokatlan képességgé fejlesztve használható.

ajtó áttörése

Az **élőlényekre irányított** rontás fekete elszíneződést és hegeket, sorvadást, görcsös fájdalmat és kiégetett sebeket formál ott, ahová a hatalmat irányítják (gyakran a ruha vagy páncél alatt); vérvesztéseget nem okoz.

A fájdalom hátrányos sérülés okozása után válik feltűnővé, így fokozatosan kivetített hatalommal rokkantság helyett általában csak sok felszínes hátrányt lehet okozni a mozgolódó áldozat különféle testrészein.

A harci varázslók hirtelen tudják bevetni előkészített hatalmukat:

A **varázshot** képesség (feltétel: rontás) birtokosa előkészíthet a botjában egy legfeljebb 1 perc alatt (azaz nyugalommal) előhívható varázslatot; később pedig gyorsan kilőheti azt élesen süvítő, fehéren ragyogó, üstökösszerű láng-lövedék formájában.

Az előkészített varázslat **a kézben tartott botban fenntartható** egyszerű tevékenységként; egyébként ártalmatlanul elillan. A hatalom kilövése **távolsági támadás +3 CÉ** módosítóval, amihez 1 másodperc figyelem kell (elhatározás + a célzásra szánt figyelem).

A célpontra győzelem esetén a **teljes előkészített varázslat** hatásos, rész siker esetén pedig annál **egy fokozattal enyhébb** (eggyel kisebb nehézséghez tartozó) hatás. Ez 1 perc rontás esetében éppen a megszokott hátrány / rokkantság eredményeket adja; de ehelyett előkészíthető kábítás, szentelés, ítékezés és vérpezsdítés is.

A varázshot nagyjából **másfél méteres**, egyenes, simára csiszolt farúd, amelyre a varázsló hagyományos szimbólumokat és a hatalom áramlását vezérlő alakzatokat ír a saját vérével és átformáló erejével.

A varázshot **közelharcban forgatva** +6 KÉ-t ad; ilyenkor az eredmények vagy közönséges ütlegelést jelentenek (tompa fegyver), vagy a botban lévő hatalom kieresztését (változatlanul győzelem = teljes hatás, rész siker = enyhített hatás).

A varázshot szívós eszköz, de például rontással **tönkretelhető** és ha fém fegyver ellen vívnak vele, akkor $10 \times [1-6]$ másodperc után megsérül és elillan belőle a hatalom. Egy **új varázshot készítéséhez** [5-10] óra aprólékos munka kell, kisebb sérülések gyors szertartással javíthatóak.

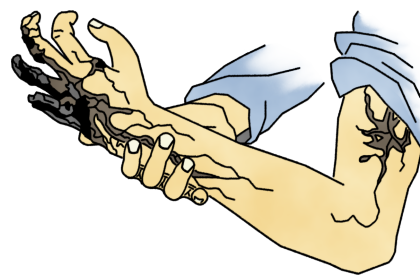
A feltöltött varázshoton lévő jelek illetve az üstökösszerű, 2-3 m hosszú, arasznyi vastagságú lángcsóva is **tábortűznyi fehér fényel ragyog** (teli bot esetén, egyébként arányosan halványabb). Ez jól használható **világításra és fenyegetőzésre** is; aki **csak világítani akar**, az hatás nélküli nyers hatalmat is tölthet a botba.

A varázshottal indított támadás egyenes vonalban, élesen süvítve repül és (ha nem ütközik akadályba, akkor) 2 másodperc alatt **eljut nagyjából 100 méter távolságig**, ahol szétfoszlik és elillan.

A varázshot **a varázslói hatalom jelképeként szolgál**, így sok szokatlan képesség kötődik hozzá (+1 CÉ, rövid varázspálca bot helyett, szétterülő hatás, két lövés stb.). Mások bot helyett a markukban gyűjtnek hatalmat, de azt elhajítva 5 méterenként +1 VÉ a távolság tényező.

A gyógyítók áldásos célokra irányíthatják az átformáló erőt:

A **sebkezelés** képesség (feltétel: rontás) kézzrátételes kezelésekkal [1-6]/2 perc alatt elláthat egy sérülést; szertartással pedig gyógyíthat egy hátrányt vagy hátrányát alakíthat egy rokkantságot.



A páncél nem segít a fokozatosan kisugárzó lelki hatalom ellen; de a varázshotból előtörő összesűrített hatalom ellen érvényesül a szokásos VÉ-módosítója.

misztikus lövedékek
zápóra vártoronyból

120 m-nél távolabbi célpont nem választható, azon belül az eredményes találatok eljutnak a célpontig.

A mély tudású varázslók mellett bőséggel akadnak kontár csatamágusok is, akiknek a tudása kimerül abban, hogy varázshotból rontást szórnak az ellenségére.

Aki sebkezelésben képzett, az sok sérültet látott már, így következtethet arra, hogy milyen módon okozhattak egy sebet.

A gyógyulás furcsa érzés és **kimerítő** a sebesült számára: minden kezelés +1 óra alvásigényt és fél étkezéssnyi éhséget-szomjúságot ébreszt.

A rokkantság kezelése után érzékeny, tökéletlenül gyógyult részek maradnak: ezt a **megmaradó hátrányt** csak szokatlan orvosi képességek (illetve regeneráció) gyógyíthatják, viszont (más hátrányokhoz hasonlóan) elmúlik [1-6] nap alatt. A törzsön megmaradó hátrány nem súlyosbodhat rokkantsággá, de naponta +[1-6] óra pihenésre kényszeríti a sérültet.

A sebkezelés nem sokat ér a testet átjáró betegségek és mérgezések ellen, de általában megelőzi a sebfertőzést és **mindenféle helyi sérülést kezelhet**, akár egy törött csontot, kivert fogat, kiszúrt szemet vagy rontással leronthasztott ujjat is. (Egész végtag elvesztése után viszont már összetett kezelés kell.)

Az **orvosok** a különféle kórság ellen a sebkezelés mellett változatos egyéb eszközöket használnak: gyógyfüveket, fájdalmat tompító szentelet, vadonból előhívott életerőt, csodás szokatlan képességeket és persze hiábavaló, babonás módszereket is.

Ezek a tüneteket általában jól enyhítik, komoly fertőzések ellen viszont hetekig-hónapokig tartó **összetett kezelések** kellenek (amire egy parasztnak a gatyája is rámeget). Az orvosi tudás más szakmához kötődő képességnek minősül, nem a vadászok feladata.

9.3. Vizsgálódó képességek

A lelki hatalom a világ kézzelfogható befolyásolása mellett érzékelő képességeket is biztosít. Ezek a módszerek „belülről nézve” általában ösztönösek és természetesek, azonban mindenki külön utakon járva fedezi fel őket és **nagyon változatos, hogy kinek a lelkében hogyan jelennek meg** az érzékelt dolgok.

A helyzetet az is kódösíti, hogy az ilyesmire szakosodó **titoklátók** közül sokan tippel és csalással fűszerezik az eredményeiket (néha még jövőmondást is vállalnak!).

Titoklátók **a vadász-csapatokban is gyakran felbukkannak**, de ott a hiszékenyek megtévesztése helyett valódi információk kellenek a célpont felkutatásra és a veszélyek elkerülésére.

A lelki érzékelés alapvető formája egy ösztönös „hatodik érzék”:

A **megérzés** képesség birtokosa tudat alatt folyamatosan érzékeli a környezetét (durván 3 m távolságig), így sötétben is kikerülheti az akadályokat, továbbá meglepően fürgén reagálhat a hirtelen mozgásra és arra, ha lelki hatalom célpontjává válik.

Aki ilyen érzékelést birtokol, az **háromféle harci előnyt** élvez:

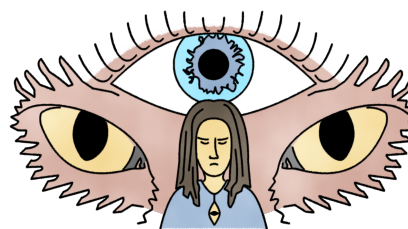
- a fényviszonyokból származó hátrányai megfeleződnek;
- alvás közben nem minősül cselekvésképtelennek (gyorsan felriadhat);
- ha védtelen célpontnak minősül, de nem alszik, akkor az orvtámadást végrehajtó lény csak +1 KÉ-t kap (a szokásos +3 KÉ helyett).

A megérzések a fizikai veszélyek mellett azt is azonnal megmutatják, ha a képesség birtokosára vagy közvetlen környezetére **lelki praktika** (kábítás, bűvölés, rontás stb.) irányul. Ez különösen a bűvölés ellen hatékony, ahol a leleplezett érzelmi befolyás ösztönösen eltaszítható.

A félig-tudatos lelki érzékelést **különböző emberek máshogy élik**

kézzrátétel

ispotály, fekvő beteg



Titoklátóval bújócskázni

olyan, mint medvével birkózni.



harcos-szerzetes át-
dobja a hátulról kés-
sel érkező támadót

meg, de legtöbbször tapintáshoz, halláshoz vagy kisugárzó hideg és fuvalatok érzetéhez szokták hasonlítani.

Ez a képesség gyakran a harci tapasztalatgyűjtéssel fejlődik ki, így **sokan nem misztikus praktikának tartják**, hanem egy jó harcos természetes adottságának.

Ezt továbbfejlesztő szokatlan képesség teljesen semlegesítheti a fényviszonyokból származó hátrányt, továbbá +1 KÉ-t ad minden harcban.

A lelki hatalom kivételése és befogadása tartós kapcsolatot formálhat:

A **familiáris** fogadása képesség (feltétel: megérezés és gondolatátadás) birtokosa maradandóan összeköti a lelkét egy macskával. A kapcsolaton keresztül elhatározással lehet gondolatokat átadni; összpontosítás után fenntartott figyelemmel pedig vezérelhető a familiáris.

A familiáris **gondolati üzenettel jelezhet** gazdájának, ha megsérül, megriad vagy fontos dolgot észlel. A macska **önállóan tudja teljesíteni** a „bújj el a kapu mellett és jelezz, ha kijön egy ember” szinten lévő kéréseket, de ennél bonyolultabb terveket már nem tud felfogni.

Amíg a titoklátó a familiáris **vezérlésére** figyel, addig:

- az **állati érzékszerveket használja**, saját érzékszervein keresztül csak a nagyon erős ingereket (fájdalom, ordítás stb.) észleli;
- **feladatokat adhat** az állatnak (menjen valahová, várakozzon, csapjon zajt stb.), amit az a saját tudása és ügyessége szerint teljesít;
- használhat **lelki praktikát** (akár figyelmet igénylőt is); a célpont vagy a familiáris, vagy a familiáris által megérintett dolog lesz.

A familiáris alapvetően **engedelmes** és végszükség esetén önfeláldozóan védi a gazdáját; de nem szokták veszedelembé vagy kellemetlen helyzetbe küldeni. (Aki mégis ráveszi a macskáját egy csatorna átúszására, az majd érezni fogja a lelki kapcsolaton keresztül, hogy ez *borzalmas*...)

Ha valaki **nem érintkezhet** a familiárisával, akkor 24 órán túl mindkettőjüket hiányérzet gyötri és próbálnak közelebb kerülni társukhoz, további [1-6] nap után pedig megtörik a kapcsolat.

A **familiáris elvesztése** levertséget, szédülést és fejfájást okoz, ami -1 KÉ hátrányt okoz és [1-6] nap után múlik el. Új familiáris fogadása néhány hónapig tartó folyamat.

Aki **kutyatartás vagy lovaglás képességet birtokol**, az a familiáris képesség kitanulásakor egy macska helyett a kutyájával illetve lovával is összekötheti a lelkét.

Az ösztönös érzékelés a lélek távoli szilánkjaira is kiterjedhet:

A **követés** képesség (feltétel: megérezés és rontás) birtokosa összpontosítással 3-4 cm-es fekete heg-foltot hagyhat élethez kötődő anyagokon; továbbá távolról is megbecsülheti ezeknek a jeleknek a helyét és feltűnő ingerként észleli egy jel pusztulását.

A jelek egy-egy apró darabot hordoz létrehozója lelkéből, aminek a helye **10% pontossággal megbecsülhető**. (Például egy 10 km távolságban lévő jel helyzetét egy 1 km sugarú körre korlátozható.) Aki túl sok jelet formál, az olyasmit észlel, hogy „arrafelé sok jel van”.

A jelekben lapuló hatalom [5-10] nap után fokozatosan szétfoszlik; ha ezelőtt elpusztulnak, azt **jellegetes szúrás-szerű ingerként érzékeli**

A lidércek és a használható szem nélküli élőholtak kizárólag lelki úton érzékelik környezetüket, a megérezéshez hasonló, de hatékonyabb módszerekkel.

Másfajta szokatlan képességek birtokosai összpontosítással kivethetnek hasonló érzékelést egy célpont környezetébe; vagy lassan vizsgálhatják az anyagi világ és a lelki hatalom finomabb részletit is.

cica őrködik a kapu mellett

A macska familiáris 12 sebességgel fut és 2. méretkategóriájú lény; ha harcra kényszerül, akkor 7 KÉ-t és +2 VÉ-t kap. A macska hallásban és szaglásban jobb az embernél, viszont nappal a látásának élessége nyolcada az emberi átlagnak.

A familiáris fogadását csak olyan tanítványoknak szokták tanítani, akik érzelmileg elég szívósak ahhoz, hogy majd feldolgozzák a lelkükhöz kötődő társ elvesztését.

Más emlősök familiárisává fogadásához változatos nehézségek miatt egy vagy több szokatlan képesség kell; az égi madarakkal formált kapcsolat pedig a szentek és próféták legendáiba illő ajándék.



a létrehozójuk. Ez megszakítja az alvást és néhány másodpercen belül még azt is megmutatja, hogy merre volt az elveszített jel.

A jelet **elpusztítja** a feldarabolás, elégetés vagy az összpontosítással előhívott rontás; továbbá élőlény testéről eltávolítható gyógyítással (ami egy hátrányt kezelne) vagy alakváltás használatával is. (Élőlény testen lévő jel szétvagdosása vagy kiegészése fájdalmas hátrányt okoz.)

Ezen túl **jelre összpontosított kábítás** is megsemmisíti a lélek-szilánkot; ráadásul ezt az alattomos, tompa hatást a jel birtokosa csak akkor tudja észlelni, ha épp a jelekre figyel.

Aki követésben képzett, az önálló ártalmatlan jelek helyett a **rontással okozott hátrányban vagy rokkantságban is elrejtheti hatalmát** (ha akarja, ez nem változtat a rontás nehézségén). Ezeket a mélyre hatoló jeleket csak a maradéktalan gyógyulás, az alakváltás vagy egy brutális „műtét” (fél óra, +1 rokkantságot okoz) tudja elpusztítani.

Szurokszerű ragaccsá rothasztott nedvdús anyagból **szándékosan sérülékeny jel** is készíthető. Ezt érintkező tárgyak közé (ajtószárny és keret közé, láda záródásához, könnyen felrúgható kódarab alá stb.) lehet kenni és elpusztul, ha a tárgyak elmozdulnak egymáshoz képest.

Ha a távolban hagyott jelek feleslegessé válnak, akkor létrehozójuk szertartással **visszahívhatja lélek-szilánkjait**. Ez korlátozható valamilyen irányban fekvő jelekre, de nem távolítja el a fekete rontás-nyomot.

Követésre épülő szokatlan képességként lehet először rontást és megérzést, majd ezt továbbfejlesztve más praktikákat is használni a jeleken keresztül; de az így használt praktikák nehézsége egy fokozattal nő.

9.4. Általános fejlődés

A tapasztaltabb mesterek nem csak új praktikák kialakításával fejlődhetnek, hanem a meglévő módszereiket is **hatékonyabbá tehetik**. Ez már külön utakon történő fejlődés, de az első lépései még eléggé elterjedtek, így nem minősülnek szokatlan képességnek.

A sokat használt, karakteres praktikák könnyebbé válhatnak:

A **gyorsított praktika** képesség (választott praktikához, feltétel: alkalmas praktika birtoklása) megfelel a kiválasztott praktikához szükséges figyelem mennyiségét.

Ez a saját lélek hatalma helyett égi hatalomból vagy a vadon hatalmából előhívott képességhez is köthető; de a pillanatszerű elhatározást illetve a passzív hatásokat (megérzés, regeneráció, újjászületés) nem gyorsítja.

Szokatlan képességekkel további praktikához is köthető ilyen előny és/vagy harmadára, majd negyedére csökkenthető egy praktika időigénye.

A hatalom precíz kivetítése minden praktikát hatékonyabbá tesz:

A **távolhatás** képesség (feltétel: legalább egy tekinteten keresztül használt módszer) birtokosa 20 m hatótávolsággal választhat tekintettel kijelölt célpontokat (a szokásos 10 m helyett).

Ez a képesség azoknak lehet kifizetődő, akik a varázsbót látványos lövései helyett alattomos, fokozatos módszereket használnak.

Ezen túl szokatlan képességekkel képességenként +10 m távot lehet szerezni, de ahhoz már az éles látás is jól jön.

Élő testre rakott jel $\frac{1}{3}$ eséllyel (szúnyog-csípéshez hasonló) viszketést okoz; a ruházatban, felszerelésben elrejtett jeleket csak alapos keresgéssel lehet megtalálni.

A rontás képességgel formálható olyan hegfolt, ami ugyanúgy néz ki, mint egy követő jel (de valójában hatástalan).



Akit a lidérc-király rontása megérint, azt távolról is utolérheti a pusztító erő...



varázslómester ünnepe
köntösben

A hatótáv közelítőleg érvényes korlát: az elérése már kihívást jelent, de ha nagyon kell, akkor pár méterrel messzebbi célpont-ra is kivetíthető a hatalom.

10. Égi hatalom

10.1. fi társadalom alapköve

Andevellir vad világában biztos pontot jelent az **örök békesség**, ami az egekbe hívja és befogadja az elhunytak lelkeit. Ezt az egységes égi hatalmat a dalnokok a vakítóan ragyogó naphoz és a titkot rejtő csillagokhoz hasonlítják, hiszen **csodálatos szépséget hordoz**, de mégis **dermesztően üres**.

Az örök békesség magasztos kisugárzását az élő emberek is megtapasztalhatják, ha megtisztítják és kitarják a lelküket. A **papság** az egektől kapott higgadtsággal és bölcsességgel a társadalom megbízható, de rideg alapköveként szolgál.

A papság képességei **lelki kapcsolatokat formálnak** az örök békesség felé, amin keresztül előhívhatják és saját céljaikra irányíthatják az egek hatalmát; de eközben az ő lelküket is formálja a túlvilág kisugárzása.

A szent hatalmat **értelmi alapon lehet előhívni**, olyankor, amikor szükséges és indokolt a pap ismeretei alapján. A közvetlen lelki kapcsolatnak köszönhetően ez egy gördülékeny, intuitív dolog és formális érvelés helyett csupán őszinte meggyőződésre van szükség.

A papság az égi befolyásnak köszönhetően **könnyebben tudja leküzdeni a testi kísértéseket**, visszafogni az indulatokat és eltérni a nélkülözést; de más szempontokból nem válnak se jobbá, se rosszabbá.

Akik kapcsolatban állnak az egekkel, mind érzik és elismerik, hogy **ugyanazt az egységes hatalmat hordozzák**; azonban az égi harmonia szellemiségét számtalan néphagyomány, bölcséleti irányzat és próféta próbálja szavakba önteni és ezek **nem alkotnak egységes egyházat**.

A papság elsősorban az **egyszerű népet tanítja engedelmességre**, türelemre és tiszteletre; de vakmerően **szembeszállnak az uralkodókkal is**, ha kirívóan kegyetlen, megalázó vagy feslett viselkedést látnak.

Sok hagyományban **örzik az égbe szállt szentek emlékét** és hozzájuk fohászokodnak; de olyan kultúrák is vannak, ahol a felmenőket, a napot és csillagokat, a hegyeket vagy az égi madarakat tisztelik. Ezeken felül jelentősek azok az irányzatok is, amelyek minden konkrét szimbólumot babonáságnak neveznek és az **oszthatatlan égi hatalmat** dicsőítik.

A jelentősebb papi irányzatokban **egyenrangúnak tekintik a két nemet** és enyhe létszámfőlényben vannak a papnők; de gyakori, hogy egy-egy kolostorban csak férfiak vagy csak nők élnek. Legtöbb irányzat **nem tiltja a papi házasságokat**, de akik elmélyülten fürkészik az egek titkait, azok gyakran elkerülik az evilági kötöttségeket.

A szűkebb értelemben vett papok **szolgálatát egy-egy templomhoz kötődik**, ahol dicsőítik az egeket, megemlékeznek a szentek tetteiről, végrehajtják az ünnepi ceremóniákat, megáldják az újszülötteket, összekötik a házasságok életét és búcsúztatják az elhunytakat.

Vidéken két-három falura jut egy **fából ácsolt kápolna**, apró kőtemplom vagy hasonló szent hely; városokban pedig gyönyörű műalkotásokkal díszített, **égbe törő katedrálisok** állnak, amelyeknek a főpapjai jelentős befolyással bírnak és gyakran előkelő családból származnak.

égi hatalom szimbolika, elmélkedő papnő

A papság körében a kicsapongás és kéjelgés nagy ritkaság; a büszkeség és a hidegvérű ármánykodás viszont elfajulhat...

A szócsaták mindennaposak, de ritkán fájulnak erőszakos térítéssé, így sok rivális hagyomány működhet egymás mellett.

A szónoklásban és a nép tanításában az ékesszólás és hasonló képességek segítenek, ez nem „jár” ingyen a misztikus papi módszerek mellé.

katedrális és falusi kápolna

Aki a szép szóra nem hallgat, azt a **harcos-papok** szembesítik az egek magasztos hatalmával. Az ide sorolható paplovagok, szelleműzők és ítélkezők **jellemzően a vadászok közé tartoznak**, de háborúban is felbukkanhatnak.

Ezen túl a **papsághoz kötődik a művelődés** is: jellemzően közülük kerülnek ki az írnokok, kódex-másolók, hivatalnokok, jogtudorok, tanítómesterek és különféle bölcselők. Ez azonban **nem általános elvárás**: a papság fele analfabéta és sok irányzatban hangsúlyozzák a személyes tapasztalat fontosságát az írott emlékekkel szemben.

Végül akadnak olyanok is, akik papi szolgálat helyett **más hivatást üznek**, de fiatalkori taníttatás, személyes kíváncsiság vagy sorscsapások (betegség, gyász, rabság stb.) hatására kitanulták a szentelést és esetleg más képességeket is.

10.2. Megtisztító fény

A papság hatalmának a szembeötlő fele az, hogy előhívhatják és megosztatják az egek hatalmát:

A **szentelés** képesség kivetíti és egy célpontra irányítja az egek magasztos, dermesztő kisugárzását, ami fokozatosan kiteljesedő hatásokat okoz:

- **elhatározás** után azonnal érezhetővé válik a hűvös fuvallat és megjelenik a célpontot beborító halovány sziporkázás (mintha vízcseppek csillognának, félhomályt ad);
- **összpontosítással** csillapítja a tomboló érzelmeket (düh, félelem, undor, gyász, vágy stb. tudatosan legyűrhetővé válik), megtöri a vérpezsdítés hatását, kiűzi a valamilyen lényt megszállva tartó lidércet, valamint harcban ± 1 KÉ-t adhat a motivációtól függően;
- **nyugalommal** dermedt zsidbadásra cseréli a szenvedők fájalmát, megöli a mulatságok hangulatát, valamint harcban ± 3 KÉ-ig terjedő módosítót jelenthet motivációtól függően.

A szentelés hatásai alapvetően **[5-10] percig tartanak**, de a betegek vagy a pap-növendékek órákon át őrizhetik lelkükben a pislákoló fényt.

Az emberek **megbecsülik és szépnek találják** a szentelést alkalmazó templomi ünnepségeket, de kevesen akarnak annál sokkal gyakrabban érintkezni ezzel a kíméletlenül tiszta hatalommal.

Aki szembesül a túlvilág örökkévaló ürességével, az a küzdelemben a **motivációktól függő** előnyt vagy hátrányt kaphat:

- Aki érzelmeivel (félelem, undor stb.) dacolva **teszi, amit tenni kell** (mások védelmezése, megbecsült kötelesség teljesítése stb.), annak a halál-hideg hatalom megszilárdítja az akaratát és előnyt biztosít.
- Aki **ézelmekeket követ** a harcban (felháborodás, vak gyűlölet stb.) vagy **nem jelentős dologkért** küzd (szegényes fizetségért, szorakozásból stb.), az elveszíti a lendületét és hátrányokat kap.
- Aki egyszerűen **csak a túlélésért küzd** (sarokba szorították, „hazai terepen” megtámadták), az nem kap módosítót.

Az egysíkú **indulatok által uralt különös lények** (például sok, de nem minden élőholt vagy lidérc) számára mindig hátrányt ad a szentelés; sőt, megeshet, hogy a kiteljesedő hatás megadja nekik az örök békességet.

A szentelés hatásai mindig a **célpont értékítéletén múlnak** (ka-

Az égi hatalmat használó kalandozók vagy a harcospapok közé sorolhatóak, vagy más hivatást egészítenek ki egy-két képességnyi papi tudással.

írnok

pap felemelt kézzel áldást mond

Az égi fénynek nem a mennyisége, hanem a tisztasága számít, így több szentelés hatásai nem adódnak össze.

A szentelés az égi madarakat megnyugtatja; más állatok pedig elkerülik, ha tehetik, de nem szoktak hevesen reagálni rá.

Aki szembenéz a halállal, az megtapasztalja, hogy mennyire komoly dolog a küzdelem.

Akit súlyos büntudat terhel, azt a túlélésért való küzdelem közben is hátránnyal sújthatja az a tudat, hogy ő a tetteivel kiérdemelte a pusztulást.

landozó esetén játékos meséli el őket), így az átlagos zsványt lehúzza a gaztettek súlya, de a „szent” ügyért harcoló fanatikusok akár előnyt is élvezhetnek olyan kíméletlenül alapos mészárlás közben, amihez a dermesztő bizonyosság nélkül nem lett volna gyomruk.

A szentelésben képzett kalandozók **elsődlegesen harcos-papként küzdenek**, de ezen túl egy **másodlagos szolgálatot** elláthatnak alapszinten. Ezt a játékos a következő lehetőségek közül választhatja ki:

- (1) A kalandozó **türelmes aszkéta**, aki a saját lélekre hívott szenteléssel jól bírja a nélkülözést és szenvedést.
- (2) A kalandozó **jólelkű ember**, akinek van tapasztalata abban, hogy hogyan lehet aggódó, rettegő vagy gyászoló embereknek segíteni.
- (3) A kalandozó **tanult ember**, aki tud írni-olvasni és ismeri a bölcséleti irányzatok jelentősebb tanításait.

Nagyobb tudással az eget hatalma szétteríthető, hogy megszólítsa a feldühödött tömegeket vagy elriassza a szörnyek falkáit:

A **szent szózat** képesség (feltétel: szentelés) birtokosa tiszteletet parancsoló, higgadtságot adó égi hatalommal töltheti meg a beszédét vagy énekét. Ez egyszerű tevékenységnek minősül és 10 méteren belül mindenre szentelést irányít (változatlan sebességgel).

A szózat hatalma pislakoló fényként látható a sötétben (mintha mindenütt elszórt vízcseppek csillognának, félhomályt biztosít), minden irányban **szétterjed** (befordulhat a sarkokon, könnyen átjut a lombokon és páncélon stb.) és **áthatolhat az akadályokon is** (fal, ajtó, vízréteg stb.) is, de 1 cm tömör anyag megfelel 1 m levegőben való terjedésnek.

A hatótáv a hangerővel arányosan csökkenthető, a megtisztított terület pedig kézmozdulatokkal lekorlátozható egy kúpra (1 m pontossággal). Ha **többen kórusban használják** ezt a képességet, akkor az égi hatalom nagyobb területen terjed szét (+1 fő = +5 m hatótáv), de egy-egy célpontot nem sújt intenzívebb hatás.

Ez a képesség **nem zárja ki a hazugságot**, de csak olyan beszédet tölt meg égi hatalommal, amit a pap szükségesnek és fontosnak tart.

*Az **ítélkezők** végzetes hatalmat hívnak le, közvetlenül az egekből:*

Az **ítélkezés** képesség (feltétel: szentelés) birtokosa összpontosítva és fennhangon imádkozva pusztulást hívhat egy látható, egyértelműen felismerhető lény fejére. Ha az egek indokoltnak tartják a kérést és a célpont nem menekült fedett helyre, akkor az ima végén messze zengő robajjal lesújt egy égi hatalomból formált, vakítóan ragyogó villám.

A megítélt célpont testét hófehér, halálhideg máglya veszi körül, amelyek pár másodpercen belül **felemésztik a célpont testét** (csak megfeketedett csontok és porladó hamvak maradnak) és elpusztítja (vagy egyes tanok szerint az egekbe emeli) a testben lakozó lelket is.

A **fedett helyen** (épületben, barlangban stb.) vagy arasznyi vízréteg alatt rejtőző célpontok ellen nem érkezik villám. Ezen túl a legalább [1-6] méter magas falhoz lapuló vagy legalább [1-6] méternyi lomb alatt lévő célpontok is megússzák, ahogy a villám ereje megakad felettük.

Az egek haragját pajzzsal vagy páncéllal nem lehet elhárítani; a villám **célpontjával érintkező** (birkózó stb.) lényekre nyugalommal előhívott

térdeplő szerzetes

Aki a papi szerep felvállalása helyett más hivatást űz, az általában nem választ másodlagos szolgálatot.

hitsuónok az utcasarkon

Erre épülő szokatlan képességek felszentelt hangszerekkel (kürt, dob stb.) +20 m hatótávot adhatnak, templomtorony nagy harangjaival pedig akár több száz méterre is kivetíthetik a megtisztító fényt.

villám az egekből

szentelésnek megfelelő hatás irányul.

Az ítélező az imájában **összefoglalja és elméjében felidézi**, hogy a célpont miért érdemel halált; az egekben nyugvó lelkek pedig **az ítélező ismeretei alapján döntenek** arról, hogy adnak-e hatalmat (megtévesztő szándékot észlelik, jóhiszemű tévedéseket nem).

A rút szörnyetegektől a főpapokig akármilyen lény felett lehet ítéletet mondani, amennyiben az **súlyos gáztettet** (gyilkosság, rablás, erőszak, kínzás stb.) követett el, épp gáztettekre készül (például faluba betörő fosztogató) vagy **eredendően veszélyes** (veszett vad, élőholt stb.).

Az égbe szállt lelkek **nem törődnek világi alkukkal**, még akkor sem, ha esküvel próbálnák megerősíteni őket; azonban nem szoktak olyanok ellen ítélni, akik jogos indokkal (például világi hatalmasságok törvényes parancsait végrehajtva), önvédelemből vagy harcosok ellen folytatott nyílt háborúskodásként alkalmaznak erőszakot.

Az égi ítéleteket **a társadalom elfogadja**, hiszen a holtak lelkeinél nincs józanabb vagy pártatlanabb bíró; a célpont rokonai, barátai és alattvalói azonban többnyire ellenszegülnek vagy bosszút forralnak.

A villám **az ítélező fegyverére is lehívható**, ahol ragyogó pengévé dermed és már részsikerrel is elpusztítja a fegyveres támadások célpontjait. Az így lehívott hatalom akár egy órán át is megmaradhat, amíg az ítélező kézben tartja a fegyvert és változatlanul szükségesnek érzi az ítéletet.

A villámhozó fegyver **közelharcban +1 KÉ előnyt** ad; de az égi fény távolsági támadás (például ragyogó csóvát húzó nyílvesző vagy elhajított fegyver) által is célba juttatható – ilyenkor találat után azonnal széteszlik.

Aki **ítélkezés és varázssbot képességet is birtokol**, az a lehívott villámmal megtöltheti a varázssbotját, majd később elhasználhatja ezt egy olyan lövésre, amire +1 CÉ jár és már részsiker esetén is végzetes.

10.3. Égbe szállt tudás

A holtak tudása bensőséges kapcsolatban, ceremóniák nélkül is befogadható:

Az **útmutatás** képesség birtokosa otthonosan mozoghat bármilyen lakott vidéken, hiszen befogadhatja az elhunytak lélek-foszlányait és így [1-6] óra egybefüggő alvás után kölcsönkapja azt a tudást, ami évekkel-évtizedekkel korábban közismert volt az aktuális tartózkodási helyén.

Az így kapott ismeretek **néhány településre** és a hozzájuk kötődő tájakra vonatkoznak; helyismeret és tájékozódás mellett megmutatják a hagyományokat, előítéleteket és megrázó múltbeli eseményeket is, továbbá minimális, tört nyelvtudást is biztosít.

A kölcsönvett tudás-foszlányok **nagyságrendileg száz égbe szállt lélektől származhatnak**; ez városokban az utolsó pár év haláleseteit jelenti, falvakban viszont több generáció emlékeit mossa össze.

A tudás-foszlányok közül csak azok lesznek értelmezhetőek, amelyeket **az érintett lelkek nagy többsége birtokolt**; így városban az előhívott tudás frissebb és nagyobb területre vonatkozik, azonban általában felszínesebb.

A szent emberek jellemzően **öntudatlanul, alvás közben** kapnak új ismereteket, de ha nem akarják megvárni az estét, akkor [1-6] óra nyugodt elmélkedéssel is lecserélhetik a lelkükben hordozott tudást.

Aki ítélezéshez nem ért, de szentelésben képzett és olyan célpontot talál, akit [5-10] perc elmélkedés után határozottan pusztulásra méltónak tart, az $\frac{1}{6}$ eséllyel ihletet érez arra, hogy végrehajtsa az ítéletet és ezáltal ítélezővé váljon.

Az aktív ítélezők harcos-papként járnak az országot, de náluk többen vannak az olyan figurák, akik egy-két helyzetben lehívták az egek ítéletét, de aztán nem keresnek újabb célpontokat.



Aki csak ilyen passzív, személyes útmutatást birtokol, az lehet megbecsült „szent ember”, de nem teljesít papi szolgálatot.

álmodó szent ember, útmutatás szimbolikus ábrázolása

Nagyobb tapasztalattal megválogatható az egeből előhívott tudás:

Az **égi tudás** képességsor (feltétel: útmutatás) birtokosa a helyhez kötött alapvető ismeretek helyett bármilyen szaktudást kiválaszthat és kölcsönvehet az örök békességből. Az idegen lélek-szilánkok befogadása a tudásszinttől függően egyre könnyebbé válik:

- **égi tudás I:** [1-6] óra alvás vagy elmélkedés ad 1 képességet;
- **égi tudás II:** szertartás ad 1 képességet;
- **égi tudás III:** összpontosítás ad 1 képességet; [1-6] óra alvással vagy elmélkedéssel pedig egyszerre két képesség is befogadható.

Aki tudatosan keres új képességeket, az először elbocsájt minden korábban befogadott égi tudást; megszakított alvás esetén viszont még elérhetőek az alvás előtt hordozott ismeretek.

Az égi tudás nem biztosíthat testi edzettséget (futás, fizikum, hadviselés), tartós kapcsolatokat (kutyák idomítása, familiáris), továbbá a vadon hatalmából származó illetve szokatlan képességeket.

A kiválasztott képességek **feltételeit teljesíteni kell**, de az égi tudás III adhat két egymásra épülő képességet. A szabályban felsorolt elterjedt képességeken túl egy-egy képességként választható például:

- olyan helyi ismeretek, amelyet az útmutatás képesség is ad;
- egy nyelv kissé régies, de elegáns használata („nyelveken szólás”);
- egy szakma (írnok, kocsis, pásztor, ács, hentes stb.) alapmódszerei;
- az égbe szállt hősök harci tapasztalatai (+2 KÉ, elszántság);
- a remetékhez vagy mártírokhoz méltó türelem és állhatatosság.

A kölcsönvett lélek-foszlányok **elbocsájtása után** álom-szerűen elhalványulnak a használatukhoz kötődő tapasztalatok és nem lehet fenntartani a velük előhívott misztikus praktikákat.

A ritka, de híres **próféták** szokatlan képességekkel csodálatosan sok égi tudást fogadhatnak a lelkükbe.

Az égi harmónia emberi lelkek összekötésére is felhasználható:

A **lélekkötés** képesség (feltétel: útmutatás és gondolatátadás) birtokosa közös nyugalommal összekötheti a lelkét egy vagy több megérintett személlyel. Erre a kapcsolatra összpontosítva bármelyik tag küldhet szakvakba foglalt gondolati üzenetet a teljes csoportnak.

Egy személy **egyszerre egy csoporthoz tartozhat**, így aki belép egy új csoportba, az elveszíti a korábbi kapcsolatát; egy csoportot bármelyik lélekkötésben képzett tag bővíthet új emberek befogadásával. Ezen a tudásszinten **legfeljebb 5-10 fős csoportok** formálhatóak; szokatlan képességgel formálható kiterjedtebb kapcsolat.

Aki elalszik, elájul, meghal vagy a kapcsolat eltaszítására összpontosít, az [5-10] másodperc késleltetéssel **kikerül a csoportból**. (Halál esetén a többiek megérinti a túlvilág szele; egyébként nem észlelhető a távozás.) Ha a csoportban nem marad lélekkötésben képzett személy, akkor feloszlik (amit megérez mindenki).

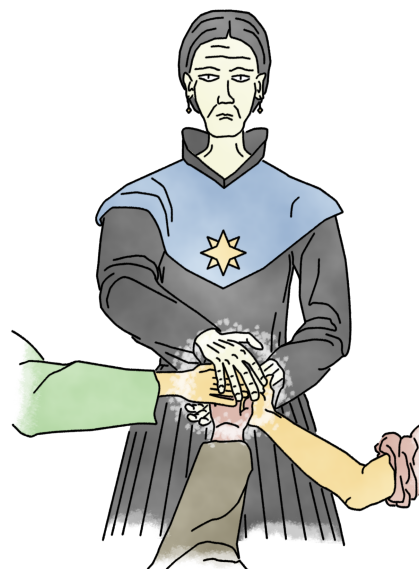
Aki **lélekkötés és szentelés képességet is birtokol**, az irányíthat szentelést egyszerre a teljes csoportjára.

próféta glóriával

Az égi tudás jelenlétét gyakran halovány fénykoszorú vagy glória jelzi, de ez tudatos döntéssel elrejthető.

A kölcsönvett képességek használatához alkalmas felszerelés is kell; tehát például a lovagláshoz kötődő tudás fejlesztése csak annak segít, aki egy jobb, drágább lovat is tud keríteni.

A bűvöléssel keltett érzelmek, begyógyított sebek és hasonló megvalósult hatások megmaradnak; a varázsbót felavatása és a benne tárolt kölcsön-varázslat viszont elvész.



Ez a praktika az egységes égi harmónia segítségével köti össze az embereket; de szokatlan képességekkel nélkülül is megoldható a távoli kapcsolattartás.

11. fi vadon hatalma

11.1. fi társadalom peremén

Az ember-népek földjeit korlátok közé szorítják és felszabdaldják a **természeti szellemek**, amelyek szeszélyes befolyással uralnak hegyet és völgyet, erdőt és vizet. Ezeket az eleven kis szellemeket a dalnokok a mindent tápláló anyaföldhöz és az örökkön változó holdhoz hasonlítják, hiszen **életadó áldást hordoznak**, de mégis **irtózatosan vadak**.

A természeti szellemek tüzes lendületéből az emberek is részesülhetnek, ha megedzik és kitarják a lelküket. A **vadon bajnokai** nyers életerőt szívznak magukba, amivel szabadon feszegethetik a társadalom korlátait.

A bajnokok képességei **lelki kapcsolatokat formálnak** a természeti szellemek felé, amelyeken keresztül összegyűjthetik és kihasználhatják a vadon hatalmát, de eközben az ő lelküket is alakítja a természet befolyása.

A nyers hatalmat **érzelmi alapon lehet előhívni**, olyankor, amikor a bajnokot lelkesedés vagy személyes szükséglet hajtja. Ezt a korlátot a bajnokok kifejezetten kedvelik, mert így szinte sose próbálják őket unalmas, rutin-szintű, muszájból végzett szolgálatokra kényszeríteni.

A bajnokok a vadon befolyásának köszönhetően **könnyebben dacolnak a hagyományokkal**, hallgatnak a szívükre és vállalkoznak kalandokra; de ez gaztettektől a hőstettekig bárhová sodorhatja őket.

A bajnokok között **mindenféle figura akadhat** a pusztító barbároktól az örökké kíváncsi boszorkányokig, a léha tréfamesterektől a törtető alakokig, a züllött csavargóktól a nemes uralkodókig.

Emiatt a „vadon bajnoka” inkább csak gyűjtőnévként szolgál, egyének szakmájára **konkrétabb megnevezéseket használnak**: „harcos”, „boszorkány”, „alakváltó”, „lovag”, „paraszt”, „őrült csavargó”, ...

A tömegek körében népszerű, hogy a vadon bajnokai **nem hajbókolnak senki előtt**; de sokszor **az előkelők is megbecsülik** és kihasználják a természet vérpezsdítő hatalmát.

Legtöbb bajnok ösztönösen, fokozatosan, **önállóan fogadja be** a természeti szellemek befolyását, de egy-egy meghatározó élmény fontos kezdőléket adhat, a sámán-rítusok pedig pótolhatják a fogékonyságot.

A vadon hatalma jellemzően az **álmokon keresztül hálózza be** egy ember lelkét; így a bajnok vándorlás közben is mindig kapcsolatba kerül a vidéken lakozó szellemekkel.

A természeti szellemek változatos értékekhez (életerő, élvezetek, növekedés, küzdelem, zűrzavar, pusztítás, kínokozás), állatfajokhoz és növényekhez kötődhetnek; de **mind idegenkednek az örök békességtől**, hiszen különben rég felszálltak volna az egekbe.

A égi hatalmat és a vadon hatalmát épp ellentétes lelkülettel és hozzáállással lehet előhívni, így **egy ember csak az egyiket tudja használni**; azonban megeshet, hogy valaki elhagyja az egyik hatalmat és később fokozatosan kitanulja a másikat.

A kétféle hatalom közötti ellentét általában **nem akadályozza az együttműködést**, bajtársi viszonyt vagy barátságokat; különösen a vadászok körében, ahol mindkét hatalom értékes segítséget jelent.

vadon hatalma szimbolika, táncoló boszorkány



Aki a vadonhoz nem csak lélekben kötődik, az az erdőjárásra és hasonló képességekre támaszkodhat; ez nem „jár” ingyen a bajnokoknak.

bódult sámán

Akadnak látványos szokatlan képességek, amelyek konkrét vidék szellemeihez kötődnek és máshol nem használhatóak.

A sok kis szellem megfoghatatlan seregében nem mindig különülnek el az egyének: egyesek szerint minden fűszálban saját lélek lakozik, mások inkább rétekekhez, forrásokhoz, erdőkhez kötnek szellemeket.

11.2. Nyers életerő

A vadon legismertebb ajándéka a rendkívüli életerő és egészség:

A **regeneráció** képesség gyorsan gyógyítja a sérüléseket: a vérvesztés egy percen belül eláll, a jelentős sérülések pedig [5-10] perc után enyhülnek egy fokozatot (rokkantság → hátrány → nem jelentős).

Ez a cselekvésképtelen sérülteket is segíti, de a halált nem tudja visszafordítani. (Aki öntudatánál van, az halogathatja a felépülést.) Több sérülés **párhuzamosan gyógyul**, de külön gyógyulási idők tartoznak hozzájuk (ezek nyilvánosak – látható, hogy mennyire csúf a seb).

A gyógyulás sebkezeléshez hasonlóan **kimerítő**, így minden egyes gyógyulási lépés +1 óra alvágigényt és fél étkezésnyi éhséget-szomjúságot okoz; viszont fontos eltérés, hogy a vadon hatalma a rokkantság enyhítése után **megmaradó hátrányokat is tudja kezelni**.

Aki **regeneráció és familiáris képességet is birtokol**, annál a lelki kapcsolat miatt a familiárisra is kiterjed ugyanez a gyógyító hatás.

Aki **regeneráció és hadviselés képességet is birtokol**, az páncélzat beszerzése és kitapasztalása helyett gyakran **kivételes edzettségből** (erős csontozat és koponya, brutális és szívós alkat, vastag bőr, csontosodó hegek stb.) kap ugyanakkora védelmet, amelyet a páncélzat adna.

Ezek az elváltozások **maradandóak**, viszont a vadon hatalma többnyire arányosan erősíti meg az emberi testet, csak ritka kivételtként bukannak fel rusnya, torz, állatias vonások.

A védelem a harci tapasztalattal arányosan fejlődik ki:

képességek	védelem	megjelenés
hadviselés I	+1 KÉ +1 VÉ	marcona vonások, masszív alak
hadviselés II	+2 KÉ +2 VÉ	felismerhető, hogy a vadon bajnoka
hadviselés III	+3 KÉ +3 VÉ	látványos, egyértelmű védelem

A *felfokozott regeneráció a halált is visszafordíthatja:*

Az **újjászületés** képesség (feltétel: regeneráció) látványosan gyors gyógyulást ad: ártalmatlanná teszi a lassú hatásoknak (betegségek, fulladás, kihülés stb.), fél perc alatt kezeli a hátrányokat, [1-6] perc alatt pedig teljesen helyrehozza a testet, ha az lényegében egy darabban van...

Még az ilyen lények is **véglegesen elpusztulnak**, ha lelket roncsoló hatás (kábitás, ítélkezés és hasonló) bizonyul végzetesnek vagy a gyógyulást [1-6] percen át akadályozzák: levágott fej nem érintkezik a testtel, sziklaomlás kilapít mindent, máglyán ég a hús...

A **testbe fúródó** tárgyakat kilöki és/vagy megkerüli az átformáló erő, de a szívben vagy agyban jól elhelyezett fegyver általában végzetes.

A levágott és **eltávolított testrészek** [1-6] perc után elsorvadnak, aztán pedig percenként 1 cm sebességgel újraformálódnak.

A vadon életadó ereje ártalmatlanná teszi a **lassú hatásokat** (betegségek és mérgezések többsége, fulladás, kihülés, hóguta, éhezés, szomjúság stb.); de nem csökkenti a természetes étvágyat és ital-fogyasztást.

Aki **újjászületés és vízi élet képességet is birtokol**, az kényelmesen elvan légzés nélkül; egyébként viszont megrázó gyötrellem a fuldoklás.

Aki regenerációra képes, azt csak annyira durva vérzés öli meg, amit már azonnali halálnak minősít a rendszer.

A regeneráció pótolhat elveszített végtagokat is; ez cm-enként egy rokkantság gyógyulásának felel meg.

félmeztelen bár
bár harci fejszével

Aki nem akar lemondani a páncélról, az mellette szokatlan képességként kaphat +1 KÉ-t és +1 VÉ-t biztosító edzettséget.

A vadon gyógyító ereje nem kényszer: akit megtör a kínzás vagy más szenvedés, az eltaszíthatja, hogy örök nyugalmat leljen.



Aki túl sok ellenséget szerez,
az a természet támogatásával
sem tud sokáig élni.

vízitündér mosolyog a hínárok között

Úgy mesélik, hogy aki ennyire szorosan kötődik a természeti szellemekhez, az **öregedés helyett felejtani fog**, és lassan tündérfajzattá válik, ahogy hosszú évtizedek alatt szétfoszlanak a személyes emlékei.

A vadon hatalmának köszönhető az **alakváltók** létezése is:

Az **alakváltás** képességsor (választott emlősfajhoz, feltétel: regeneráció) birtokosa emberi testét lecserélheti a kiválasztott emlősfaj testére. Az egyik formából másikba történő átváltozás egy másodpercen belül lezajlik; de a tudásszinttől függ, hogy mennyire nehéz összegyűjteni az átformaló hatalmat és irányítani az állati testet:

képességek	átváltozás	állati forma fenntartása
alakváltás I	nyugalom végén	lelket megterheli, 10 percenként +1 óra alvásigény
alakváltás II	összpontosítás végén	nem lehet közben pihenni
alakváltás III	gyors elhatározással	majdnem annyira kényelmes, mint az emberi test

Az alakváltás **megőrzi az egyéni és aktuális testi adottságokat** (nem, fizikum, sérülések, fáradtság, jóllakottsági szint stb.), így például egy alacsony leányból fiatal, kis termetű nőstény medve lesz.

Állati testben **nem használható** fegyverzet, páncél, távolsági támadás, lovaglás vagy emberi beszéd; viszont érvényesülnek az állatfajra jellemző harci adottságok és érzékszervek.

A fizikumból, hadviselésből és birkózásból származó küzdőérték és a kivételes edzettség védőértéke **mindkét testben** egyformán érvényesül.

Ha egy alakváltónak **a testét erősen rögzítik** (a nyakára hurkot tesznek, jól megkötözik stb.), akkor nem tud nagyobb méretű testbe átalakulni. A páncél-elemek erős rögzítést jelentenek, így helyettük szinte minden alakváltó a kivételes edzettséget választja.

Az alakváltók között **szokványos dolog a meztelenkedés** (ha nincs túl hideg); egyébként pedig **könnyen levethető ruhákat** választanak, így a vetkőzés megoldható 5 másodperc egyszerű tevékenységként.

Akinek **alakváltás III** képessége van, az átíthatja a ruházatát lelki hatalommal (pár hét alatt, tartósan) és átváltozáskor az emberi test részének tekintheti ezeket a ruhákat (ha viseli őket).

Aki **alakváltás II és varázshot képességet is birtokol**, az ugyanígy kezelheti a kézben tartott varázshotot is (amit már eleve átjár a lelki hatalma), de az átváltozáskor elveszíti a botban előkészített praktikát.

A kalandmesterrel egyeztetve bármilyen állati forma választható a vidékre jellemző emlősfajok közül; azonban az alakváltók nagy többsége **néhány hatékony állati forma** közül választ:

faj	macska	farkas	medve	tulok / bölény
sebesség (m/s)	12	15	12	10 + egyenesen 5
méretkategória	2. (+2 VÉ)	4. (-)	6. (+4 KÉ és VÉ)	7. (+6 KÉ és VÉ)
faji KÉ	minden küzdelemben +3 KÉ (ragadozó fajok)			rohamban +3 KÉ (szarv)
mozgás	akrobatikus	kitartóan fut	jól mászik	akadályok korlátozzák
látás élessége	emberi nyolcada	emberi harmada	majdnem emberi	emberi nyolcada
szaglás	embernél jobb	kiváló, alkalmas nyomkövetésre is		gyenge

ember felágaskodik és medvévé változik

kalodába zárt alakváltó

Bizonyos alakváltók az alapvető felszerelés más részeit is elhagyják, ha pénz helyett kapcsolatokra és szívességekre, kés helyett karmokra, gyertya helyett pedig az állati érzékszervekre támaszkodnak...

A ruházathoz hasonlóan bot, bunkó, bőrkulacs vagy más sokat használt, egyszerű, növényi vagy állati anyagokból készült tárgyak is átíthatóak a lelki hatalommal.

A tulokhoz (őstulok, szarvasmarha vad alakja) és a bölényhez a rendszer azonos adottságokat rendel. Ezek a masszív lények kicsit nehézkesen fordulnak, de amikor nagyjából **egyenesen vágtáznak**, akkor 15 m/s sebességgel haladhatnak.

A farkas alakváltók sajátos képessége, hogy egy szertartással **segítségül hívhatja azt a farkát**, ami birtokolja a vidéket. A messze zengő, hatalmat hordozó vonítás forrását keresve [1-6] óra után érkezik meg egy vezérfarkas 8 KÉ-vel és további [1-6] fiatalabb példány 6-6 KÉ-vel.

A farka bátran kíséri és védelmezi az alakváltót a küzdelemben, továbbá önállóan is ráuszítható sebezhető célpontokra. A farkasok a legfeljebb fél napig tartó szolgálatért cserébe **bőséges lakomát várnak** (egy birka tíz pénz, de a legyőzött ellenség húsát is örömmel fogyasztják); ha ezt megkapják, akkor nem ragadoznak „saját szakállukra”

Távoli vidékre jellemző emlősök vagy csúszó-mászó állatok formáját **ritka szokatlan képességként** lehet választani; a denevérré változás a vámpírokra, a madarakká változás pedig az égi küldöttekre korlátozódik.



11.3. ű természet titkai

A természeti szellemek a testet formáló áldások mellett lelki befolyást is adhatnak, ami már a bajtársakkal is könnyen megosztható:

A **vérpezsdítés** képesség kivetíti és egy célpontra irányítja a vadon nyers, tüzes erőit, ami fokozatosan kiteljesedő hatásokat okoz:

- **elhatározással** azonnal érezhetővé válik a vadon csábító befolyása és halovány olaj-szerű csillogás borítja be a célpontot (gyertya fényereje);
- **összpontosítással** vidámságot, bátorságot, ellazult mámort, bátorságot, ingerlékenységet és +1 KÉ-t biztosít;
- **1 perc figyelemmel** (ami itt merev nyugalom helyett inkább a mámorban sodródást jelent) szétzilálja és elhomályosítja az emlékezetet, féktelen tombolássá fokozza a mulatságot, továbbá harci lázat és +3 KÉ-t ad a küzdelemben.

A vérpezsdítés hatásai alapvetően [5-10] **percig tartanak**, de az önfeledten dorbézoló vagy gyilkoló lények órákon át őrizhetik a lelkükben lüktető erőit.

A szentelés más tomboló érzelmekhez hasonlóan **megtöri és kiűzi** a vérpezsdítés hatásait is (ha papokra használják ezt, gyakran

Ezt a praktika **rendszeresen felbukkan különböző mulatságokon**, annak ellenére, hogy a papság hosszasan tudja sorolni az ilyen befolyás alatt elkövetett ostoba és kártékony tetteket.

A vadászok kalandjaiban a **legjelentősebb hatás a harci előny**, ami +1 KÉ-t adhat a teljes csapatnak, továbbá a jól idomított **kutyákra és lovakra is rábízható** (ilyen lovon lovagolva +1 KÉ jár).

A +1 KÉ-hez társuló **ingerlékenység** még jó eséllyel visszafogható (sértés után $\frac{5}{6}$ eséllyel elkerülhető a tettleges válasz), viszont aki **harci lázban égve** +3 KÉ-t kap, az **gyilkos szándékkal támad** az útjába kerülő ellenségekre, továbbá bárkire, aki provokálja vagy megpróbálja megfékezni a tombolását (csupán $\frac{1}{6}$ eséllyel tudja visszafogni magát).

dühöngő harcos

A természet adta mámor jellege vidéktől, évszaktól és személyes fogékonyságtól függően nagyon változatos lehet, így nem tudja helyettesíteni a „hagyományos” bódítószereket (de jól kiegészíti azok hatásait).

féktelen mulatság

A tombolás emlékei álomszerűen elhomályosulnak, különösen akkor, ha a lélek nem tudná befogadni a véres élményeket.

Aki a növényzet szellemeihez kötődik, az hirtelen növekedést indíthat:

A **burjánzás** képesség összpontosítással durván 50 × 50 × 50 cm gallyat és lombot formál a megérintett növényzeten, a kijelölt irányban. A szabálytalanul burjánzó ágak fokozatosan, hangtalanul formálódnak meg a gyertyányi fényel derengő fehér lidérclángokból.

Ez a képesség a gyökereket is gyarapítja (a felszíni növekedéssel arányos mértékben), a faj korlátai között marad (ibolyából nem lesz fa) és évszakhoz illő állapotot eredményez. Aki a hatalmát egy alkalmas talajon elhelyezett magra vagy friss hajtás-darabra fókuszálja, az **növeszthet új növényt** is a meglévők gyarapítása helyett.

A hirtelen burjánzás szívós, rostos és gyakran kesernyés növényzetet teremt; ez elsősorban **álcázásra, tövis-akadályként** vagy **mászás megkönnyítésére** használható. A szeszélyes természeti szellemek néha adnak virágokat vagy ehető gyümölcsöket, de ezek csak szokatlan képességként válhatnak rendszeresen elérhetővé.

Aki a vizek szellemeihez kötődik, az ködbe boríthatja a környezetét:

A **ködhívás** képesség tejfehér ködöt formál birtokosa körül 20-50 m távolságig, amiben 3-5 méterig jól kivehetőek a dolgok, de 10 méteren túl már a fényforrások is eltűnnek. A praktika fokozatosan kiteljesedő hatásokkal egyre többféle terepen formál ködöt:

- **összpontosítással** vízparton, mocsár felett, eső-áztatta terepen;
- **nyugalommal** átlagos erdőben vagy bozótnban, dús rétek felett;
- **szertartással** kopár pusztán, sziklás terepen, városban, fagyban.

Száraz épületekben csak a kívülről benyomuló köd jelenhet meg; viharos szélben legfeljebb védett helyen marad meg a köd.

A köd fokozatosan, **szabálytalan formában jelenik meg** az életteli, nyirkos helyekről indulva (nem lehet megsejteni, hogy hol a közepe). Az így előhívott köd [5-10] **percig tart**, utána fokozatosan szétfoszlik.

A lecsökkent látótáv a közelharcot nem befolyásolja, de minden távolsági támadásra **3 méterenként +1 VÉ** lesz a távolság tényező (lefelé kerekítve, szokásos módosítók helyett), nehezíti az erdőjárással való tájékozódást és sokat segít a lopózásban.

A köd a tereptől függően **lassíthatja a mozgást** is: a kocogásnál (3 m/s) gyorsabban haladó lények legfeljebb megérezés jellegű képességekkel tudják kikerülni a hirtelen felbukkanó akadályokat.

burjánzó növekedéssel lezárt ajtó

Ezt a praktikát néha használják tekinteten vagy familiárison keresztül is, az egy fokozattal növeli a nehézséget.

gomolygó köd



*Ha mindent beborít a köd,
tudhatod, hogy a vadon erői
támadnak – de nem tudod,
hogy milyen irányból...*

Tündérekre is jellemző szokatlan képességek lassan, fokozatosan bővülést vagy más lelki praktikákat irányíthatnak a ködben tartózkodó lényekre.

12. Különös lények

12.1. Mesék és veszedelmek

Andevellir világában **az emberiség nem egyeduralkodó**: az országok és törzsek nem csak egymás között civakodnak, hanem elsöprő erejű fenevadak, szeszélyes tündérfajzatok, ádáz élőholtak és titokzatos, megfoghatatlan lidércek is fenyegetik őket.

A szörnyetegek ereje, lelki hatalma és ravaszsága gyakran eléri, sőt meghaladja az emberi szintet, azonban **nem alkotnak szervezett közösségeket** és ezért nem tudják legyőzni az ember-népeket.

A vadonban lappangó, magányosan vagy kisebb falkákban élő lények ellen nem lehet hadsereget küldeni, így jellemzően a **vadász-csapatok küzdenek ellenük**. (Ez nagy átlagban a vadászatok felét adja.)

Lakott területeken **viszonylag ritkák** a különös lények: egy átlagos faluban havonta felrebben hozzájuk kötődő pletyka (kivételesen ravasz róka, mocsári lidércláng, tündér-dal az erdő mélyéről, félelmetes nyomok stb.); de csak öt-tíz évente történik veszedelmes támadás.

Andevellir világában léteznek és jellemzően **valós eseteken alapulnak** azok a szörny-históriák, amelyeket a Földön mesélnek. A vadászok által is jól ismert legendák szinte minden szörny-fajtat bemutatnak, de gyakran tartalmaznak tévedéseket és költői túlzásokat is.

12.2. Fenevadak

A **fenevadak** állat-szerű lények, amelyek bátorságukkal, ravaszságukkal vagy képességeikkel kiemelkednek a közönséges élővilágból. Többségük valamilyen létező állatfajnak a testileg és/vagy lelkileg eltorzult változata, de akadnak keverék fajzatok és semmihez sem hasonlító furcsaságok is.

A hírhedt, elsöprő erejű bestiák mellett bőven akadnak **kisebb termetű fenevadak** is. Ezek általában ártalmatlanok – de például rontással és galád értelemmel még egy mókus is veszedelmessé válhat.

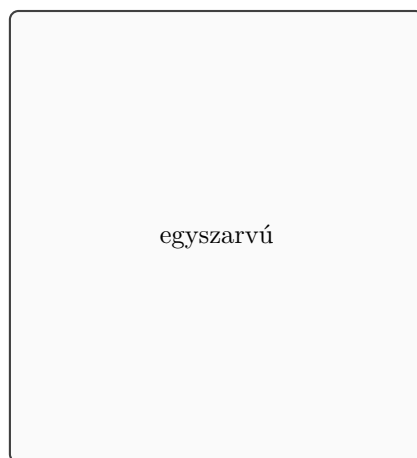
A fenevadaknak gyakran a **természeti szellemek befolyása** ad ravaszságot, merészséget, regenerációt és más misztikus képességeket; de akadnak olyan varázslatos lények is, amelyek saját lelkükből vagy az örök békességből merítenek hatalmat.

A fenevadak az állatokhoz hasonló harci adottságokat birtokolnak; **értemi képességeik** pedig változatosak: többségük ösztön-lény, de kellemtelenül sok szörnyeteg tud ravaszkodni, ritkán pedig tudattal bír, gondolatátadáson keresztül társalgó lények is felbukkanhatnak.

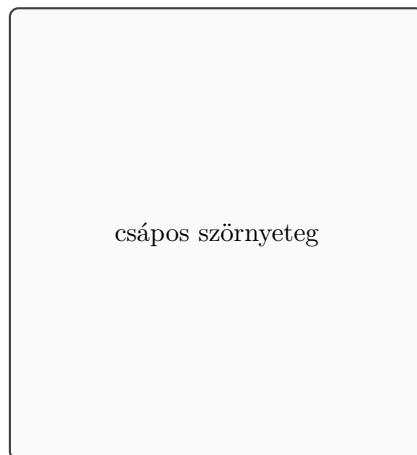
Lakott területek környezetében a fenevadak többségét **irtani kell**, hiszen húsrá éhezve, ösztönös terület-féltésből vagy galád hajlamokat követve bármikor rátámadhatnak az emberekre.



Még konkrét szörny-fajtan belül sem teljesen egységesek a különböző példányok képességei és szándékai.



egyszarvú



csápos szörnyeteg

12.3. Tündérfajzatok

A **tündérfajzatok** az emberek sekélyes utánpótlásai, akik telíthetetlen, elsősorban lelkesedéssel hajszolnak néhány karakteres szenvedélyt – de közben hátrahagynak és elfelednek minden más emléket és személyes adottságot.

Az egységes „tündérfajzat” szót a bölcselők használják; a nép megjelenés alapján elkülöníti köztük a mesés **tündéreket** (sellők, erdei tündérek stb.), a melák **szörny-embereket** (óriások, trollok stb.) és a ravasz kis **korcs-embereket** (törpék, manók, koboldok stb.).

Ezen túl legtöbb tündérfajzatnak meghatározó adottsága, hogy **szorosan kötődik** valamilyen **növényekhez** (fa-fajtákhoz, bokor-fajtákhoz vagy ritkábban rétekhez), **vizekhez** (patak, tó, mocsár, folyószakasz, öböl stb. – legfeljebb 10-20 km-es rész) vagy **sziklákhoz** (kőzetekhez vagy konkrét hegyekhez).

Legtöbb tündérfajzat **beleolvashatja testét** a hozzá illő növényzetbe, vizekbe vagy sziklákba egy nyugodt szertartás (illetve nagyobb hatalmú lény esetén rövidebb figyelem) végén; később pedig hasonló sebességgel **újraformálhatja** testét ugyanabból a fából, vízből vagy sziklából (de nem feltétlen pont ugyanott).

A **vadonban szunnyadó** tündérfajzat megérezéshez hasonlóan érzékeli környezetét; de homályos mámorban lebeg ([1-6] percenként egyszer cselekedhet) és kiszivárgó lélek-foszlányait (kíváncsiságát, rosszindulatát stb.) **bárki megérezheti** [1-6] perc figyelmes várakozással.

A tündérfajzatok jellemzően **emberi értelemmel bírnak** és gyakran (de nem mindig) mesteri szinten űzik a szenvedélyüket; azonban **felelősek** (néhányik már napokon belül, többségük hónapok-évek alatt felejt el az eseményeket) és nem mindig lehet szót érteni velük.

A tündérfajzatok **testi szükségleteit kényelmesen fedezi** az intenzív újjászületés képességük; így merev kötöttségek nélkül **élvezik az életet**: esznek-isznak, mulatoznak, szerelmi kalandokba keverednek, alkotnak, gyűjtögetnek, fejlesztik a tudásukat, csodálják a természetet, ...

Sajnos néha akadnak olyan tündérfajzatok is, akik **mások szenvedésében keresik az örömet** (erőszakoskodva, durva tréfákkal, embereket megalázza stb.) vagy elvakult lelkesedéssel hajszolják vágyaikat.

Az ilyenek kártékony fajzatok ellen gyakran vadászokat küldenek; az **elpusztításukra** az újjászületésnél leírt szabályok vonatkoznak. Amelyik célpont beleolvad a vadonba, az ravasz csalétekkel, a növényzet felégetésével vagy szétterülő szent szóval néha kiugrasztható; de általában olyan, mintha egy zsvány messzi vidékre szökött volna.

Az **emberi közösségekben nincs tartós helye** még a jóindulatú tündérfajzatoknak se (túl szeszélyesek); de mesélik, hogy igaz szerelem vagy más rendkívüli érzelmek hatására egy-egy tündérfajzat emberré válhat. Egyes tanok szerint az emberiség ősanja is egy tündér volt, aki a csillagokat fürkészve megkapta az emlékezés ajándékát...

Sok történetben felbukkan az is, hogy a vadonban cimboráló emberek öregedés helyett **lesüllyedhetnek tündérfajzatok közé**; de olyat is szoktak mondani, hogy bizonyos tündérfajzatok maguk között szaporodnak vagy a kis természeti szellemek közül emelkednek fel.



*A tündérfajzat az eljövendő
élményeket hajszolja, így nem
tud megelégedni a jelennel és
elfeledi a múltját.*



sziklából formálódó trollok

A növényekhez vagy sziklákhoz kötődő fajzatok gyakran képesek arra, hogy különálló (testükhöz hasonló méretű) növényre vagy kőszoborra változzanak át a nagyobb egységbe való beolvadás helyett.

gonosz lápi manó

gyógyító erdei tündér

12.4. Élőholtak

Az **élőholtak** förtelmes szörnyetegek, amelyeknek a lelkét bemerevedett rögeszmék vagy sötét praktikák láncolják a félig-halott testükhöz.

Ezek a nyomorult lények örök békesség mellett a vadon feledést és megújulást hozó hatalmával is dacolnak, így **megőrzik az életükben birtokolt tudást**, de **lelkükbe beleégnék a kínok és véres küzdelmek is**, így csak a pusztulásban találhatnak nyugalmat.

A temetésen a **szentelés örök nyugalmat ad** az elhunytaknak, a békében elhalálozó lelkek pedig enélkül is felszállnak az egekbe, így az élőholtak a gyilkosságok, csaták és más **tragédiák után bukkanhatnak fel**.

A közönséges **nyugtalan holtak** a düh, bosszúvágy vagy hasonló szélsőséges érzelmek hatására, **hirtelen felindulásból** válik élőholtá. Ilyenkor a lélek a halál utáni órákban tapasztalja ki, hogy hogyan tudja újra mozgásra bírni az elveszített testet (átlagos embereknek néhány százaléka, boszorkányoknak hatoda tud visszatérni).

Ezen túl jelentősek még a **vámpírok**, akik tudatosan avatják be a kiszemelt (jellemzően magányos és galád) alakokat. A vérivás és a vérben rejlő lélek-fosztlányok elragadása csodálatos előnyöket ad (életerő, öregedés visszafordítása, tudás bővítése), de a beszervezett emberek a vámpír befolyása alá kerülnek és fokozatosan élőholtakká válnak.

Egy vámpírnak átlagosan havi egy gyilkosság kell ahhoz, hogy életerős, egészséges állapotban tartsa a testét (de sebkezelésben képzett gyógyító [5-10] perc vizsgálódással megállapíthatja, hogy valami nincs rendjén). Embervér híján a vámpír fél éven belül vagy eltompult álomba merül, vagy lesüllyed az állatias, húst-vért zabáló **éhes dögök** közé.

Az élőholtak **emberi értelemmel és embertelen indulatokkal küzdenek**, az életükben birtokolt képességeken túl birtokolhatnak ádáz harci ösztönöket és saját lélekből fakadó praktikákat is.

Az élőholtak testében az **izomzatot átformáló hatalom működteti** és tartja harcképes állapotban, így nincs szükségük ételre, italra, levegőre vagy pihenésre. A „felesleges” testrészek általában rothadásnak indulnak, de a vámpíroknak és éhes dögöknek egészséges külsőt ad a lélek-rablás.

Szinte minden élőholt **rendelkezik a megézés képességgel**, ami pótolhatja a lerohadt érzékszerveket. Emiatt az élőholtak vagy megfelelnek, vagy figyelmen kívül hagyják a fényviszonyokból származó módosítókat.

Az élőholt gépiesen mozgatott teste **jól bírja a sérüléseket**:

- a **hátrányos sérüléseknek nincs hatása**, nem kell számolni őket,
- a rokkantság nem teríti le az élőholtat (nem okoz „automatikus” cselekvésképtelenséget) és csak -1 KÉ-t ad (-3 KÉ helyett),
- törzset sújtó rokkantságnak nincs sérülés helyéhez kötött hatása (egy hullát nem állít meg, ha szíven szúrják vagy kibelezik).

Legtöbb élőholt átformáló hatalmával **gyorsan felépül a rokkantságokból**, ennek időigénye [1-6] órától $10 \times [1-6]$ másodpercig terjedhet.

Az élőholtakat **elpusztítja a test alapos szétroncsolása** (lefejezés, feldarabolás, máglyán elégetés), a kábítás és az ítélkezés is. A kiteljesedő szentelés örök nyugalmat adhat az egysíkú indulatok által uralt élőholtaknak, de egy megátalkodott vámpírt csak hátránnyal sújt.



Az élőholt görcsösen ragaszkodik a múlthoz, ami uralja a jelent és kizárja a jövőbeli változásokat.



vámpír

Tapasztalt vámpírok birtokolhatnak alakváltáshoz hasonló képességeket, de az nem a vadon hatalmára, hanem elbitorolt állati lelkekre támaszkodik.

Néha akadnak mozgásképtelen élőholtak: ekkor a holttestbe vagy koponyába zárt lélek csak lelki hatalmával tud cselekedni.

sebesült élőholtak tovább küzdenek

A ritka, de rettegett mozgató-lidércek élőholt bábként mozgatják a legyilkolt emberek elbitorolt testét; ellenük a test szétroncsolása nem jelent maradandó megoldást.

12.5. Lidércek

A lidércek csupasz lelkek, amelyek nem rendelkeznek anyagi testtel, de lebegő láng-alakba gyűjtik hatalmukat, hogy cselekedhessenek.

A gyengébb lélek-foszványok csak **halványfehér, imbolygó lángként láthatóak**, a nagy hatalmú lidércek viszont jellemzően **emberszerű köd-formát vesznek fel** megnyúlt karokkal és ujjakkal, üres szemekkel és semmibe foszló, sovány testtel.

A lidércek többsége rendelkezik **anyagi horgonnyal**, ami általában egy holttest vagy koponya, de lehet vadonhoz kötődő hely is. A horgony jelenléte a vadonban szunnyadó tündérfajzathoz hasonlóan észlelhető.

Ezeknek a foszladozó, homályba merülő lelkeknek **rendkívül változatos szándékai** és jellemvonásai lehetnek. Többségük viszonylag ártalmatlan – de bármelyik fehér lángban lapulhat ádáz rosszindulat is...

A lidérceknek nincsenek testi érzékszervei (így figyelmen kívül hagyják a fényviszonyokból származó módosítókat), viszont megérzéshez hasonló, de annál nagyobb hatótávolságú **lelki érzékelést** birtokolnak, ami általában a hangok észlelésére is alkalmas.

A lidércek többsége lelki hatalmat használ (gyakori a gondolatátadás, kábítás, bővülés és/vagy rontás); ezen túl sok lidérc tud hangokat kiadni (süvítés, sikoly, ritkábban értelmes beszéd) vagy apró tárgyakat elsodorni.

A lidércek **szabadon repülve mozognak**; sebességük 1 m/s (sétáló ember) és 20 m/s (repülő madár) között lehet, de általában a 3 m/s (kocogó ember) körül van. Az anyagtalán lidérc **áthatolhat tömör akadályokon is**, de ez cm-enként 1 másodperc idővesztéssel jár.

A lidércek **küzdőértéke alapvetően megegyezik a sebesség értékkel**, de amelyik példány tud gyorsan mozgó fegyvereket (vagy előre nyúló csápokot) formálni a lángjaiból, az akár +7 KÉ előnyt is kaphat.

Egy lidérc közelharcban részsikerrel **megérinthei célpontját** (ami például rontást használva okozhat hátrányt); győzelem után pedig **megszállhatja** áldozatát, ami három komoly előnyt biztosít:

- érintkezésben van az áldozat teljes testével, **így gyorsan elérhet durva hatásokat** (például ha tud rontást használni, akkor [5-10] másodperc alatt halált okozhat az agyat vagy szívet kirothasztva);
- **nem lehet anyagi hatásokkal megzavarni** vagy szétszórni;
- az ellene küldött **lelki hatalom a megszállt lényre is hat**.

A lidérc természetesen **együtt mozog** a megszállt lényvel, de kiűzhető szenteléssel és bármikor előmászhat, hogy másokra támadjon.

A lidércek elleni küzdelemben a **lendületes támadások** (ütések, távolsági támadások stb.) részsikerrel **megzavarják** a lidércet (ezután [1-6] másodpercen belül nem végezhet figyelmet igénylő tevékenységet), a győzelem pedig **szétszórja** a lidérc hatalmát.

Ha a szétszórta lidércnek van anyagi horgonya, akkor a lángjai a **horgony felé áramlanak** (pár méterig követhető, utána felszívódnak), ahol a lidérc percek-órák-napok alatt **újra összegyűjtheti** a hatalmát.

Amelyik lidércnek nincs horgonya (nem is volt, elégették, szétszúrták stb.), az aktív marad, de ha szétszórják, akkor **nem tud visszatérni**. A horgony felkutatása nélkül az ítélkezés tud végleg elpusztítani egy lidércet.

lidérc a sötét erdőben

Az egekből alászálló lángmadarak és villámharcosok a lidércekhez hasonlatos anyagtalán lények, de általában nem sorolják őket a lidércek közé.

Szemek híján a gyengébb lidércek csak a megérintett célpontokra varázsolhatnak; de elterjedt a tekintetet pótló hatalomkivétel és a varázsból képességhez hasonló láng-lövések használata is.

A lidércek nem emelkednek túl magasra, mert a szelek elsodornák vagy szétszórják hatalmukat.

Az emberméretű vagy nagyobb lidérceknek nincs VÉ-je; de például egy ökölnyi kis lélek-láng akár +4 VÉ-t is birtokolhat.

lidérc megszáll egy embert

kardcsapásokkal
szétszórta lidérc