



# Nevodamaan

A Sohafeledők meséi

Ízelítő

[nevodamaan.hu](http://nevodamaan.hu)

*„Ebben az időben más volt a világ. A gyáróriások, a fejlett infrastruktúra, a lőfegyverek, a mozdonyok és a különleges tudományos szerkezetek kora még nem érkezett el, amihez hasonlóan a mágia is gyerekcipőben járt. Éppen ezért egyszerűen azt lehet mondani, hogy könnyebb volt élni. Viszont halni is.*

*E kezdeti korban az elmúlás az emberszabásúak számára még örök érvényű volt. A világ a ma ismert intelligens fajok töredékének adott csak otthont; ami sajnós a bestiákról nem mondható el, mivel még nem terjedt el hatékony irtásmódjuk. Olykor akár egy átokfattyá nagyobb fenyegetést jelentett, mint most egy hatalmas torzadály.”*

DINAMIKUS, TAKTIKAI HARCRENDSZER;  
OSZTÁLY- ÉS SZINTMENTES EGYEDI KALANDOROK;  
SZEMÉLYRE SZABHATÓ VARÁZSLATOK ÉS VARÁZSLÁSI MÓDOK;  
VÁLASZTHATÓ NEHÉZSÉGEK, HANGULATOK ÉS OPCIONÁLIS SZABÁLYOK;  
KÜLÖNLEGES SZFÉRÁK, LÉNYEK, ANYAGOK, TÁRGYAK, PAKTUMOK, KALANDOK  
ÉS MINDEN SZÜKSÉGES ÖSSZETEVŐ JÁTÉKOSNAK ÉS MESÉLŐNEK EGYARÁNT.

A SOHAFELEDŐK MESÉI EGY TELJES ASZTALI SZEREPJÁTÉKRENDSZER ÉS DARK FANTASY VILÁG, AMI KÖNNYEDÉN ALAKÍTHATÓ BÁRMILYEN IRÁNYBA. SOK MÁS RPG MECHANIKÁJÁHOZ KÉPEST A NEVODAMAAN KOMOLYABBAN VESZI A KÜZDELMEK RÉSZLETEIT ÉS A VELÜK JÁRÓ VESZÉLYT, EZÉRT A SZEREPLŐK CSELEKVÉSI ÉS FEJLŐDÉSI LEHETŐSÉGEI IS IGAZÁN NYITOTTAK.

CSAK SZOKVÁNYOS, HATOLDALÚ DOBÓKOCKÁKRA VAN SZÜKSÉG, AMIK FELHASZNÁLÁSA A CSATÁBAN JELENTŐS TAKTIKAI DÖNTÉSEKEN ALAPSZIK: A HARCOK SORÁN MINDEN TÁMADÁSRA, VÉDEKEZÉSRE, VARÁZSLÁSRA ÉS EGYÉB CSELEKVÉSRE IDŐT KELL SZÁNNOD, AZ PEDIG GYORSAN FOGY, ÍGY KÖZEL SEM MINDEGY, MIRE MENNYIT FORDÍTASZ.

FŐKÉNT TAPASZTALT SZEREPJÁTÉKOSOKNAK, DE ÚJONC FELNŐTTEKNEK IS TUDOM AJÁNLANI, MIVEL TIPPEK, PÉLDÁK, RÖVID TÖRTÉNETEK, JÁTSZHATÓ KALANDOK ÉS TETTRE KÉSZ KALANDOROK IS HELYET KAPTAK, HOGY SEGÍTSÉGEDRE LEGYENEK E VÁLTOZATOS ÉS KEMÉNY, KIHÍVÁSOKKAL TELI VILÁGBAN, BÁRMI LEGYEN A CÉLOD.

SCHÄDEL TIBOR



MÉG TÖBB TARTALOMÉRT LÁTOGASS EL A WEBOLDALRA!

NEVODAMAAN.HU

# Ízelítő

## Egy kis betekintés

A Sohafeledők meséi egy olyan szerepjáték, amely nagy hangsúlyt fektet a kalandorok személyre szabhatóságára és küzdelmeikre. Nem is akarsz harcolni, inkább tudós vagy akármilyen lennél? Jó! Vámpír szeretnél lenni? Kezdhetsz vámpírként is! Szinte mindeneted odaadnád egy démonnak, csak hogy több hatalmad legyen? Már karakterkészítés közben megteheted. Ha unod a sima acélt, akár különleges (például átütő, roncsoló vagy vérfakasztó) hatású fegyvereid is lehetnek. Harcstílusod a választott fegyvereken és képességeiden túl minden pillanatban változhat attól függően, hogy épp mit tartasz előnyösnek. Újonnan alkotott egyedi csodáidat is sokféleképpen varázsolhatod: bottal; könyvvel; csak úgy; hitből; paktum által; az életed árán... El is rejtheted mágikus erődet, vagy büszkén éreztetheted bárkivel, aki érzékeny rá, bármerre jársz.

### A KÖNYV CÍME

Nevodamaan: A Sohafeledők meséi – Emlékezés

### ÍRTA, ILLUSZTRÁLTA ÉS SZERKESZTETTE

Schädel Tibor

### KIADÓ

The 5th Ace

E dokumentum célja a **Nevodamaan: A Sohafeledők meséi** című magyar szerepjáték részleges ismertetése. A több, mint 200 oldalas könyvből kiragadott részleteket tartalmazó fájlban fellelhető tartalom nem egyezik meg teljes mértékben a nyomtatott formában megjelenő kiadás lapjaival, de közel azonos. Kicsit olyan, mintha vadul belelapoznál a könyvbe. Jó szórakozást!

Létrejöttének dátuma: 2026. 06. 24.

© Schädel Tibor, 2026.





*„Mit lát, ki élet szolgája  
Illúzióba kapaszkodva  
Minden erejével  
Inkább hátát fordítja  
Mintsem fogadná el  
Közös egyenlőtlenségünk  
Igaz természetét.”*



# Ismertető

## A könyv és a játék bemutatása

**N**evodamaan. Egy rég elfeledett nyelven annyit jelent: Sohafeledő. Elsődleges feladatuk „Az Első” eljövedele óta ugyanaz: továbbítani, mit rájuk bízott a sors.

### MI CÉLT SZOLGÁL EZ A KÖNYV?

Elsősorban egy asztali szerepjáték szabályzatát ismerteti. Tartalmaz mindent, amire szükség van a rendszerének elsajátításához, karakterek készítéséhez, csodák (vagy ha úgy tetszik: varázslatok) alkotásához és izgalmas kalandok levezényléséhez, sőt, még néhány ismeretterjesztő és inspiráló történet is helyet kapott a sok információ közt. A könyv létének célja, hogy sok kellemes időtöltést hozzon.

### SZABÁLYOK?

Olykor csak tanácsok. A könyv nyíltan kimondja, hogy egyik írott szabályt sem *szükséges* betartani, egy-egy játékban kizárólag a Mesélő (vagy nevezhetjük játékmesternek, kalandmesternek) törvényei érvényesek. Az iromány nem fogja szorosan az olvasó kezét, a Te világod a Tiéd.

### MIRE LEHET SZÁMÍTANI?

A játék alapvető berendezkedése a sötét fantasy, de amiképp a nyers gyötrellemmel és borzalommal átítatott komor történeteknek, a rothadástól búzló várbörtönöknek és a szó legszorosabb értelmében *sötét* középkornak; úgy a legendák születésének, a vidám kalandoknak és a boldog befejezéseknek is nyitva tartja kapuját.

### A NEVODAMAAN VILÁGA

Helyszínünk egy többé-kevésbé középkori fejlettségű, varázslattal teli világ, pontosabban a szférák egyikén található létsík a sok közül, amit különböző intelligens fajok, köztük törpék, manók és sárkányvérűek népesítenek, akiknek meggyűlt már a bajuk számos bestiával; maradottakkal, elfajzottakkal, óriásokkal, vagy olyan erős felsőbbrendű szörnyekkel, mint a vámpírok. A varázslényeket, a szellemeket és a démonokat pedig ne is említsük, bár olykor talán ezek közt is segítőt, bajtársra lelni.

### HOGYAN KELL JÁTSZANI?

Sehogy sem *kell*, ajánlott a klasszikus felállásban, mikor is van egy Mesélő, akinek feladata a világ, azaz a játéktér összeállítása, a játékosok segítése a karakterkészítésben (a kellő információk átadása a világról, az egyéni személyre szabás megbeszélése és az esetleges egyedi szabályok tisztázása), majd a szerepjáték vezénylése (a történet mesélése, a *nem játékos karakterek* irányítása, reflektálás a játékosok tevékenységeire); na meg van egy vagy több Játékos, akik a történet főszereplői, mint kalandorok. Akárhányan részesei lehetnek a játéknak, és mivel nem vagyunk egyformák, nem mindenki azonosan kemény; érdemes rávilágítani a meglátásokra és elvárásokra is, mielőtt elkezdődne a kaland. Tanácsos átbeszélni az érzékeny témák kérdését és egyezsége jutni annak kapcsán, hogy mi ne legyen megengedett a játék során, illetve milyen hangulatú, nehézségű legyen.

## MI KELL MÉG, HOGY JÁTSZHASS?

**Kreativitás.** Főként a Mesélőnek van szüksége rá. Ha van némi, nem lesz probléma. Ha esetleg hiányosnak érzi, gond egy szál se, rengeteg inspirációra lelni szerte a világban, az interneten és a könyvesboltokban megszámlálhatatlan fantasy írást találni.

**Dobókockák.** A játékban hatoldalú dobókockákat használunk. A legrosszabb esetben egy kocka is elég, de használhatsz valamiféle alkalmazást vagy virtuális asszisztenst a dobások szimulálásához.

**Társaság.** Legalább egy Mesélő és egy Játékos szükséges a játékhoz. Na meg rá is kell érnie mindenkinek egyidőben, hogy együtt lehessen játszani. Ez a nehéz része.

## A DOBÓKOCKÁK MŰKÖDÉSE

A játékban csak hatoldalú dobókockákat használunk. Minden tulajdonsághoz kötődő próbatétel, támadás, védekezés, varázslás stb. egy vagy több hatoldalú dobókockával történik. Az összes dobott kocka adhat pontot a végeredményhez. A végeredmény a dobás eredményének és a fix, hozzáadott értéknek (nem mindig van ilyen) az összege. Egy dobókocka oldalainak fele (1, 2, 3) **0** pontot, a másik fele (4, 5, 6) **1** pontot ad, viszont tulajdonság kockák esetén az egyik oldal (6) azonfelül, hogy pontot ad, egy-egy további (nem kötelező) dobást is jelent.

*Példa: 3 kockával egy tulajdonság dobást követően a dobókockákon látható számok: 2, 5, 6. Az eredmény eddig 2, de dobunk még egyet az egy 6-os miatt, ami 3 lett, tehát az eredményen nem változtat.*

*Új példa: 4 kockával a számok: 1, 4, 6, 6. Az eredmény eddig 3, de jön még két kockadobás, a számok 2 és 6. Dobunk még egy kockával, ami 1 lett. Az eredmény így 4, mivel 4 darab dobókocka lett 1 pontot adó értékű.*

## D, MINT DOBÓKOCKA

A „d”-t sok más játékban is használják. Amikor azt olvasod, hogy akárhány „d” egy érték, az nem jelent mást, mint egy dobást, méghozzá a feltüntetett számú kockával. *Például a 3+2d jelentése: legalább 3, amihez hozzáadod a 2 kockával dobott eredményt.*

## DOBÁS A KOCKÁVAL

A kaland során bármit tesz egy Játékos, a Mesélő próbatétel alá vetheti, vagyis kérheti, hogy dobjon egy megnevezett tulajdonságának értékével egyenlő darab kockával. A dobás eredményétől függ a cselekedet végkimenetele.

A mindennapi apróságok nem igényelnek próbát, azaz kockadobás nélkül sikerülnek. A Mesélő dobás előtt eldönti, hogy milyen nehéz a feladat. Ha a dobás eredménye 0, sikertelen vagy nagyon necces a próba.

A könnyű feladatok ún. próbaküszöbe általában 1, a keményebb próbák (például egy zárszerkezet feltörése vagy egy ritka ásvány felismerése) 4, 5 vagy akár nagyobb nehézségűek is lehetnek, amit elérni igazán csekély eséllyel sikerül tapasztalat és többletfelkészültség hiányában.

Vannak próbák, amik előre meghatározott értéket kell elérjenek, ezeket nem a Mesélő találja ki, hanem a szabályok részét képezik.

## KEREKÍTÉS

Amikor egy szám nem egész, mindig lefelé kerekítünk. Az 1 alatti értékeket (például fél pont büntetés) ignoráljuk.

## KIVÉTELEK

A szabályok egészen addig érvényesek, amíg valami felül nem írja őket. A kivételek minden esetben felülírják az általános szabályokat.

# Gyorstalpaló

## Lényeges információk gyűjteménye

**E** fejezet egy cseppet sem mindenre, de sok fontos tényezőre kiterjed, hogy aki nem szeret sokat olvasni, viszont játékosként részt venne egy kalandban, nagyjából gyorsan bele tudjon rázódni.

### A KALANDOR ALAPADATAI

Karaktered 3 különböző „HP” értékkel rendelkezik, ezek az Épség, az Életerő és az Elme. Általánosságban az épséget éri sérülés, a hat testrész valamelyikén. Bármelyik 1 alá esése komoly következménnyel jár, ha pedig negatívban éri el maximumát, végzetes dolog történik (testrészvesztés vagy halál). Maximumok: a testi épségé elsősorban faji alapú; az életerő képlete [5 + Vitalitás]; az elme képlete [5 + Intelligencia].

7 tulajdonsággal rendelkezik, mindegyik alapértéke 3, esetleg 2, ha a Mesélő úgy dönt, hogy nehezebb vagy nagyon hosszú, kezdő kalandorokról szóló játékot indít. A magasabb érték jobb, ennek tudatában érdemes akár fajt is választani, meg persze a pontokat elosztani.

A tulajdonságok a következők: **Fizikum**, **Vitalitás**, **Ügyesség**, **Figyelem**, **Intelligencia**, **Jellem**, **Ismeret**. Az első hatot párosával csoportosítjuk, megkapva a **Szívósságot**, a **Reflexet** és az **Akaraterőt**, amik a páros kisebbik értékével egyenlők, például ha 3 a Fizikumod és 5 a Vitalitásod, Szívósságod 3.

Az összes főszereplő beszéli az „ősi” nyelvet, elősegítve a kommunikációt, ezenfelül karakteralkotásakor választhatsz további nyelveket a „Háttér” összeállításakor. A fajhoz kötődő, ősitől eltérő „anyanyelv” kevesebb pontba kerül.

### A HARCRENDSZERRŐL

A harcok körökre vannak bontva, mindenki csak saját köre alatt cselekedhet szabadon, körén kívül pusztán reagálhat. Az aktív védekezésekre is másodperceket kell szánni, ami elvesz minden cselekvés, például a támadás és a varázslás idejéből. Csak köröd végeztével indul újra a 6 másodperces számlálód.

A fegyverek sebzése fix érték, ami a tulajdonsággal dobott számhoz adódik. Fegyver nélkül semmi sem adódik hozzá, hacsak nincs további sebzése a pusztakezes támadásodnak. Alapesetben 3 másodperc egy támadás, ami harc közben növelhető és csökkenthető, bónuszokkal és büntetéssel. Minél nagyobb a fegyver, annál nehezebb gyorsabban támadni vele.

### A VILÁGRÓL

Az arannyal legesélyesebb sebet ejteni a démonokon. Az ezüst ellenáll a mágának. E két nemesfém erősebb kapcsolatban áll a szellemekkel, így például acélfegyverrel nehezen bántható egy lidérc, viszont sok szellem meg tudja szállni azt, míg a magas arany- vagy ezüsttartalmú tárgyakba nem képesek belebújni vagy átmenni rajtuk keresztül.

Az istenek és démonok kivételével minden lény halála végleges, az elhunyt emberszabásúak szellemei egy másik szférán vannak. Van pár szféra, többön sok létsík.

Az olyan súlyos sérüléseket, mint amilyen a végtagvesztés, semmi sem gyógyítja meg.

## A KALANDOR HELYE A VILÁGBAN

Az emberszabásúak messze nem a legerősebb fajtájú létforma képviselői, így aki kezdő kalandorként rátamad egy szörnyetegre, az könnyen lehet, hogy nem jut el a nyugdíjig; ha van egyáltalán ilyesmi az adott államban. Nem javasolt lebecsülni az ellenfeleket, ugyanis mindig megvan rá az esély, hogy bármi végzetes sebet ejtsen egy támadással.

## KÓDEX KÖTETEK

A könyv felajánl 3 eltérő stílust, amik keverésével elérhető a kívánt hatás. Ez a játékosok és a Mesélő közös egytetértéséből születik.

***Febér oldalak:*** Könnyed kacaj. Kedves kis lények. Citromos tea és bodzaszörp. Barátságos sárkányok. Egy tündér éneke.

**Szürke oldalak:** Heves harcok. Kihívás.  
Bor és verejték. Ütköző nézetek. Egy  
zenésztársulat pörgős dala.

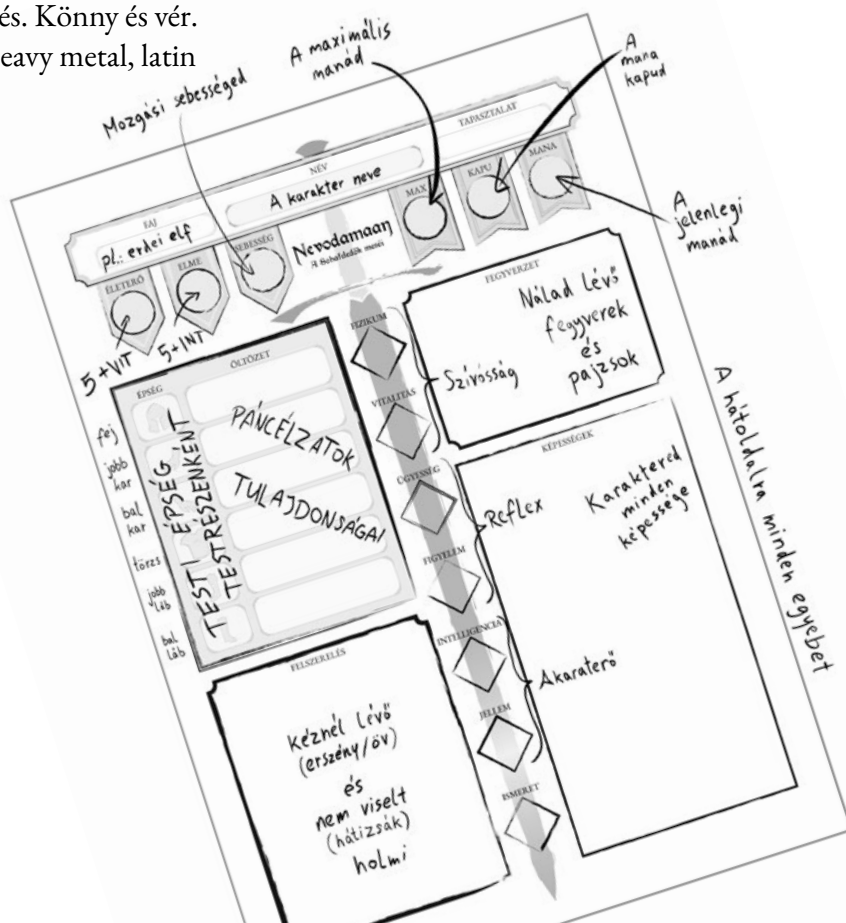
**Fekete oldalak:** Állandó küzdelem, gyötrelem és megvetés. Könny és vér. Brutális szörnyek. Heavy metal, latin kántálással.

## A VARÁZSLATOKRÓL

Létezik hat csodaiskola, hat elemi típus, és két nem elemi csodatípus. Típus nélküli csodák is vannak, de minden csoda beletartozik egy iskolába. Csak az varázsolhat, aki rendelkezik a Varázslás képességgel. Amikor megszerzed ezt az adottságot, választanod kell egy forrást a Belső (önmagadtól vagy képes varázsolni), a Hit (a hitedből kapod), vagy a Paktum (démoni szerződés) közül. A hit vagy a paktum forrást csak akkor választhatod, ha a Hátteredben pontot költöttél rá, tehát van hited vagy paktumod.

Egy varázslás alapesetben 6 másodpercig tart, de ez csökkenthető némileg képességgel, meg persze gyorsabb cselekvéssel, büntetést kapva. Legfontosabb tulajdonsága általában az Intelligencia, amit az Ismeret követ.

Javasolt nagyon alaposan áttanulmányozni a *Csodák fejezetét*, mielőtt varázsló kalandor létrehozásával próbálkozol.



# Sárkányvérű

A sárkányvérűek általában nagyobbak a többi emberszabásúnál. Igen változatosak, bőrük vagy pikkelyük bármilyen színű lehet. Sokszor az elfekhez hasonlóan néznek ki, csak nagyobbak és jóval nehezebbek. Pupillájuk vágott, mint a sárkányoké, olykor pedig a bőrük is jobban hajaz egy sárkányra, már ha nem teljesen olyan. A legtöbb esetben fogazatuk is kissé vad hatást kelt (és szúrt sebzéssel bír), míg fejükön elvéve szarvak is vannak. Egy sárkányvérű az alábbi képességekkel rendelkezik:

+1 Fizikum

**Épség:** 10

**Sebesség:** 6

**Látás:** Általános

**Méret:** Közepes (160-240 cm, 70-160 kg)

**Anyanyelv:** Sárkány

**Kor:** Huszonéves koruk vége felé válnak felnőtté, nagyjából 300, legfeljebb 350 évig élnek. Ahogy idősödnek, szürkül a bőrük.

## Sárkányvérű fajták:

A sárkányvérűek három fajta sorolhatók. Fajtájuk látszatra és egyéb adottságokban is megkülönbözteti őket.

## Elemi sárkányvérű ellenállások:

**Levegő:** választott fizikai.

**Föld:** választott fizikai vagy sokk.

**Villám:** tűz vagy sokk.

**Víz:** tűz vagy sav.

**Tűz:** tűz vagy fagy.

**Fagy:** tűz vagy fagy.

Válassz fajtát, ami további bónuszokat ad:

## Pikkelyes

+1 életerő

+1 épség

## Bűvös

Birtokodban a *Varázslás* képessége.

+4 mana

+1 mana kapu

## Elemi

Levegő, Föld, Villám, Víz, Tűz vagy Fagy típusú elemi sárkányvérű lehetsz, ami hatással van a megjelenésedre (ránézésre kitalálható, hogy milyen elemű lehetsz); továbbá +3 tehetséget biztosít az adott elemtípusban, és választhatsz a felsorolt lehetőségek közül 1 természetes ellenállást, amivel rendelkezik a tested. Ha elutasítod a 3 tehetséget, választhatsz még egy ellenállást.



## Törpe

A törpék különösen szőrösek. Hozzászoktak a homályhoz a bányákban, és a hideghez a hegyekben. Alacsonyabbak az elfeknél, viszont szívósabbak. Dús szőrzetüket általában a barna vagy a vörös árnyalatai jellemzik. Szinte minden törpe férfi nagy becsben tartja hosszú szakállát. Egy törpe a következő tulajdonságokkal rendelkezik a szakállon túl:

+1 Fizikum  
+1 Vitalitás

**Épség:** 11

**Sebesség:** 5

**Látás:** Sötéthez szokott

**Méret:** Közepes (110-140 cm, 60-110 kg)

**Anyanyelv:** Törp

**Kor:** Egy törpe nagyjából 250-300 évet él meg. 25 éves korukra válnak felnőtté.

## Faji képességek:

### *Acélos*

*Passzív.* Természetes módon rendelkez +1 ellenállással mérgekkel és fagy sebzéssel szemben.

### *Ússe kő*

*Passzív.* Törpeként +1 tehetség van föld típusú csodák varázslásában.

## Nemek:

Mivel a törpe egy különösen szőrös nép, esetükben a nőknél sem ritka a dús arcszőrzet, bár közel sem nő meg annyira a szakálluk, mint férfitársaiknak. Mindezek ellenére a férfiak olykor kopaszodnak, a nők viszont szinte mindig rendkívül dús hajjal rendelkeznek.



## Ismeretek

Minden erre költött pontért szerzel +1 kocka Ismeret bónuszt egy választott kategóriában (több pont elköltesekor különválaszthatók a kategóriák, például 4 pontköltést követően +2 földrajz, +1 politika és +1 legenda). Kategória lehet például a szörnyek, démonok, fegyverek stb. Költhetsz arra is pontot, hogy további csodákat ismerj (1:1 arányban).

## Nyelv

Alapesetben mindenki csak az ősi nyelvet ismeri. 1 háttérpont elköltsége a Nyelvre felszabadítja a karakter anyanyelvét is, ha az eltér az ősitől (például a törpék anyanyelve a törp). 2-2 pontért cserébe tudhatsz 1-1 másik nyelvet.

## Paktum

Az ideköltött pontok inkább az eredménnyel vannak összefüggésben, mintsem azzal, hogy hány démonnal van paktumod; tehát mennyire előnyös számodra a paktum (vagy paktumok). 0 pont esetén nem köthetél paktumot. A démoni képességek megszerzéséről részletesen a képességek közt olvashatsz. A különleges feltételekről a Mesélővel kell alkudni, mivel ő személyesíti meg a démonokat (is), de ne feledd! A paktumod által garantált előnyöket csak addig élvezheted, amíg betartod a benne foglaltakat; továbbá akkor is felbomlik, ha véglegesen meghal a démon, akivel kötötted. Varázslásod forrásaként akár egy démoni paktumot is megnevezhetsz (de csak egy forrás lehet, és csak egy démonnal köthetted a varázslás forrását érintő paktumot), ha legalább 1 pontot költöttél a paktum háttérre.

## Tudomány

Minden erre költött háttérpont ad +1 jártasságot egy általad választott kézműves eszköz használatában, vagy ha varázslatokba fektetted idődet, pontonként +2 manát ad, de választhatod azt is, hogy 2 pontonként +1 mana kaput biztosítson. Arra is fordíthatod, hogy jobban érts például a szférákhoz vagy az idézésekhez, esetleg más elvont témához (képességekhez és ismeretekhez hasonlóan).

## Vagyon

Minden erre költött háttérpont +30 Aranytallért ad. Ezt a pénzt megtarthatod, vagy el is költheted felszerelésre játék előtt, illetve másba fektetheted (a Mesélővel megbeszéltek alapján).

## Vámpír lét

5 pontot erre költve vámpírrá vált ember-szabásúként kezded a játékot, a vámpír képességekre is költhetsz képességpontot (a 0 értékű képességekkel eleve rendelkezel).

## Vérátok / Sorspecsét

3 pontot ráköltve egy ősi átok, szokatlan születési körülmény, különleges vérvonal vagy egy felsőbb hatalom döntése miatt rendelkezel egy kétélű áldással: Az egyik, e háttér nélkül legalább 2 értékű tulajdonságod az első 6 közül 1 ponttal kevesebb, egy másik tulajdonságod pedig 1 ponttal több.



# Kalandor képességek

Útmutató karakteralkotáshoz, 4. rész

**A** képességek szabják meg, hogy mit tud a játék egy-egy szereplője az alapvető adottságain felül. Például aki nem rendelkezik a Varázslás képességgel, nem tud varázsolni. Egy képesség onnantól kezdve van elsajátítva, hogy az árával egyenlő pontot költöttél rá. Vannak képességek, amik megszerzése más, azt megelőző képességek elsajátításához kötött, az ilyen kritériumok mindig fel vannak tüntetve a képesség leírásában.

A képességpontokat az itt felsorolt képességekre lehet elkölteni.

A képességek formátuma:

ár - *megnevezés, használat, leírás.*

**Új kalandor létrehozásakor elkölthetsz 5 képességpontot.** Az előző, *Kalandor háttér* részben szerezhetsz néhány további pontot a „Kalandor kompetencia” háttérrel.

A játék során tapasztalatot szerzel, ami több képességpont költését teszi lehetővé, így fejlődhetsz e téren. A kapott képességpontokat a legközelebbi hosszú pihenéskor el kell költened, akkor is, ha nincs elegendő pontod a kívánt képesség azonnali elsajátításához. Az, hogy elkezdte megszerezni egy képességet, nem gátol abban, hogy egy vagy több másikra költés pontot. A pontköltés nem vonható vissza.

A nevük után „#” jellel ellátott képességek többször is megszerezhetők, halmozódnak, de lehet feltüntetett maximumuk. A többi képességet csak egyszer lehet elsajátítani.





## A JÁTEKOS KARAKTERÉNEK HALÁLA

„Az élet egyetlen biztos pontja a halál.”

Mi a teendő, ha meghal egy főszereplő?  
Két általános opció van: a legegyszerűbb lehetőség, hogy az illető befejezi a játékot. Amennyiben szeretné folytatni, új kalandor bőrébe bújva teheti ezt meg.

*„Nincs jó vagy rossz. Kik erősebb, kik gyengébb örökséggel születnek. Egy részük gyorsan, nagy lánggal ég, míg páran épphogy parázslanak. Néhányuknak megadatik, hogy erősebbek legyenek az életnél, a halál fölé viszont senki sem kerülhet. Még mi sem. Hát még Te, Ven.”*



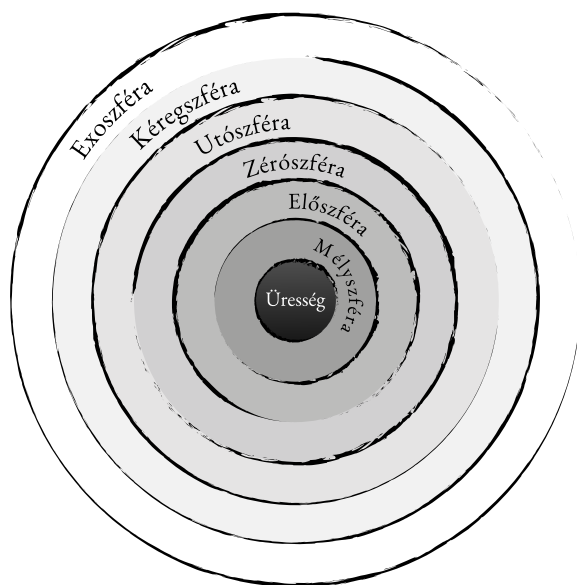
# A világ működése

## Játékmenet, 3. rész

Senki sem mondta, hogy könnyű dolog kalandornak állni egy ilyen veszélyekkel teli világban. A *Játékmenet* fejezet ezen része ismerteti a szférák és létsíkok működését, na meg tanulhatsz az itt-ott honos fajok kategorizálásáról, néhány anyag viselkedéséről és a szertartási körök működéséről.

### Időszámítás

Történeted időszámításának kezdete akármi lehet, célszerű egy korszakváltó eseményt választani. Az egyszerűség kedvéért egy év 360 napból áll és kizárólag 30 napos hónapokra van bontva; ez sok kalkuláción könnyít, legyen az múlt vagy jövő irányú.



### SZFÉRÁK

A világ nem csak egy dimenzióból áll. Általában a történet a középső, azaz a nulladik, úgynevezett Zérószféra egyik létsíkján kezdődik és játszódik, ahol a mienkhez hasonló élet zajlik.

**Üresség (-3.):** Az Ürességben nincsenek létsíkok, és kizárólag teljes együttálláskor lehet kijutni belőle. Ami először feltűnhet annak, aki az Ürességben jár, hogy meglehetősen sötét van, és bármivel próbálkozunk, sosem lesz igazán világos. A normális esetben homályt biztosító fényforrások (legyen az csoda vagy akármi) nem adnak semmi homályt, a fényt adók pedig csak homályt nyújtanak, fele távolságra. Az ezekhez szorosan kötődő képességek hatástalanok vagy felezett hatásúak, értelemszerűen.

E helyen kevés kedves lényt találni, bár egy végtelennek tűnő sötétséggel teli dimenzióról beszélünk, ami nem utolsósorban a démonok börtönként szolgál.

**Mélyszféra (-2.):** E szférának síkjain csak úgy hemzsegnek a szokatlan varázslények, a kiszabadult démonok és az elfajzottak. Egy átlagos emberszabású ezeken a létsíkokon nem sokáig húzza, hamar kimúlik; vagy rosszabb, például rabszolgaként végzi. Persze itt sem mindenki gonosz, de nagy eséllyel kíván szívósságot a környezet.

**Előszféra (-1.):** Az elfajzottak és egyéb sötét szörnyetek sokszor innen valók.

**Zérószféra (0.):** Az általunk valóságként ismert világhoz hasonló létsíkok, az emberszabásúak otthonai.

**Utószféra (+1.):** A Zérószférán elhalálozott emberszabásúak szellemeinek dimenziója. Élő lényt ezeken a síkokon nem sokat találni, ételt szerezni szinte lehetetlen, viszont rengeteg a szellem.

Aki elhunyt a Zérószférán, de öröksége megmaradt, annak szelleme általában ezen szféra síkjai egyikén található, méghozzá

azon, amelyikre halála pillanatában került; itt is fontos tényező a szférák forgása és az érintkező síkok váltakozása.

Egyébként minden másban a 0. szférához hasonlólt, előfordulhatnak szellemtársadalmak, városok, amikben szellemek laknak és úgy tesznek, mintha élnének.

**Kéregzsféra (+2.):** Ezen szféra síkjait hatalmasság, tágasság, gazdag növényzet és állatvilág jellemzi. Emberszabásúnak se híre, se hamva; szörnyeket tekintve inkább csak óriások vannak, de velük is ritkán találkozni. Előfordulnak különösen intelligens állatok, továbbá rengeteg sárkánynak is otthont ad ez a szféra.

Síkjain előfordul, hogy a gravitáció nem hat bizonyos anyagokra; nem kell meglepődni a lebegő földszigeteken, a fordítva folyó vízen és a hasonló látványosságokon.

**Exoszféra (+3.):** A végtelen dimenzió, a nem materiális létezők világa, az istenek otthona. Itt a fizika szabályai nem mindig érvényesek, a gravitáció csalóka, nincs fent és lent, semmi nem változik véglegesen, az idő nem fogja az anyagiakat sem. Az ide kerülő élőlényeknek (ki a franc kerül ide és hogyan, meg miért) nincs szükségük levegőre, evésre, ivásra, pihenésre ahhoz, hogy életben maradjanak, ami nem is baj, mert például az ételt adó növények sem fejlődnek. Az Exoszférából csak a szférák teljes együttállásakor van kiút, ahogy bejutni sem lehet máskor; ezt a gátat az istenek sem képesek leküzdeni.

### **A SZFÉRÁK KÖRFORGÁSA**

A 3. és a -3. kivételével minden szféra (vagyis az 5 köztes szféra) 12 létsíkból áll.

A -2., 0. és +2. szférák az óramutató járásával megegyező irányban, a -1. és +1. szférák ellentétesen forognak.

A Kéregzszférának 72 évbe telik egy teljes fordulat.

Az Utószféra 36 év alatt ér körbe.

A Zérószféra 18 évente tesz meg egy kört.

Az Előszféra 9 évente fordul 360°-ot.

A Mélyszférának 4 és fél évre van szüksége.

### **SZFÉRÁK KÖZTI UTAZÁS**

Ritka anomáliák vagy erős varázslatok által át lehet barangolni egyik szféráról egy szomszédosra. Egy szférán belül nem lehet átutazni másik létsíkra. A szférák nem ugorhatók át, egy utazással kizárólag szomszédos szférára lehet átkerülni; annak is csak olyan létsíkjára, ami érintkezik az indulópont síkjával. Ez trükkös lehet, mivel a szférák folyamatosan forognak. Komoly tudósnak, legalábbis szféraszakértőnek kell lenni ahhoz, hogy valaki kiszámolja, mikor fognak tökéletes párhuzamba állni a kívánt síkok egy biztos szféraugráshoz. Egyébként minden szférautazáskor az adott irányban éppen érintkező két létsík közül véletlenszerűen történik az utazás minden lény számára. (Százalékos eséllyel, több az esély a nagyobb felületen érintkezővel.)

Amikor két sík teljes párhuzamban van, biztos az úti cél. Ennek gyakorisága szféránként eltér, mivel azok állandó, de egymástól különböző idők alatt tesznek meg egy teljes kört.

### **A LÉTSÍKOK ÉRINTKEZÉSE**

A szférák eltérő sebességű forgása miatt különböző ideig érintkeznek a létsíkok. Minél mélyebbre megyünk a szférákon, annál gyorsabban váltakoznak a síkok:

- A Kéregzsféra és Utószféra egy-egy síkja 2 éven át érintkeznek egymással.

- Az Utószféra és Zérószféra létsíkjai 1 éven át érintkeznek.

- A Zérószféra és az Előszféra síkjai fél éven keresztül érintkeznek.

# Harcrendszer

## Játékmenet, 4. rész

**B**ármennyire is kerülöd az össze-tűzéseket, minden kalandor életében elérkezik a pillanat, amikor az életére törnek, vagy ő érzi erőszak alkalmazásának szükségét. Ha a Mesélő úgy látja, akármikor elrendelheti a kezdeményezés dobást, ezzel kialakítva egy „csata sorrendet”, aminek lezárásáig körökre osztva cselekszik minden szereplő; nem úgy, ahogy általában.

### KEZDEMÉNYEZÉS

A harc legelején minden résztvevő dob a Figyelem értékével egyenlő kockával, de nem tulajdonság próbát: a **kockákon lévő számok** összeadásával a legmagasabb eredményű kezdi a köröket a csatában, majd sorban következnek utána az egyre kisebb dobók. A sor végére érve előlről folytatódik. Saját körödet tartogathatod, ha az a taktikád, hogy előbb meg szeretnéd tudni, hogy mit csinál az utánad következő: ebben az esetben bármikor közbeszólhatsz, felfüggesztve az illető körét, elkezdve a sajátodat. A körödet nem lehet önszántadból felfüggeszteni, majd folytatni. Ha befejezted, már csak reakcióid lehetnek a következő körödig.

### Idő

A csata körökre van osztva. Minden kör 6 másodperc. A szereplők körönként 6 sec cselekvésre képesek (*a nagyon gyors vagy lassú, különleges ellenfelek kivételével*). Köröd végeztével eltelik az előző 6 másodperced, tehát a reakciók (például elsősorban a védekezés) mindig a következő körödből (amikor cselekedhetsz, például támadhatsz vagy mozoghatsz) veszik el az időt.

### MOZGÁS

A mozgás megszakítható egyéb cselekvésekkel, majd szabadon folytatható. Egy szereplő [mozgási sebesség] métert haladhat 1 kör (6 másodperc) alatt anélkül, hogy időt szánna rá; ha mozgása nincs megnehezítve. Bárki, aki többet szándékozik mozogni, használhatja a ***Sprint*** képességet, körönként amennyiszer saját ideje engedi:

**1 sec.** További [mozgási sebességed fele] métert tehetsz meg e körben. (31. oldal)

Vannak mozgást nehezítő körülmények, ilyen minden nehezen járható út, amin a megtett távolság kétszeresébe kerül a mozgás, illetve a mászás és az úszás, amik négyszer több mozgást igényelnek. Fállábbal felezett, lábak nélkül (kúszva) tizedelt a mozgási sebesség, ha van két kezed. Ha az is hiányos, csak huszad sebességgel kúszhatsz.

### CSELEKVÉSI IDŐK ÖSSZESÍTÉSE

**0 sec** - Kéznel lévő tárgyak elővétele, például kardrántás, övön lévő erszényből üvegcsé, vagy táska oldalára tett fáklya kézbe vétele. Dolgok elengedése, elejtése is 0 másodperc.

**1 sec** - Aktív védekezés alap ideje, minden támadás, védekezés és varázslás minimuma.

**2 sec** - Általános tárgy interakció, például egy kő felvétele a földről, egy fáklya meggyújtása, egy tárgy elrakása vagy átadása valakinek.

**3 sec** - Támadás alapideje. Lény interakciók (lefegyverezés, lefogás, ellökés, elemzés). Ugyancsak ennyi idő meginni valamit üvegcséből. Tárgy elvétele egy lénytől 5 sec, mert lény (3) és tárgy (2) interakció is egyben. Persze ha ő adja, neked 0 sec.

**6 sec** - Varázslás. Minden maximum ideje.

# Harci segédlet

## TÁMADÁS

| Fegyver típusa                            | 1 sec                | 2 sec                | 3 sec                   | 4 sec                       | 5 sec                                      | 6 sec                                      |
|-------------------------------------------|----------------------|----------------------|-------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Könnyű / pusztakéz<br>(általában Fizikum) | -2 kocka,<br>-2 pont | -1 kocka,<br>-1 pont | Normál                  | +1 kocka                    | +2 kocka                                   | +3 kocka                                   |
| Közepes fegyver<br>(általában Fizikum)    | -4 kocka,<br>-4 pont | -2 kocka,<br>-2 pont | Normál                  | +1 kocka                    | +2 kocka                                   | +3 kocka                                   |
| Nehéz fegyver<br>(általában Fizikum)      | -6 kocka,<br>-6 pont | -3 kocka,<br>-3 pont | Normál                  | +1 kocka                    | +2 kocka                                   | +3 kocka                                   |
| Íj / közepes dobott<br>(Ügyesség)         | -4 kocka,<br>-4 pont | -2 kocka,<br>-2 pont | Random<br>testrészt érő | +1 kocka /<br>pontos célzás | +2 kocka /<br>+1 kocka és<br>pontos célzás | +3 kocka /<br>+2 kocka és<br>pontos célzás |

A támadást képességeidtől és a fegyver típusától függően Fizikummal vagy Ügyességgel végzed. Legalább 1 kockával kell dobni. Normális (3 másodperces) támadás esetén az összes, vagyis a tulajdonságoddal egyenlő számú kockával dobhatsz. A fegyver sebzése fix érték, ami hozzáadódik a dobásodhoz.

## VÉDEKEZÉS

| 0 sec           | 1 sec                                     | + sec                                                 |                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Csak ellenállás | [Tulajdonság]<br>kocka /<br>gyors terelés | +1 kocka<br>további másod-<br>percenként /<br>terelés | Szívósság (Fizikum és Vitalitás közül a kisebbik).<br>Reflex (Ügyesség / Figyelem) - általános védekezés.<br>Akaraterő (Intelligencia / Jellem).<br>Terelés: egy általad választott testrészedre tereled. |

## VARÁZSLÁS

6 sec. Csökkentett másodpercenként 1 kockával és 1 ponttal csökken az Intelligencia próbád. Varázsláskor eldöntöd, hogy mennyi manát használsz fel, figyelembe véve a mana kaput és a jelenlegi manát. Dobsz annyi "mana kockával", ahány manát felhasználsz. A sikeresen aktivált mana hozzáadódik a végeredményhez, de 0 aktivált mana esetén nem sikerülhet a varázslás. Intelligencia próbát végzel. Végül összeadod a csodához tartozó tehetségeidet, a sikeresen aktivált manát és az Intelligencia próba eredményét. Ha ez eléri a csoda szintjét, sikerül a varázslás, bár a célpont védekezéssel és varázssellenállással még kitérhet előle, ha ezeket hozzáadva a csoda szintjéhez felülmúlja a varázslásod végeredményét.

## EGYÉB CSELEKVÉSEK

0 sec: Kéznel lévő tárgy kézbevétele vagy elejtése, például kardrántás, egy főzet elővétele a rajtad lévő érzényből, vagy a pajzsod elejtése, hogy felszabaduljon a kezed anélkül, hogy időt igényelne.

1 sec: Sprint (másodpercenként további [mozgási sebesség fele] mozgás).

2 sec: Tárgy interakciók, például egy pajzs felvétele a földről, egy fegyver elrakása, vagy néhány szelet szalonna átadása a kalandortársadnak.

3 sec: Lény interakciók, például elemzés vagy lefegyverezés. Egy főzet elfogyasztása üvegcséből is ennyi.

5 sec: Tárgy erőltetett elvétele egy lénytől. Ez egyben lény és tárgy interakció, ezért 5 sec.

6 sec: Valami elővétele hátizsákodból. Csökkenthető Ügyesség próbával, de legalább 2 sec (tárgy interakció).

# Varázslás

## Csodák fejezete, 1. rész

**H**a megszerezted a *Varázslás* képességet, választanod kell forrást. A forrás kimondja, hogy konkrétan honnan tudsz varázsolni. Így születéssel, vallás okozza, vagy egy korábban kötött paktum. Ezt tisztázva már csak néhány csodát kell elsajátítanod, és mehet is a varázslás.

### FORRÁSOK

**Belső forrás.** Nagyon kevesen születnek úgy, hogy tudnak varázsolni, bár lehetnek olyan helyek, ahol ez másképp van. Ha ezt választod karaktered varázsforrásaként, az a szerencséje, hogy nem kell vallást gyakorolnia vagy megfelelnie valamiféle démoni egyezségnek, és más külső segítségére sem kell támaszkodnia, viszont nem is jár érte sok bónusz: [Intelligencia] manát ad, és választható még 3 különböző bónusz: +10 mana / +5 mana / +3 kapu / +2 kapu / +3 tehetség / +2 tehetség.

**Hit.** Egy (vagy több) istenbe vetett hitednek köszönheted a mágikus képességedet. Akkor választhatod ezt a forrást, ha legalább 1 pontot költöttél karaktered Hit hátterére. Csak akkor varázsolhatsz normálisan, ha 1 méteres közeledben van egy megfelelő szent jelkép, vagy istenedhez kötődő szent helyen vagy, különben felezett mana kapuval és tehetségekkel tudsz csak varázsolni, ha tudsz.

**Paktum.** Szerződést kötöttél egy alkura hajlandó felsőbb lénnel, egy démonnal. (Karaktered Paktum nevű háttere teszi lehetővé, hogy ezt a forrást válaszd.) A varázserőt adó démon végleges halálával vagy a paktumban foglaltak be nem tartásával elvesztheted a varázserődöt.

### METAMÁGIÁK

Az itt felsorolt metamágiákat bárki használhatja, aki varázsolni képes. A varázslás alapja, hogy csak valamiért cserébe teremthetünk csodát, a semmiből nem lehet alkotni. A metamágia nem más, mint a varázslat mögött rejlő költség.

**Mana.** Használhatod a saját manádat. Ez a varázslás általános módja.

**Épség.** Ha minden kötél szakad, mana nélkül saját testi épségedet is feláldozhatod, csak sajnós az ilyen áru varázslás maradandó károkat okozhat benned. Mana felhasználása helyett sérülést szenvedsz el, 1:1 arányban, pontonként véletlenszerű testrészeken. Fizikum + Vitalitás (összeadva) próbára kényszerülsz a varázslás előtt, a dobott értéket felülmúló épségáldozás maradandó marad (semmivel sem gyógyítható). Ha elájulsz a sérüléstől, biztosan nem fog működni a csoda. Csak 0 manán állva használható. A mana kapud ilyenkor nem számít. A feláldozott épség pontjaid mana kockákként viselkednek.

**Mag.** Ahhoz, hogy kötődjön hozzád egy magként használható, mágikus erőt biztosító tárgy (legnépszerűbb ilyen a varázsbót), el kell töltened legalább egy órát (a mag minden további szintje 1 órát ad hozzá) a hangolódással. Így képes vagy varázsolni, ha nálad van a mag, csökkentve a tárgyban lévő manát az igényelt ponttal. Egy mag egyidőben csak egy személyhez tud kötődni. Egy újabb hangolódás felülírja az előzőt. Egy személyhez egyidőben egy mag lehet kötve, ez képességgel növelhető, de egy-egy varázsláskor csak egy-egy mag érvényesülhet.

# Varázslatok

## Csodák fejezete, 2. rész

**P**ersze, minden varázsolni tudó egyén számára fontos képességének mikéntje, de ugyancsak központi téma az ismert csodák száma és milyensége, hiszen egyesek ilyen, míg mások olyan mágiát tudnak előidézni.

### EGY CSODA MEGALKOTÁSA

Egy csoda szintjét a megalkotásakor beletett pontok határozzák meg. A csoda egy-egy részére (hatótáv, hatás, ...) maximum 30 pont „költhető”, de egyéni korlát alá is esik...

A varázslatok megalkotásakor az egy-egy csodára költhető pont képlete egyszerű:

**Intelligencia + Ismeret + tehetség.**

*Például: 4 Intelligencia, 3 Ismeret és a csodához tartozó összesen 3 tehetségből kiindulva legfeljebb 10-es szintű ilyen varázslatokat ismerhetsz.*

Minden varázsolni tudó kalandor

**[Intelligencia + Ismeret]**

csodát ismerhet.

Az ismert csodákhoz hozzáadódik a tulajdonság értékén felül az ilyenkor alkalmazható egyedi ismeret is.

Játékosként személyre szabhatod a kalandorod csodarepertoárját, de minden varázslat pontos leírással kell rendelkezzen, a világ szabályainak megfelelően. A csodák tulajdonságaira tehetsz pontokat azok megalkotásakor és fejlesztésükkor, amivel növeled a szintjüket.

### FAKTUMOK

Ezeket a tényeket nem lehet semmilyen módon kijátszani, a varázslatok természetét adják meg.

### RÉGI CSODA, ÚJ CSODA

Csodák alkotására és fejlesztésére hosszú pihenéskor van lehetőség, amikor nem alszol, hanem időd nagyobb részében ezzel foglalkozol, fejben. Nem kell gyakorolni vagy manát használni rá, karakterednek csupán gondolkodnia kell a témán.

Csodák fejlesztése csoportosan is történhet, viszont új kitalálásakor egyetlen csodával kell foglalkoznod egy hosszú pihenés során.

A meglévő csodáidat nem cserélheted le és nem változtathatod meg (a már elosztott pontokkal nem variálhatsz), csak fejlesztheted őket (pontokat költve rá, ezzel erősítve a csodát és növelve a szintjét). Megtörténhet például, hogy veszítesz az Intelligenciádból, ilyenkor a már meglévő csodáid szintje nem csökken.

Ahogy fejlődsz, lehetőség nyílik a meglévő csodáid fejlesztésére, mivel a megfelelő úton haladva növekszik a különböző ismert csodáid maximális szintje.

Új csodákat mindig alkothatsz (játékmenet közben hosszú pihenések után érvényesülve), ha nem maximális az ismert csodáid száma. A fejlődéseddel ez is növekszik.

Bár a Varázslás képességgel rendelkezned kell, nem kell képesnek lenned varázsolni egy csodát ahhoz, hogy ismerd: *például 0 Illúzió tehetséggel nem tudsz csak úgy magadban Illúzió iskolájú csodákat varázsolni, viszont a megfelelő segítséggel igen, mondjuk egy olyan maggal (varázshot vagy hasonlót), ami Illúzió tehetséget kölcsönöz a varázslás idejére; ezt használva képes vagy az általad ismert Illúziókat varázsolni.*

## Az első varázslatom

### Egy fiktív varázslatalkotás menetének részletes leírása

Már nagyjából kész a főként varázsló kalandorom, csak a csodák vannak hátra. Úgy raktam össze, hogy van 22 manája és 4 mana kapuja, az Intelligenciája 5, az Ismerete pedig 3. Rendelkezik 2 Pusztítás, 1 Tűz és 1 Fagy tehetséggel, mert olyan varázsló akarok lenni, aki hatalmas pusztítást tud végezni pillanatok alatt, persze ahhoz még fejlődnöm kell. Az Intelligenciám és Ismeretem összegének hála összesen 8 csodát ismerhetek. Ez elsőre elég soknak hangzik, de külön csodáknak számít például egy érintésre 3 sebzést okozó, egy érintésre 4 sebzést okozó, és egy 5 méteren belül 3 sebzést okozó, minden másban ugyanolyan varázslat. A tehetségeim miatt kizárólag Pusztítás iskolájú, Tűz és Fagy típusú csodát tudhatok magamtól varázsolni.

Először jöjjön egy klasszikus, tűzgolyó! A Pusztítás iskolájú, Tűz típusú csodáim maximális szintje 11 (5 Intelligencia + 3 Ismeret + 2 Pusztítás + 1 Tűz). Tudhatok akár 8 különböző, 11. szintű csodát, vagy köztük alacsonyabb szintűeket is, amiket nagyobb eséllyel sikerül varázsolnom. Kezdsnek ne aprózzuk el, lássuk csak: 11-es szintű lehet, vagyis 11 pontot költhetek rá maximum. A Pusztítás iskolája elég egyszerű, minden sebzés hatásra költött 2 pont növeli a varázslat sebzését 1 ponttal. Szóval 10-et költök rá, az 5 tűz sebzés, mivel Tűz típusú. Ha nem költök rá több pontot, 10-es szintű lesz, de én szeretném, hogy legyen hatótávja, 1 pontért cserébe 5 méterre és azon belülre célozhatok vele, ahogy az a Hatótávolság táblázatban olvasható. Meg is van egy 11-es szintű csoda, tovább nem emelhetem, mert jelenleg nem tudhatok nagyobbakat. Összeírom az adatait. A szintje 11, a neve Tűzgolyó. Pusztítás iskolájú és Tűz típusú. Nem költöttem rá pontot, hogy egy vagy mindkét összetevő nélkül varázsolhassam, szóval szomatikus és verbális összetevője is van (mutogatnom és kántálnom kell, miközben varázsolok). A varázsigé ősi nyelven van és úgy szól, hogy... Hmm... „Lángok marják porrá, kire ujjam szegezem!” Készen is van. Csinálok egy nagyon hasonlót, ami szinte mindenben egyezik, csak alacsonyabb szintű, így könnyebb varázsolni. 2 ponttal kevesebbet költök a hatására, szóval csak 9-es szintű lesz és 1 tűz sebzéssel kevesebbrel rendelkezik. Ki is próbálom:

Lássuk ezt a 9-es szintű csodát egy goblin ellen: célpontot megnevezve (a goblin feje) bejelentem a varázslási szándékomat, elmondom a körülményeit (legfontosabb a varázsigé), és hogy mennyi időt szánok rá. Ezután a célpont közli, hogy mennyi időt szán a védekezésre és hogyan teszi. Ha értette a varázsigét, az befolyásolhatja döntését. **Ha érzékeli a manámat, csak az után kell megmondja, miután dobtam a mana aktiválására, és megismerte ezt a részeredményt.** Mivel nem képes rá, közli a Mesélő, hogy 2 másodpercet szán rá és tereli a bal karjára. 4 mana kapum van, de kicsit spórolok, megpróbálom 3 mana felhasználásával, ezért 3 kockával dobok, 2 lett az eredmény. Ez azt jelenti, hogy 2 manát sikeresen aktiváltam, jöhet az Intelligencia próba: 5 kockával dobok, az eredmény 6! A végeredményhez ugye hozzáadódik az összes, ehhez a csodához kötődő tehetségem, azaz 3. Így a varázslásom végeredménye 11. **Most megmondom, hogy mivel kell védekezni e csoda ellen (szívósság, reflex vagy akaraterő), ez reflex.** A célpont a védekezésre szánt idejét és annak módját nem változtathatja meg. Mivel karjára terelt, eltalálom a karját még akkor is, ha a védelme 2 értékű. Reflex próbája most 1 lett, így eltalálom a 4 tűz sebzéssel. Ha lenne tűzállósága, ezt csökkentené, de nincs neki, szóval a bal karja 4 pontot sérül. Ha legalább 3-at dobott volna védekezésre, kitért volna a tűzgolyóm elől.



| 10           |           | 250 XP                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                | HAMVADÓ       |             |                |               | Maradott, nagy |          |          |          |
|--------------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|-------------|----------------|---------------|----------------|----------|----------|----------|
| Max<br>0     | Kapu<br>0 | Mana<br>0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | CSE<br>6       | MOZ<br>10     | FIZ<br>7    | VIT<br>1       | ÜGY<br>6      | FIGY<br>5      | INT<br>3 | JEL<br>8 | ISM<br>4 |
| Támadás      |           | Hatalmas kard (hatótáv: +3=5 méter, nagyon nehéz, 7 kg, de 1 kézzel is jól használja) +7 vágott/szúrt / Pusztakéz (hatótáv: 2 méter) +3 zúzott.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |               |             |                |               |                |          |          |          |
| Ellenállás   |           | Nehéz páncélzat: 3 páncél minden testrészen. Természetes ellenállás: 3 fagy mindenhol.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                |               |             |                |               |                |          |          |          |
| Egyebek      |           | <p>Szentségtelen. Immunis a nekrotikus és a tűz sebzésre, és a mérgekre. Vézrezeni nem képes.</p> <p><b>Megrendítő síjtás:</b> 1 sec. E körben indított következő közeli támadása közepes vagy nehéz fegyverrel találat után csökkenti az eltalált lény megmaradt cselekvési idejét 1 másodperccel. Ha nincs idő, amit elveszítsen, további 1 fizikai sebzés éri. Hatástalan a nagynál nagyobb méretkategóriájú célpontokra.</p> <p><b>Pördülő csapás:</b> 2 sec. E körben indított következő támadása közepes vagy nehéz fegyverrel célpontok egy csoportját támadja. Két kézzel teljesen kiengedve, teljes fordulatban csapva +1 kockával támad.</p> <p><b>Robam:</b> 1 sec. Fizikummal végzett közeli támadáskor a célpontig futva megtett egyenes út minden 2 métere növeli 1-gyel a támadó kockák számát, legfeljebb 3 kockával.</p> <p><b>Harcmodor:</b> 50% épség feletti testrész védésére nem szán időt.</p> <p>Támadásra 1-3 másodpercet fordít (a képességeken túl), sosem támad egy körben többször.</p> <p><b>Viselkedés:</b> Követi, amit életében csinált, vagy amit egy nagyon erős mágia utasít neki, például véd egy helyet a betolakodóktól, vagy bizonyos típusú lényeket mészárol.</p> <p><b>Megjelenés:</b> Egy 4 méter magas, emberi testalkatú maradott. A hamvait összetartó páncélzat langyos a láng nélküli tűztől, ami épp talán csak parázslík, mélyen legbelül. 250 kg tömegű.</p> <p>Ha áll, a kicsi emberszabásúak csak a lábait érik el pusztakézzel, a közepesek a törzsét és karjait is.</p> <p><b>Látás:</b> Fejlett. <b>Nyelv:</b> Az életében ismert nyelven ért és beszél. <b>Halál:</b> Hamuvá porlad a páncélzat.</p> |                |               |             |                |               |                |          |          |          |
| Életerő<br>– | Elme<br>8 | Fej<br>16                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Jobb kar<br>12 | Bal kar<br>12 | Törzs<br>18 | Jobb láb<br>14 | Bal láb<br>14 |                |          |          |          |



„Számára a világot bízták rá. Egyetlen küldetése, a végső misszió: az utolsó kapu védelmezése a mindenség megmaradt biztos pontján, Sza’Lon Dilon szigetén, ahol a démonvadász kolostort irányító főpapság elrendelte a kapu elzárását és legnagyobb titokban tartását, oly módon, hogy még a vadászrend legfelsőbb tagjai se tudjanak létezéséről.”

„– Szóval ő lenne a tizenharmadik kapuőr?  
– Nem... Sajnos még nagyon nem.”

| 6             |           | 150 XP                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                | SÍRNYŰ        |             |                 |                | Állat, közepes |          |          |          |
|---------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|-------------|-----------------|----------------|----------------|----------|----------|----------|
| Max<br>0      | Kapu<br>0 | Mana<br>0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | CSE<br>6       | MOZ<br>3      | FIZ<br>7    | VIT<br>7        | ÜGY<br>4       | FIGY<br>4      | INT<br>0 | JEL<br>2 | ISM<br>1 |
| Támadás       |           | Acélkard (közepes közeli) +3 (4) szúrt vagy vágott / Harapás +1 zúzott / Pusztakéz +2 zúzott.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                |               |             |                 |                |                |          |          |          |
| Ellenállás    |           | Nehéz páncélzat (csak törzsön és jobb karon): 2 szúrt és 2 vágott sebzés ellenállás.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                |               |             |                 |                |                |          |          |          |
| Egyebek       |           | <p>Vérezni csak a törzs, a féregtest és a farokvég képes, nekrotikus sebzés és mérgek is csak ott hatnak rá.</p> <p>Elméje nem a fejben található, hanem a páncél alatt, a törzsben, ami az eredeti féreg feje.</p> <p><b>Farokszorítás:</b> 3 sec. Farokvégével megfog egy 1 méteren belüli lényt Fizikummal, amivel szemben a célpont kitartással vagy reflexszel védekezhet. Bukás esetén a célpont lefogott állapotba kerül.</p> <p><b>Viselkedés:</b> A kifejlett sírnyű minden élőt megpróbál megölni, hogy egyen belőle, majd ő vagy fajtársa belepetézzen. Harc közben használja a felvett holttestet, de akár saját farkát is.</p> <p><b>Működés:</b> A törzs vagy a féregtest elpusztításakor meghal a lény. A farokvég megsemmisítése felezi a mozgási sebességét, illetve vérezhet. Az emberszabású fej nem az övé, így anélkül csak nem lát.</p> <p><b>Megjelenés:</b> Két méter hosszúra nőtt féreg, ami emberszabású holttestek maradványaiba bújik.</p> <p><b>Látás:</b> Általános.</p> |                |               |             |                 |                |                |          |          |          |
| Életerő<br>12 | Elme<br>5 | Fej<br>12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Jobb kar<br>12 | Bal kar<br>12 | Törzs<br>18 | Féregtest<br>18 | Farokvég<br>18 |                |          |          |          |

„A sírnyű önmagában is undorító egy rém, hát még ha talál magának "otthont". Nem meglepő, hogy sokak elfajzottnak vélik. Kezdő kutatóként magam sem voltam biztos benne, hogy nem az, vagy maradott esetleg. E förtelmes állat nőtényei friss emberszabású hullába rakják petéiket, amik közül az egyik valószínűleg fel is fogja venni azt, a többi pedig kisajátítás céljából másik testet keres, ahol végbemehet fejlődése, amikor is ivaréretté válik és megnő. A sírnyű használja a felvett maradványt, nélküle nem igazán harcképes. Ahol általában a holttest törzse van, ott bújik meg az állat feje, de ne lepődjünk meg, ha így is lát, mivel a nagyjából 1 napig tartó "beköltözés" során elsajátítja a hulla látó- és némely egyéb érzékszervét, ha még maradt valami azokból.”

Részlet a 656-ban kiadott  
Állatlexikon II. című könyvből



## A csata mesélői oldala

Egy példacsata menetének részletes leírása a Mesélő szemszögéből

*A harctér egy tágas kriptá. A két játékosom egyike épp az imént vette észre magas Figyelem próbájával az oszlop mögött bujkáló maradottat. Kezdeményezés dobást rendelek el, magam is dobok a páncélos, fejszés, pajzsos zombi-csontváz nevében, aminek Figyelme 3, az eredmény pedig 10. Játékosaim eredményei: Varázslócsávó 9, Harcoslány 23. Így a kezdeményezés sorrendje: 1. Harcoslány; 2. Csonti; 3. Varázslócsávó. Nem tudják, de dobtam még egy NPC nevében, az eredmény 12 lett, őt betettem a már ismert Csonti elé, Csonti2 néven, aki a fal mögött van. Ahogy alakulnak az események, hangzavar lesz vagy ilyesmi, meg fog indulni és körei alatt közelíteni fog a csatához. Szóval, kezdődik a harc: ideje megszólalnom.*

**MESÉLŐ:** Harcoslány, tiéd a pálya. Látod, hogy nagyrészt az oszlop mögött van a szörny.

**HARCOSLÁNY:** Hány méterre van tőlem pontosan?

**MESÉLŐ:** 11.

**HARCOSLÁNY:** Sebességem 6, 1 másodpercet további futásra használok, az összesen 9 méter, pont odaérhetek 2 méteres hatótávba, igaz?

**MESÉLŐ:** Így van.

**HARCOSLÁNY:** Az egészen véletlenül a hatótávom a karddal. Odafutok. Hogy néz ki?

**MESÉLŐ:** Pajzs és fejsze van a kezeiben, viselete meg nehéz páncélzatnak tűnik.

**HARCOSLÁNY:** Fejére csapok egy rendeset a kardommal, 3 másodperc.

**MESÉLŐ:** Ő pedig csak simán védekezik, 1 másodperc.

**HARCOSLÁNY:** Dob a Fizikumával, ami 5, szóval 5 kockával: az eredmény 2. Hozzáadja a fegyver sebzését, ami két kézzel támadva 4. 6 vágott sebzés.

**MESÉLŐ:** Dobok a Reflex értékkel, ami 3 kockát jelent: az eredmény 3. Hozzáadom a pajzs által garantált +2 védelmet, így 5 a végeredmény. A fején lévő páncélzat miatt feje rendelkezik többek közt 1 vágott sebzés ellenállással, azt is beleszámolom, ez így 6, szóval nem okoz sebzést a támadás. A csontvázszerű pajzsával és sisakjával is hárítja a kardodat, bár nagyot csapsz rá, úgy látod, hatástalan volt.

**HARCOSLÁNY:** Hogy mi, miből van ez?! Maradék 2 másodperccel megpróbálom átszúrni a mellkasát.

**VARÁZSLÓCSÁVÓ:** Én félek.

**MESÉLŐ:** Ő pedig ugyanúgy védekezik, mint előbb.

**HARCOSLÁNY:** Bár Fizikumát használja, a szokványos támadásnál gyorsabban kell támadjon, így közepes fegyverrel -2 kocka és -2 pont büntetés éri a támadását, szóval 3 kockával dob, az eredmény 3, nem rossz. Hozzáadva a fegyver sebzését 7. A végeredmény így 5, mert ugye még 2 pont büntetést is kapott a támadás. 5 szúrt sebzés!

**MESÉLŐ:** Ugyanúgy dobok Reflexet, 2 lett, a pajzs hozzáad kettőt, az 4, aztán a törzsén is van páncél, ami ad neki +1 szúrt ellenállást, szóval az 5 szúrt sebzés éppen nem okoz sérülést. Bár eltalálsz, ugyancsak kivédi.

**HARCOSLÁNY:** Ne már!

**MESÉLŐ:** Mozgásod és időd is elfogyott, csinálsz még valamit?

**HARCOSLÁNY:** ... Nem, befejeztem.

**MESÉLŐ:** Akkor ő jön. *Persze valójában a másik csontváz jött előbb, de róla még nem tudnak; ő csak titokban közeleg.* Rád suhint mind a 4 megmaradt másodpercével, fejszével a fejedre.

**HARCOSLÁNY:** 2 másodperccel védekezek, benne egy tereléssel a bal karomra.

**MESÉLŐ:** *A +1 másodperc miatt +1 kockával dob, az eredmény 1, a fegyver sebzése 4, szóval... 5 vágott sebzés.*

**HARCOSLÁNY:** *1 másodperc a terelés, 1 másodperc pedig az aktív védekezés, Reflexe 3, szóval 3 kockával dob, az eredmény 2, és van 2 vágott sebzés ellenállás a bal karján, 1 pontot sérül a karja.*

**MESÉLŐ:** Ezzel be is fejezte a körét. Varázslócsávó, te jössz.

**VARÁZSLÓCSÁVÓ:** Innen nem látok rá, szóval arrébb szeretnék menni, de mindenképpen a harcostársam mögé; és ez a lény gondolom nem igazán él, szóval nem sérülne nekrotikustól?

**MESÉLŐ:** Ezt meg is teheted. Ezt... gondolhatod. Ha szeretnéd, elemezheted.

**VARÁZSLÓCSÁVÓ:** Jó, ezt gondolom, szóval odasétálok és a törzsét célzom a lánglobbantó csodámmal, teljes 6 másodpercig varázsolok: Tűz szíve, ragadd el, mit már rég el kellett volna!

**MESÉLŐ:** Hűha, csak nem egy kifejezetten maradottak elleni varázslat? Jó, ő megint csak simán védekezik, 1 másodpercet szán rá. *Aztán, hogy mivel kell védekezniem, ez után mondja meg.*

**VARÁZSLÓCSÁVÓ:** *Felhasznál 6 manát, 4 manát sikeresen aktivál, az Intelligencia próbája 5. Tehetsége ehhez a csodához 10, tehát a varázslás végeredménye 19. A csoda szintje 16, szóval legalább 4-et kell dobjon Csonti a védekezésre, hogy kivédje. Reflexszel kell védekezni ellene.*

**MESÉLŐ:** *Reflex, hát ez 1 lett, szóval pajzsos 3.* Szóval mi lesz, ha eltalálja?

**VARÁZSLÓCSÁVÓ:** Akkor csontos barátunk bekap 8 tűz sebzést, amennyiben ő egy maradott.

**MESÉLŐ:** Lángra lobban a törzse, nagyrészt megszenesedik, de még talpon van.

**VARÁZSLÓCSÁVÓ:** Jól bírja! Én ennyi voltam most.

**HARCOSLÁNY:** Na jó, közelebb lépek és kirúgom a kezéből a pajzsot.

**MESÉLŐ:** Hmm, egyedi lény interakció; rendben, Fizikum próbát kérek az övé ellen, neked fix 3 másodperc. *Csontinak viszont nem kerül időbe, hacsak nem növeli a kockák számát másodpercenként eggyel, de Csonti nem tesz ilyet.* Ha eléri az általad dobott értéket, ellenáll.

**HARCOSLÁNY:** 2.

**MESÉLŐ:** 1. Kirúgod a pajzsot a kezéből, amitől az mellette a talajon koppan.

**HARCOSLÁNY:** Na akkor most átszúrom a mellkasát. Egy teljes támadás, két kézzel, karddal!

**MESÉLŐ:** Ő pedig egyszerűen 1 másodperccel védekezik.

**HARCOSLÁNY:** A Fizikum eredmény 2, a kard sebzése 4, 6 szúrt!

**MESÉLŐ:** *A Reflex eredménye 3, és már nincs nála pajzs, szóval marad ennyi, továbbá van 1 szúrt sebzés ellenállása, az 4, tehát a maradék 1 épségére elszenved 2 sérülést.* Átszúrod a mellkasát, amitől az egész összeomlik egy kupac szenes csonttá és hamuvá.

**HARCOSLÁNY:** Ennyi!

**VARÁZSLÓCSÁVÓ:** GG easy.

**MESÉLŐ:** Csinálsz még valamit?

**HARCOSLÁNY:** Nem, miért?

**MESÉLŐ:** *Akkor Csonti2 jön.* Akkor megpillantjátok a szűk átjárónyíláson belépő maradottat, aki némileg nagyobb az előzőnél, illetve egy nagy, nehéz kard van nála. Varázslócsávó, te jössz.

## ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

Legyél felkészült, de ne félj improvizálni! Például felírhatod előre pár nevet (helyek, intézmények és szereplők nevét, akár fajonként elkülönítve többet), amiket bármikor felhasználhatsz egy-egy újabb szereplő vagy helyszín felbukkanásakor.

Jegyzetelj, jegyzetelj és jegyzetelj! Játék közben írd fel a fontos dolgokat, de minden összeülés után készíts egy összefoglalót arról, hogy mi történt ez alkalommal. Előre is készíts néhány jegyzetet, rövid leírásokkal, például karakterekről, eseményekről és helyekről, amiket bármikor bedobhatsz.

Nem baj, ha nincs rengeteg különböző dolog a világodban. Fontosabb, hogy kézben tud tartani őket.

Merj szünetet kérni! Ha úgy érzed, valamit felettébb át kell gondolnod, nem kell kapkodni.

Gondolkodtasd a játékosaidat! Lehetnek feltárandó titkok, megoldandó rejtélyek, talányok és misztikus idegenek.

Tedd személyessé az ügyet! Sokkal jobban fog érdekelni egy-egy játékost a történet, ha karakterük szorosan kötődik hozzá.

Alakítsd a hangulatot! Nyomj be valami állat zenét a harcokhoz, a stresszmentes pillanatokat pedig dobd fel némi passzoló háttérzajjal, kellemes, korhoz illő muzsikával.

Kérd ki a játékosok véleményét, akár némely összeülés után! Segíthet a mesélői készségeid fejlesztésében, na meg jobbá teszi a játékot.

Mindig legyen tartalék terved! A játékosok gondolatmenete kiszámíthatatlan tud lenni.

A barangolás, felfedezés ne csak időhúzásnak tűnő kötelező szenvedés vagy teljesen kihagyható, időugrással megoldott púp legyen a játékosok hátán: éljen a környezeted!

Egy valóságű világ változó, reaktív és önmagától is cselekszik.

Fontos, hogy magabiztosan tudd kezelni az NPC-ket. Ha még nem vagy elég gyakorlott mesélő, kezd kicsiben és egyszerűen!

Adj részletes leírást a lehető legtöbb dologról, de azért ne beszélj túl sokat, hadd bontakozzanak ki a játékosok. Bármilyen apróságot kiemelhetsz, akármivel közölhetsz információt. A szokatlan jellemzések érdekesebbé teszik a játékot. Például egy friss vértócsa megvizsgálásakor, ha elég ügyesen nézik meg, közölheted, hogy még meleg; vagy ételek elkészítése kapcsán tehetsz különbséget fajok és kultúrák szokásai közt, ami még vicces is lehet. Az anyagi helyzet is jó, ha megnyilvánul a részletekben; legyen az öltözködés, állattartás, életmód, akármilyen.

Maradj a megbeszélteknél! Ha játékosaid főként a fehér kötet alapján szeretnének játszani némi szürke beütéssel, ne keverj bele feketét!

Titkolózz! A dobásaid eredményét sokszor ne áruld el. Például, hogy fokozd a drámát, egy épp elvérző szereplő vérzés dobásainak eredményeit se tedd közzé. A játékosok által megszerzett egyedi tárgyak különleges adottságait se áruld el, hadd legyen feladatuk megfejteni ezeket is, például rúnikus vésetek értelmezésével, csodák használatával vagy próbálgatással. Ellenfelek adatait se add könnyedén, például ne tudják a pontos ellenállás értékeit és a jelenlegi épségüket, csak olyan jelzéseket kapjanak, mint például „kicsit kevesebbet sérült tőle, mint remélted”, vagy 50% épség alatt „rosszul néz ki” az adott testrésze.

Ne feledd, hogy bár a Te világodban játszottok, az Ő történetüket meséled.

## VALLÁS

Az ország egyetlen hivatalos, a főpapság által elismert vallása A Fényben való hit, ami Ana istennőt ismeri el mindenek felettinek. A sötét varázslatokat démontól valónak tartják, ahogyan az éji elfeket is. Csak akkor lehet akárkiből valaki, ha a Fény templomához tartozik.

## TÖRVÉNY

Legsúlyosabban a sötét mágiát büntetik, legyen az varázslásgyakorlás vagy bármilyen varázstárgy, de az éji elfeket sem nézik jó szemmel, éppen ezért egyikük tehette, már elmenekült az országból. Általános a sötét varázslás gyanújával előállított személyek nyilvános akasztása.

## GAZDASÁG

Nyugaton, az egykori hercegség területén rengeteg bánya van, ahol főleg vasat és rezet bányásznak. A világ legjobb üvegekészítő mesterei is itt alkotják meg az ország egyik nagy exportcikkét, a szépen megmunkált ásványi üveget. Keleten hatalmas a fakitermelés. Konstérában a varázsoktatás legmagasabb szintű iskolái találhatóak. A papok és gyógyítók ugyancsak keresettek szerte a világban. A mezőgazdaság az ország közepén a legjelentősebb, a teokrácia Vasország fő gyümölcs-, zöldség-, fa- és gabonabeszállítója.



## HOMOKI HERCEGSÉG

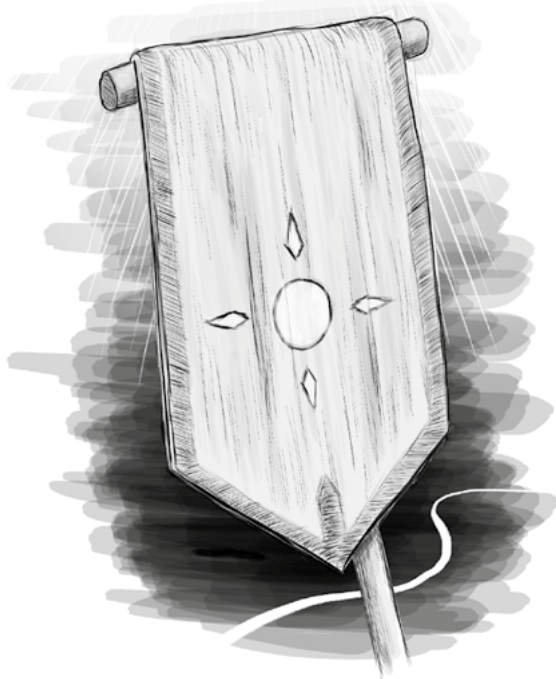
A Vég Démonurával folytatott háborút követően a Homoki Hercegség túlzott meggyengülése miatt megszűnt, ahogy Shohqa Yoakhiim herceg elfogadta a főpapság ajánlatát és csatlakozott a teokráciához. Yonia, az egykori hercegség fővárosa jelenleg az Albidusz Teokrácia második legnagyobb települése, de népessége jóval alulmarad a fővároshoz, Konstérához viszonyítva, ahol közel 3 millióan élnek. A hercegség régi pénze (a shilling) 300-ban szűnt meg; manapság nem sok értéket képvisel.

## SZERENCSES FEKVÉS

A hatalmas hegyek jelentős védelmet nyújtanak a Senkiföldjéről közelíteni próbáló entitásokkal szemben.

## IDŐJÁRÁS

Ez a legmelegebb ország. Keleten magasabb a páratartalom, míg Nyugaton szárazság a jellemző. Az évi középhőmérséklet az ország legészakibb pontján 12-15 °C, a legdélebben pedig 24-27 °C.



## KALANDOR LÉT

A főpapság nem szíveleli a kalandorokat, de elismeri, hogy olykor szükség van rájuk. Egyetlen kifejezetten kalandorok segítésére létrehozott intézmény sincs az országban.

## SPIRITIZMUS, OKKULTIZMUS

Bármilyen meglepő, a paranormális jelenségekkel való foglalkozás, mint a szellemidézés, a szelleműzés és hasonló okkult tevékenységek nem állnak állami tilalom alatt; egészen addig, míg nincs nyoma sötét mágának vagy démoni erőknek. Éppen ezért szerte az országban találni sámánokat, médiumokat, szelleműzőket, paraszakértőket; akiknek persze minden lépését fokozottan figyeli az állam.



## A NÉGY NEMES KLÁN

Vezetőik vannak megbízva egy-egy uralkodó halálát követően az új király kiválasztásával.

### Hollóházi

Az egyetlen emberek alkotta klán a négy nagy név közül. Évszázadok óta segítik az országvezetést diplomáciai munkájukkal és varázslóik tudásával.

### Hegyeshegyi

Vándorkereskedéssel szedték meg magukat annyira, hogy már néhány évszázada biztos helyük van a négy klán közt. Az idősebb és tapasztaltabb Hegyeshegyiek a királyok fő gazdasági tanácsadói.

### Thorvtorknurl

Árulkodó név, ha ismerjük a jelentését, ami annyit tesz: pajzs kőből. Ők bányászattal és páncélkészítéssel nyerték el és tartják fenn a nemesi rangok közt is a talán legkiemelkedőbbet, főként persze törpék szemében.

### Hrethkarach

Úgy tartják, hogy elődeik tudása és áldozata nélkül az emberszabásúak szövetsége nem lett volna képes legyőzni a Vég Démonurát, ezért nemzetközi szinten hálásak nekik a történelmet tisztelő népek. A név jelentése „árnygyilkos”. Harcosaik többsége életét vesztette a több hetes csatában, a túlélők ezt az új nevet kapták az akkori királyoktól.

*„Sok pénzébe került a teokráciai főpapságnak, de megkötötték az üzlet a Hrethkarach klánnal: a született zsenijük kezébe került a Hullás. Hú. Nagy suhintás pár porszemért... A démonvadász visszavonult, megbolondult vagy ilyesmi. A fegyver meg állítólag évek óta el van zárva a vermendori kincstárban. Pff!...Na de ti nem ezért jöttetek.”*

## SÁRKÁNYÖLŐ SZÖVETSÉG

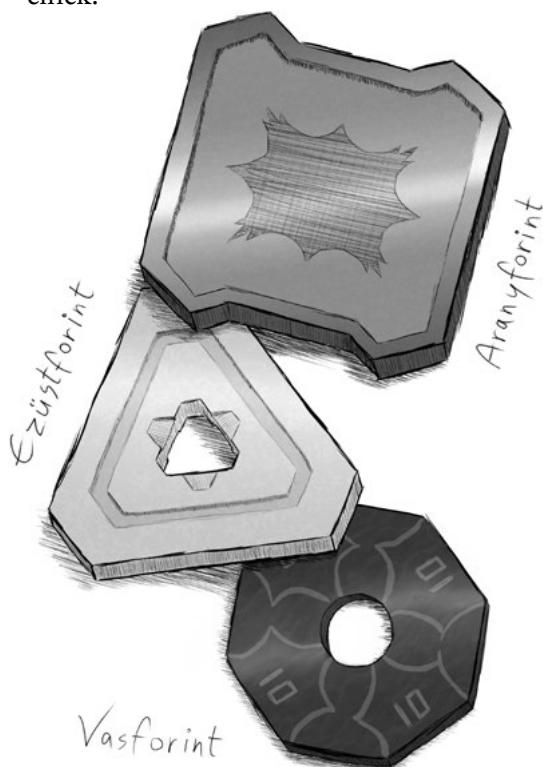
Vasország egyetlen hivatalos kalandorokat számon tartó és foglalkoztató intézménye. Nevét egy törpe legendáról, Sárkányölő Fejszés Vivaldiról kapta. Nem kötelező a tagság, de előnyökkel jár, például exkluzív megbízásokkal és szállással. A regisztráció csupán bemondás alapú: név, harcostílus és tudás szintje. Nem bonyolítják túl.

## SEGÉLYKINCSTÁR

Vasország állampolgárai igényelhetnek anyagi támogatást megváltozott munkaképesség vagy időskori nehézségek miatt.

## VALLÁS

Nincs kötelező vagy tiltott vallás, a törpék többsége mérsékelten követője valamely errefelé népszerű istennek, ami úgy értendő, hogy nem sűrűn járnak templomba, de szoktak imádkozni. A legfőbb templomok a tűzúrnőjét, Gidiritimex istennőt éltetik, vagy a föld és a hegyek istenére, Vuntaqzadirra esküsznek. Egyesek mindkettőhöz hűen élnek.



## A TÁRSADALOM HITE ÉS TUDÁSA

Általánosközhiedelemazistenekésdémonok létezése, de mivel igen csekély alkalommal történtek másvilági találkozások, ez a szó szoros értelmében sokszor csak hit marad; sokan nem hisznek ezekben az entitásokban, vagy más véleménnyel vannak róluk.

Az örökségek történetét ki igaznak, ki legendának vagy kitalációnak hiszi. Nem ismert az örökségkör működése; az átlagember, de még a démonölők sem tudják, hogyan kell többek közt démonokat végleg megölni. Az „elmúlás apostolai” 680 óta (miután egy rejtélyes, Zed néven bemutatkozó ember tudtukra adta) az információ birtokában vannak, de elég jól titokban tartják az örökségkör receptjét és működését.

