ELŐBESZÉD

Mikor megjelenik e számunk, a RÚNA-Tábor már javában zajlik, talán épp a lovagi torna kaszkadőr résztvevőinek drukkolunk. Noha többször elhatároztuk, hogy többet nem mentegetőzünk, most mégis újra meg kell tennünk. Tehát ezúton is szeretnénk elnézést kérni mindazoktól, akik jelentkeztek a Táborba, ám helyhiány miatt kénytelenek voltunk visszaküldeni jelentkezési lapjukat és a befizetett részvételi díjat. Bár okultunk a tavaly történtekből, s idén közel kétszer annyi helyet foglaltunk, ez is kevésnek bizonyult, s szégyenszemre majd száz jelentkezőt vissza kellett utasítanunk. Tudom, sovány vigasz, hogy ígérjük, jövőre nem fordulhat elő hasonló; ha kell, ezer embernek is helyet teremtünk, de most nem tehetünk mást. A jelentkezőket egyébiránt érkezési sorrendben dolgoztuk fel, tehát a minél később küldte el valaki a jelentkezését, annál kevesebb esélye maradt. Még egyszer: sajnálom.

Nagy meglepetést okozott az is – igaz, jóval kevesebb kalamajkát -, hogy majd' kilencven pályamű érkezett a M.A.G.U.S. kalandmodul bajnokságra. Ez persze erősebbé tette a mezőnyt, mert eddigi adataink alapján – az elődöntő vége felé – tíz olyan modult találtunk, amelyik 16 pontnál többet ért el, s méltó lenne rá, hogy megjelenjék. Talán nem ünneprontás elárulnom, hogy a különdíjas alkotást már megleltük – bár a pályamunka egyetlen kiírt feltételnek sem tett eleget -, és következő (szeptemberi) számunkban megjelentetjük.

Bízom benne, hogy kezd látszani: a hosszú kihagyás után lassan magunkra találunk. Be kell vallanom, ez a szám – hála Szikszai és Boros mestereknek – egyre inkább közelít ahhoz a külcsínben elvárt nívóhoz, amit elképzeltünk.

De, hogy további újdonságokat is eláruljak, a szeptemberi szám legalább még két okból meglepetésnek számít majd. Először is, nyolc oldallal többet adunk olvasóinknak. Másodszor: ajándékot csomagolunk a 72 oldalra növekedett RÚNÁhoz, a Mítosz kártyajáték egy kártyalapját rejtjük el a számban – minden RÚNÁban mást és mást. Van olyan is közöttük, mely nem található meg egyetlen boltban kapható paklíban sem.

Azt hiszem egyenlőre elég ennyi is, egy hónap múlva ismét találkozunk:

Novák Csanád

RÚNA
FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Főszerkesztő:
Novák Csanád
Irodalmi szerkesztő:
Gáspár „Dada" András
Olvasószerkesztő:
dr. Szalkai László (Daktari)
Laptervezők:
Szikszai Gábor (Szike)
Boros Zoltán (Nagyboros)
Dacher Richárd (Ricco)
Földes László (RedFord)
Szerkesztők:
Jakab Zsolt (Kuvik)
Kovács Adrián (Kovi)
Papp Cseperke (Csepi)
Horváth Norbert (Herbie)
Pacsek Antal
Massár Mátyás
Korrektor:
Bóday Tamás (Bogyó)
Grafikusok:
Szikszai Gábor (Szike)
Boros Zoltán (Nagyboros)
Zsilvölgyi Csaba (Max)
„Három Madár Műhely"
Munkatársak:
Nyulászi Zsolt (Nyúl)
Lapmanager:
dr. Novák „Kuli" Zoltán

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték magazin megjelenik havonta.
A szerkesztőség címe: 1088 Budapest, Rákóczi út 11.
Kiadja a Valhalla Páholy Kft.
Felelős kiadó: Novák Csanád

ISSN 1217-9035

A RÚNA magazin a Valhalla Páholy DTP rendszerén készül. Levilágítás Timp Kft.
A nyomdai munkálatokat az Gutenberg Nyomda Rt. végezte.
Felelős vezető: Óvári László elnök-igazgató
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 95/251

1995.augusztus
Ára: 199 Ft

Előfizethető a szerkesztőség címén.
Kapható a hírlapárusoknál,valamint a Silverland és a Valhalla Páholy szerepjáték szaküzletekben.
Terjeszti a HÍRKER és az NHRT.

Hirdetésfelvétel
VDG Reklám
Tel/fax: 138-0921

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla Páholy Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd, a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. Az EarthDawn, a Shadowrun a FASA Corp. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian, a RIFTS, Palladium Books Kevin Siembieda bejegyzett védjegye. A MITOSZ az IMPERIUM kiadó, az Armageddon a Biborhold Budapest Kft., a Nephilim a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges!
Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon Szendrei Tibor festménye

All rights reserved!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

A kráni fejvadász 2
Ynevi naptár 7
Ifin – egy kiegészítő beharangozása 8
Bestiárium – hat új bestia 9
Az ismertség esélye 13
Konverzió: M.A.G.U.S. – AD&D 16

AD&D

Mutatványosok 22

STAR WARS

A halálcsillag 30
Eszelős száguldás 2. 34

EGYEBEK

Mítosz – Az új kártyajáték 28
A RÚNA I. évfolyam tartalomjegyzéke 38
Képregény – Boldogságban... 40
Armageddon kritika 46
Nephilim ismertetés 50
Lovecraft esszé – 3. rész 57
Észak lángjai 60
Levelezés 62
Kitekintés 64

A kráni fejvadász

A fejvadász kasztot kínpadra vonó cikk következő fejezete, melyben a kráni fejvadász karakter kidobásáról, a kráni származás nehézségeiről esik szó. A cikk második része áttekintést nyújt a kráni szokásokról és a hírneves fejvadász klánokról. Kránról és a kráni fejvadászokról Dale Avery *A Renegát* című regényéből tájékozódhat az olvasó.

A rettegett Krán

A számtalan hercegségből, kisebb-nagyobb hatalmi csoportosulásból álló Kránban, a szüntelen villongások és viszályok közepette mindig akad munkája a fejvadászoknak. Védelemre, politikai gyilkosságokra, hírszerzésre a Birodalomban mindenki rászorul. A különféle klánok, hatalmi csoportok által pénzelt fejvadász-szervezetek számáról még csak hozzávetőleges becslés sem készült. Akad közöttük tízezreket tömörítő szövetség, de mindössze tucatnyi főt számláló egység is. Némelyik klán különleges feladatok megoldására szakosodott, míg a legtöbb – fizetség és befolyás ellenében – bármit elvállal.

A kráni fejvadász

Ynev egyetlen országában, kultúrájában sem jut akkora szerep a fejvadász-szervezeteknek, mint Shackallor Birodalmában. A fejvadász klánok tömörítik magukba a gyilkosokat, testőröket, elit katonákat – mindazokat, akik a harci művészeteket űzik. Számtalan sötét harcművészeti irányzat honos a Kráni Hegység bércei mögött: aquir harci iskolák, démoni idők hagyatékai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek több-kevesebb elmélyültséget, s általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejvadászok járatosabbak a harcművészetekben gorviki rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következésképp jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveltetésük szigorú tekintélytiszteletre, feltétlen, vak engedelmességre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a Délvidéken; fokozottan igaz ez a hagyományok szigorában élő kráni

fejvadászokra. Habár veszedelmes gyilkosok, tudományukkal sosem büszkélkednek, már csak azért sem, mert a feleslegesen kérkedőt hamar jeltelen sírba temetik óvatosabb társai.

A fejvadász karakter

A M.A.G.U.S. szabályai szerint kráni fejvadász csak Nem Játékos Karakter lehet, ám a játékos könyörgő mosolya, az érvek és fogadalmak olykor meglágyítják a KM szívét. Bárhogyan is, minden KM-nek előre meg kell húznia a határvonalat, melyen túllépni soha nem engedi játékosát – ebben segít a *Sors akarata* paragrafus. Egy kráni fejvadász megszemélyesítése, a származásából adódó számtalan konfliktus túlélése a leggyakorlottabb szerepjátékost is próbára teszi – ezért a KM alaposan fontolja meg, melyik játékosának engedélyezi a különleges szerepet. Az *Átkozott vér* paragrafus a játék során felmerülő problémákat ismerteti, és segítséget nyújt a KM-nek azok kezelésére. Végül a *Bűn és bűnhődés* címszó alatt következnek a kráni fejvadász karakter jellemével, a szerepjátékkal kapcsolatos kívánalmak, valamint tanácsok a KM-nek, miként regulázza meg engedetlen játékosát.

A Sors akarata

A kráni fejvadászok – gorviki rokonaikhoz hasonlóan – klánjuk tulajdonát képezik, akár valami értékes vagyontárgy. Hogy a játékos érzékelje karakterének kiszolgáltatott helyzetét, már a karakter kidobásakor kénytelen beletörődni a sors akaratába. Minthogy a Birodalomban számtalan klán tevékenykedik, pusztán a véletlen dönti el, melyik figyel fel, veszi magához és képezi ki az ígéretes ifjakat. A született tehetségek, a kiemelkedő képességűek idővel persze eljutnak valamelyik nevesebb klánba – ha megélik.

A játékos, ha kráni fejvadász karaktert kíván indítani, az alábbi táblázat szerint *köteles* kidobni, melyik klánhoz tartozik. A választást vagy újradobást a KM tiltsa meg, s a játékos mindig a színe előtt dobjon!

01-05	Gorvikból visszatelepült klán
06-50	névtelen klán
51-55	névtelen klán, birodalmi hagyományokkal
56-60	névtelen klán, ősi hagyományokkal
90-94	Shi-shiquan Klán
95-99	Messeni Fejvadászklán
00	Birodalmi Fejvadászklán

A *Gorvikból visszatelepült klánok* mindenben a gorvikiakra hasonlítanak, tagjaik legalább 3-as szinten beszélik a gorviki nyelvet. Fegyverük a fejvadászkard; a sequorok és a mara-sequor használatát nem ismerik. Fejvadászaik általában a Gyilkosok, a Fürkészek vagy a Vadászok Kasztjába tartoznak.

A *névtelen klánok* természetesen szintúgy rendelkeznek névvel és hagyományokkal, mint az ismertek, ám nem szereztek maguknak Kránszerte rettegett hírnevet. Mivel a kráni klánok többségében nem tanítják a sequor és a mara-sequor forgatását, az itt kiképzett fejvadász általában más – általános avagy speciális – fegyverek használatában járatos.

Akadnak olyan kisebb, kevéssé ismert klánok is, melyek követik és utánozzák a Birodalmi Fejvadászklánt. Ezek használnak sequort és mara-sequort, de nem a tradicionális fegyvereket, hanem azok újkeletű változatát. Az ilyen klánok elsősorban morteleket (Gyilkosok Kasztja), messorokat (Testőrök Kasztja) és sequatorokat (Katonák Kasztja), elvétve pedig a Vadászok Kasztjába tartozó fejvadászokat képeznek ki.

Az *ősi hagyományokat követő kisebb klánok* fejvadászai eredeti, tradicionális formájú sequorokat és mara-sequort forgatnak. Tagjaik kizárólag a Testőrök Kasztjába tartoznak (messorok), gyakorta fejvadász fegyvereket forgató *igazi* harcművészek (a Harcművész M.A.G.U.S.-kasztba soroltatnak, aszerint számolandók az értékeik és képességeik).

A *Shi-shiquan Klán* fejvadászai Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfek és félelfek, valamint azok kisszámú ember-tanítványai. Elf vagy félelf fejvadász karakter Kránban kizárólag ezen klánból származhat (ők tehát nem kockával dobják ki klánjukat). Az itt kiképzett karakter számtalan további szerepjátékbeli megkötést kap – ezek a klánok részletes leírásánál olvashatók. A Shi-shiquan fejvadászai a Testőrök, a Fürkészek vagy a Vadászok Kasztjába tartoznak.

A *Messeni Fejvadászklán* Krán egyik legnagyobb létszámú fejvadász szervezete, ezért az itt kiképzett karakter bármelyik Kasztba tartozhat és bármilyen fegyvert forgathat (akár hagyományos sequort és mara-sequort is – bár ez ritka). A Messeni Klánhoz még – igazi ritkaság! – valódi harcművésznek számító fejvadászok is tartozhatnak.

A *Birodalmi Klán* köztudottan nem foglalkozik újoncok nevelésével, hanem Krán területéről összegyűjti és átképzi a legtehetségesebb, már gyakorlott fejvadászokat. Mégis akad néhány kisebb klán, mely a nagyok módszereit utánozva tehetséges ifjakat nevel, s oly gyakorta ad fejvadászokat a Birodalmiaknak, hogy már-már azok *hivatalos szállítójának* minősül. Ha a játékos 00-át dobott, karaktere ilyen klánnál sajátította el a kráni fejvadászok tudományát, s minden bizonnyal már fel is figyelt rá a Birodalmi Fejvadászklán. Hogy ez áldás-e avagy átok, döntse el maga a játékos...

Átkozott vér

Miután a játékos kidobta és kiszámolta kráni fejvadász karaktere értékeit, még nem értek véget megpróbáltatásai. Ha megmarad klánja kebelén, köteles engedelmeskedni a szigorú parancsoknak; könnyen előfordulhat, hogy játékostársai ellen kell fordulnia, vagy kimarad a kalandokból, hiszen korántsem biztos, hogy klánja érdekelt a kalandozó-csapat ügyeiben. Ha a renegátok sorsát választja (az esetek többségében már a karakter kidobásakor meg kell tennie), saját fejére idézi gazdái haragját. A menekülés lejátszható szerepjátékkal – életút játéknál ez javasolt – vagy lerendezhető néhány kockadobással. Az első esetben külön kaland a szökés – kitalálása, elmesélése a KM feladata.

Ha a kráni fejvadász karakter szökését nem külön kalandban meséli a KM, a játékos két lehetőség közül választhat: százalékos esélyt dob, vagy lejátssza a harcot az üldözőkkel. A százalékos esélynél csak nagyobbat kell dobnia a K100-on a feltüntetett értéknél, s máris renegát. Ha ellenben kisebbet vagy azonosat dob, karaktere belehalt a szökésbe, még mielőtt játszhatott volna vele. A harc hasonló feltételekkel zajlik: győzelem esetén sikeres a szökés, a vereség halált jelent. A harcot a leírt üldözőkkel semleges terepen, egyedül kell megvívnia a karakternek – az üldözők saját klánjának nála K3-mal magasabb Szintű fejvadászai; értékeiket a KM határozza meg. Az esély mindkét esetben kevés – csak a szerencse segíthet, vagy a virtuóz játék.

Ha a játékos elbukott, a KM ne engedje új kráni karaktert kidobni, akár hetekig, hónapokig! Ahogyan a szökés kidobására is csak a karakter teljes kidolgozása után (kitöltött karakterlap) adjon módot! A szabály igazságtalanul szigorú, de ez a kráni fejvadász karakter ára. Elvégre, NJK kaszt!

A Kránból elszökött fejvadász már nem engedelmeskedik korábbi urainak, már nem szolgálja Shackallor Birodalmának sötét céljait... csakhogy ezt nem hiszik el róla odakint. Egy kránit a világ minden táján üldöznek és megvetnek, mert rettegnek tudásától és könyörtelenségétől. A Sötét Hegység innenső oldalán rémmeséket rebegnek a gonoszság követeiről. Ha egy renegát fejvadászról megsejtik kráni származását, mindenki ellene fordul – óvatosságból többszörös túlerőben, varázstudók támogatásával. Ezért minden léptére, minden szavára és mozdulatára ügyelnie kell; jellegzetes fegyvereit jóformán sosem használhatja, s különleges tudását, harcmodorát is ajánlatos titkolnia. Az alábbi táblázat felsorolja az áruló jeleket, melyek leleplezhetnek egy kráni fejvadászt. A *Hírnév* százalékos érték, megmutatja, hogy a Sötét Hegység innenső oldalán egy átlagos fegyverforgató (katona, városi őr,... stb.), mekkora eséllyel ismeri fel a kráni származás jeleit. Amelyik NJK (ill. JK) a módosítókkal megváltoztatott százalék alá dob, felismeri a karakter kráni származását. Az egyes ismertető jegyek Hírneve nem adódik össze, de a vizsgálódó mindegyikre külön dobhat.

Alap- ill. Mesterfokú Álcázással a kráni fejvadász egyes áruló jegyeknél természetesen csökkentheti az esélyeket.

Áruló jel	Hírnév	Álcázás Af	Álcázás Mf
kráni vágású szem	10 %	0 %	nincs
kráni beszéd	50 %	-	-
kráni akcentus	10 %	5 %	0 %
kráni öltözet	30 %	0 %	nincs
kráni harcmodor	-40 %	-	-
sequor	80 %	50 %/kör	30 %/kör
mara-sequor	65 %	-	-

nincs: tökéletesen álcázható, nincs esély a lelepleződésre
-: nem álcázható

A kráni vágású szem nem perdöntő bizonyíték, hiszen nomád származásra is vallhat. A kráni öltözet álcázása nem az átöltözést, hanem a kráni ruhák elváltoztatott viseletét, apró átalakítását jelenti. A kráni harcmodor minden kráni karakter álcázhatatlan ismérve, megváltoztatása csak esztendős, külhoni tanulással lehetséges; a negatív érték mutatja, hogy csak a Kránt alaposan ismerők leplezhetik le harcmodora alapján a karaktert. A sequor és a mara-sequor tökéletesen álcázható tokban vagy szövetbe csavarva, csak harc közben válhat használójának árulójává.

A Hírnév dobásakor minden karakter hozzáadhat a táblázatban feltüntetett értékhez:
5 %-ot minden Tapasztalati Szintje után
5 %-ot kráni nyelvismerete minden egyes szintjén
50 %-ot az yllinori és syburri származásúak, valamint mindazok, akik szolgáltak a Feketehatáron.

Bűn és bűnhődés

Bűnnek neveztetik, ha a kráni fejvadász karakter vét a klán-kódex ellen, avagy a játékos nem megfelelően játssza a kráni karaktert – ezek eldöntése minden esetben a KM jogköre. Az alábbi néhány pont összefoglalja a legfontosabb szabályokat:
– A magasabb rangúak és a kiemelkedettek feltétlen tisztelete; a diszkrét udvariasság. (Erkölcs)
– Krán titkainak és érdekének őrzése (Klán és Erkölcs)
– Kötelességtudat, mentális uralom az érzelmek felett. (Erkölcs)
– Szellemi elmélyültség meditáció vagy imádság által. (Erkölcs)
– Mértékletesség, a hiábavaló kérkedés mellőzése. (Erkölcs)
– Ranagol fensőbbségének elismerése minden istenek felett. (Erkölcs)
– A klán hagyományainak ápolása, becsületének védelme, hírnevének öregbítése (a klán módszerei által – vagyis nem becsületességgel, hanem alkalmasint tökéletes orgyilkosságokkal, sikeres küldetésekkel). (Klán és Erkölcs)

Ha a karakter vét a felsorolt szabályok ellen, a KM – saját belátása szerint, de a realitást szem előtt tartva – büntetéssel sújthatja. Az alábbiak ehhez szolgálnak ötletekkel.

Klán – Ha a karakter vét a Klán avagy a Birodalom érdekei ellen, könnyen felkeltheti Krán figyelmét, még ha renegát is. (Krán kémhálózata messze földön híres.) Az ilyen karakterre – vétke súlyosságának arányában – fejvadászok és varázstudók vadásznak; bármikor lecsaphatnak rá, függetlenül az éppen zajló kalandtól.

Erkölcs – Az erkölcsök, még ha alkalmasint eltorzultak is, lelki tartást adnak. Ha a kráni fejvadász nem tartja be a neveltetéséből fakadó erkölcsi törvényeket, veszít lelki tartásából, kiegyensúlyozottságából, azaz Asztrál Képességéből. Ha a KM indokoltnak látja, bármikor csökkentheti a karakter Asztrálját, folyamatosan, akár 5 ponttal is. Ezáltal az illető még Pszi képességét is elveszítheti.

Ha a renegát karakter kérkedik képességeivel, könnyebben leleplezhető kráni származása. A dicsekvés, felesleges kérkedés következményeként a KM megkönnyítheti az NJK-knak a Hírnév-dobást (akár 50 %-kal is).

A kráni fejvadászok számára a harc több test-test elleni küzdelemnél: a szellem tusáját is jelenti. Amelyik karakter elmulasztja a szellemi elmélyülést (napi 1 óra meditáció vagy kétszer félóra ima), Támadó és Védő Értéke (Vadász kasztba tartozók esetében a Célzó Érték) 1 ponttal csökken. A veszteség elenyésző, de napok múltán tetemessé is válhat; a maximális levonás -25. Az elveszített harcérték csak az elmulasztott órák bepótolásával szerezhető vissza.

Az öt fejvadász Kaszt

Krán megszámlálhatatlanul sok fejvadász klánjában különféle hagyományokat és szokásokat követnek, csak elenyésző hányaduk hasonlít a közismert Birodalmi Fejvadászklánra. A legtöbb klán felépítése nem a legendás messor-mortel-sequator háromszöget mutatja, ahogyan a kráni fejvadászok többsége sem sequort vagy mara-sequort forgat. Egyetlen általános érvényű rendszerezés ismert: kiképzése alapján Krán mindahány fejvadásza besorolható az öt fejvadász Kaszt (ezek társadalmi kasztok, a M.A.G.U.S. szabályaiban fajvadász alkasztnak számítanak) valamelyikébe. A Gyilkosok, a Testőrök, a Katonák, a Fürkészek vagy a Vadászok Kasztjába.

	Általános	Gyilkos	Testőr	Katona	Fürkész	Vadász
KÉ alap	10	10	10	10	10	10
TÉ alap	20	18	20	20	15	15
VÉ alap	75	70	75	75	70	60
CÉ alap	0	0	0	0	0	20
HM/Szint	11 (4)	9 (2)	11 (5)	11 (4)	8 (2)	10 (1)
Kp alap	3	-	-	3	-	3
Kp/Szin	5	5	5	5	4	5
Ép alap	6	5	6	6	5	4
Fp alap	7	5	7	7	5	5
Fp/Szint	k6+5	k6+2	k6+5	k6+5	k6+3	k6+1

Gyilkosok Kasztja

A Gyilkosok Kasztjába tartozó fejvadászok (A Birodalmit másoló klánokban *mortel*eknek nevezik őket) szakterülete a magányosan vagy kisebb csoportokban végzett behatolás ellenséges épületekbe és táborokba; a fontos személyek észrevétlen kivégzése. Alakulatokban (sequadion) a behatolási útvonalak megtisztítását bízzák rájuk, mindaddig, míg sor nem kerül a nagyobb harcértékű kísérők bevetésére.

A Gyilkosok jellemében minden esetben helyet kap a Halál.

Képzettség	fok/%
ökölharc	*Mf*
15 fegyver használata	*Af*
méregkeverés/semlegesítés	*Af*
pszi	*Af*
mágiahasználat	*Af*
csapdaállítás	*Af*
hátbaszúrás	*Mf*
álcázás/álruha	*Af*
mászás	40%
esés	5%
ugrás	5%
lopózás	35%
rejtőzködés	45%
csapdafelfedezés	10%
éberség*	5%

* az Éberség képzettség hamarosan megjelenik a M.A.G.U.S. kiegészítőkben.

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	álcázás/álruha	*Mf*
4.	méregkeverés/semlegesítés	*Mf*
4.	nyomeltüntetés	*Af*
5.	csapdaállítás	*Mf*
7.	pszi	*Mf*
8.	nyomeltüntetés	*Mf*

A Gyilkosok Kasztjába tartozó fejvadász Tapasztalati Szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Testőrök Kasztja

A Testőrök Kasztjának tagjai (birodalmi terminológiával: *messor*ok) a legkülönb harcosok a kráni fejvadászok között. Magas szinten űzik a

harcművészeteket, komoly szellemi elmélyültség jellemzi őket. Fontos személyek, tárgyak, épületek őrzését bízzák rájuk, de – miként a Pusztítók a Birodalmi Légiókban – helyet kapnak a fejvadász alakulatokban is.

A Testőrök jelleme *Rend* vagy *Rend és Halál*.

Képzettség	fok/%
ökölharc	*Mf*
5 fegyver használata	*Af*
lefegyverzés	*Af*
fegyvertörés	*Af*
vakharc	*Af*
pszi	*Af*
mágiahasználat	*Af*
sebgyógyítás	*Af*
etikett	*Af*
lovaglás	*Af*
mászás	20%
esés	20%
ugrás	20%
lopózás	5%
rejtőzés	5%
csapdafelfedezés	20%
éberség	30%

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	lefegyverzés	*Mf*
4.	pszi	*Mf*
4.	nyomolvasás	*Af*
4.	álcázás/álruha	*Af*
5.	fegyverhasználat	*Mf*
5.	fegyvertörés	*Mf*
5.	vakharc	*Mf*
8.	nyomolvasás	*Mf*

A Testőrök Kasztjába tartozó fejvadász Tapasztalati Szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Katonák Kasztja

A Katonák Kasztjának fejvadászai részesülnek a legkevésbé szakosított kiképzésben. Többé-kevésbé bármelyik másik Kaszt feladatát képesek ellátni, ám általában kísérőkként (*sequator*) alkalmazzák őket azok mellett. Többnyire csapatban dolgoznak. Ők emlékeztetnek leginkább Ynev más tájainak fejvadászaira.

Képzettség	fok/%
ökölharc	*Mf*
15 fegyver használata	*Af*
3 fegyver dobása	*Af*
hadvezetés (fejvadász-egység)	*Af*
pszi	*Af*
mágiahasználat	*Af*
úszás	*Af*
futás	*Af*
lovaglás	*Af*
hátbaszúrás	*Af*
mászás	40%
esés	20%
ugrás	20%
lopózás	25%
rejtőzés	30%
csapdafelfedezés	15%

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	kötelékből szabadulás	*Af*
2.	álcázás/álruha	*Af*
3.	vakharc	*Af*
4.	nyomolvasás/eltüntetés	*Af*
5.	hátbaszúrás	*Mf*
5.	pszi	*Mf*
7.	vakharc	*Mf*
8.	kötelékből szabadulás	*Mf*
9.	nyomolvasás/eltüntetés	*Mf*

A Katonák Kasztjába tartozó fejvadász Tapasztalati Szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Fürkészek Kasztja

A Fürkészek Kasztjába a kém és felderítő feladatokra kiképzett fejvadászok tartoznak. Fegyverforgatásban elmaradnak legtöbb társuktól, de náluk ügyesebben és észrevétlenebbül senki nem mozog az ellenség területén. A fejvadász-alakulatokban az előzetes felderítés a feladatuk, harcba nem, vagy csak kísérők jelenlétében bocsátkozhatnak.

Képzettség	fok/%
ökölharc	*Mf*
5 fegyver használata	*Af*
1 fegyver dobása	*Af*
írás/olvasás	*Af*
térképészet	*Af*
nyomolvasás/eltüntetés	*Mf*
úszás	*Af*
futás	*Af*
lovaglás	*Af*
álcázás/álruha	*Af*
hátbaszúrás	*Af*
mászás	45%
esés	15%
ugrás	10%
lopózás	40%
rejtőzés	35%
csapdafelfedezés	25%
zárnyitás	20%
titkosajtó keresés	10%
éberség	20%

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	pszi	*Af*
2.	kötelékből szabadulás	*Af*
3.	mágiahasználat	*Af*
3.	álcázás/álruha	*Mf*
5.	kötelékből szabadulás	*Mf*
6.	hátbaszúrás	*Mf*
7.	futás	*Mf*
8.	pszi	*Mf*

A Fürkészek Kasztjába tartozó fejvadász Tapasztalati Szintenként 60%-ot kap a felsorolt kilenc Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Vadászok Kasztja

A Vadászok Kasztjának tagjai bármelyik más Kaszt feladatát elláthatják, azonban munkájukat távolról, számszerűjjal végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak.

Képzettség	fok/%
ökölharc	*Mf*
5 fegyver használata	*Af*
3 fegyver dobása	*Af*
pszi	*Af*
álcázás/álruha	*Af*
fegyver ismerete (új)	*Af*
méregkeverés	*Af*
nyomeltüntetés	*Af*
csomózás	*Af*
mászás	50%
esés	20%
ugrás	5%
lopózás	20%
rejtőzés	35%
csapdafelfedezés	15%
éberség	10%

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	hátbaszúrás (lövés)	*Af*
3.	csomózás	*Mf*
4.	térképészet	*Af*
5.	fegyverhasználat (új)	*Mf*
5.	pszi	*Mf*
6.	építészet	*Af*
7.	méregkeverés	*Mf*
8.	nyomeltüntetés	*Mf*

A Vadászok Kasztjába tartozó fejvadász Tapasztalati Szintenként 35%-ot kap a felsorolt hét Százalékos Jártasságra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Híres klánok

Birodalmi fejvadász Klán

A rettegett szervezetet P.sz. 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata a kezdeti időktől fogva a legfelsőbb birodalmi érdek foganatosítása volt, a Feketehatár mindkét oldalán. A Klán nyolcvan fejvadászt és húsz szabadvadászt számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetéseket teljesítenek, vagy Meridiánként irányítják társaikat.

A Birodalmi Fejvadász Klán nem önálló fejvadász-szervezet; nem képez kezdőket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket. A klánokra jellemző felépítésnél sokkal inkább emlékeztet egy lovagrendre. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat, kirendelt transceps-ek (varázstudók) és magasrangú birodalmi tisztségviselők mellett teljesít szolgálatot.

A Klán tagjai a Birodalom és (az utóbbi évezredben) Gorvik klánjaiból kiválasztott fejvadászok – hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több emberöltőt felölelő kiképzés során a birodalmi fejvadászok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre és évezredek tapasztalataira tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmodorukat démonoktól és aquíroktól lesték el. Testüket évszázados gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az embertpróbáló harcművészetre. Nem egyszerűen szigorú fegyelemben élnek: a Klán törvényei önálló személyiségük levetkőzését is megkövetelik. A Klán fejvadásza a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékezetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

A Birodalmi Klánba 8. Tapasztalati Szint felett kerülhet a karakter, ha már számtalan sikeres küldetésben bizonyította rátermettségét és Krán iránti hűségét. Ekkor csaknem évszázados kiképzésen esik át, melynek során elsajátítja a Birodalmi Klán titkos harcművészetét, s felkerül lelkére a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűség-kondicionálóként szolgál, mely fájdalommal, s alkalmanként halállal bünteti az engedetlenséget és a birodalomellenes gondolatokat, cselekedeteket.

A Birodalmi Klán híres különleges felszereléséről, ám ezt a fejvadászok csak a klán különleges engedélyével vihetik ki Kránból. Legféltettebb titkuk a *Lopakodó*. Ebből a folyékony-fém vértezetből (SFÉ:10, MGT:0) mindössze harminc létezik, mind a klán birtokában. Az ellopott, eltűnt (ilyesmi felettébb ritkán esik meg) Lopakodók azonnal használhatatlanná válnak.

Messeni fejvadász Klán

A Birodalmi Klán után Krán leghírhedtebb fejvadász-szervezete. Örök riválisával ellentétben, a messeni valódi klán, az egyik legnagyobb a Birodalomban. Nevét Messen városáról kapta, melyet az idők során megvásárolt a messeni hercegtől. A valódi fejvadászok a klán tagjainak és kiszolgálóinak mindössze egy százalékát teszik ki – ami, a közel kétszázezer klántagot figyelembe véve, így is jelentős szám –, a többiek mesteremberek, kémek, egyszerű fegyverforgatók, szolgák, varázstudók és még ki tudja, ki- és miféle szerzetek.

A Messeni Fejvadászklán független a Birodalom nagyjaitól, senkivel és semmilyen szervezettel nem áll hűbéri viszonyban. Önellátó, Messen városán kívül is számtalan kisebb klán tartozik a befolyása alá. Szolgálatait fizetség ellenében bárkinek és bármilyen célra felajánlja, ám – nem titkolja – kedvére való a Birodalom, különösképp a Birodalmi Klán ellenében cselekedni.

A két klán között gyakoriak az összecsapások, de a messeniek legjobbjai hiába érnek fel a Birodalmi Klán fejvadászaival, azokat a Birodalom és félelmetes hatalmú varázstudói támogatják.

A Messeni Klánban kiképzett testőrök között még a Kránban oly ritka *Élet* jellemvonás is fellelhető. A klán-kódex szigorú, de emberségesebb a többi klánénál, többet ad a becsületre, a harc tisztaságára, a párbaj-szerű párviadalokra.

Shien-gorr

Aquír harci iskola a legrettegettebb Tiltott Tartományban, *Fray-Grimonar*-ban. Mindennél fényesebben bizonyítja, hogy az évezredek során az aquír nép is elfogadja az emberi faj létjogosultságát. A Shien-gorr tagjai aquír varázslók által átalakított fejvadászok, akik minden tekintetben levetkőzték már emberi mivoltukat. Harci tudományuk sem csekély, de igazi erősségüket mágiával átalakított testük szívóssága adja.

A Shien-gorr iskolát a Birodalom üldözi, politikai okokból mégis eltűri; a varázstudók szerint az átalakítottak lelke hosszú időre kitaszíttatik a lélekvándorlásból.

A mágiával átalakított test hihetetlenül ellenálló és szívós; a shien-gorr fejvadász nem érzi a fájdalmat (nincs Fp-je, akár az élőhalottaknak), Állóképessége és Egészsége 20, teste vért nélkül is 6-os SFÉ-vel bír. Az aquír harci iskolából Játékos Karakter nem kerülhet ki!

Shi-Shiquan

A Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfeket a köznyelv shi-shiquanként, azaz „emberölőként" ismeri. Innen kapta nevét harci iskolájuk, mely a szó legszorosabb értelmében *embervadászatra* tanít.

A kráni elfek dölyfösen vallják fensőbbségüket minden más fajjal szemben. Ha azokat el is fogadják értelmes létformának, mindenképpen másodrendű teremtménynek bélyegzik. Az aquírokat elfendeli rokonaikhoz hasonlóan tiszta szívből gyűlölik, mégis viszonylagos békességben élnek mellettük Krán kebelén. A Shi-Shiquan fejvadászai ritkán tűnnek fel az emberlakta hercegségekben, ilyenkor vérlázító gőggel viselkednek.

A Shi-Shiquan embervadászai a Gyilkosok, a Fürkészek vagy a Vadászok Kasztjából kerülnek ki; elfek vagy félelfek, ha olykor embert fogadnak maguk közé, azt alázatra és másodrendű feladatok végrehajtására szorítják. Ennek fényében könnyen megérthető, miért menekül el mihamarabb a Shi-Shiquan Klán kötelékéből minden Játékos Karakter.

Nyúl

Ynev naptáráról és fontosabb ünnepeiről

Mondják, a pyarroni istencsalád legnagyobb ajándéka a naptár volt Ynev lakói számára. Ez bizonyos sor szempontból igaz, megjegyzésre érdemes azonban, hogy a Hetedkorban használatos naptárt NEM pyarroniak dolgozták ki, csupán a heteknek, hónapoknak adtak új, a korábbiaknál időszerűbb nevet. Kétségtelen ugyanekkor, hogy a naptár elterjesztésében – és alkalmankénti helyesbítésében – ők játszották a főszerepet.

Az ynevi hét a Teremtés hajnala óta öt (egyenként huszonnégy órás) napból áll. Négy hét alkot egy húsznapos hónapot. E hónapokat az úgynevezett Nagy Hónapokba csoportosítják, melyeket a misztériumok ismerői Párokként, Tercekként, illetve Kvartokként emlegetnek, és egy vagy több pyarroni halhatatlan szent időszakának tartanak. Mivel a kontinens hatalmas, a pyarroni viszonyok szerint értelmezett – egyenként három Nagy Hónapból álló – évszakok (Hideg, Meleg, Esős) a legtöbb vidéken merőben elméleti jellegűek.

Az ynevi esztendő hatszázhúsz napos. Az Újév beköszöntét a pyarroni civilizációban külön nem ünneplik meg; Kyel Két Párjának első hava csupán a Városok Városa számára jelenti az esztendő kezdetét, ezért a dátumozásban a kontinens egyes vidékei közt akár egyesztendős eltérések is adódhatnak. Az eltérések korrigálására Pyarron félezer esztendőnként kerít sort – a legutóbbi ilyen kísérlet a Tizennegyedik Zászlóháború befejezésekor történt, eredményéről azonban csak két-három évtized elteltével lehet számot adni.

Az ynevi hónapot tradicionálisan holdhónapnak tekintik – húsz napnak kell ugyanis eltelnie ahhoz, hogy mindkét hold megújuljon, vagy, ahogy a kontinens lakói mondják, „arcot váltson". Hogy a vörös és a kék hold mikor tűnik fel és mennyi ideig látható az égen, tájegységről tájegységre változó, ezért az időmérő szerkezeteket inkább a nap járásához igazítják.

Az egyes ünnepek elé kívánkozik még, hogy azokat csak a pyarronhű államokban ülik meg az alábbi módon, megfelelőik azonban – melyek gyakorta ötöd- vagy hatodkori eredetűek – a kontinens ősibb vallású országaiban is megtalálhatók; róluk az egyes passzusok végén, csak érintő jelleggel szólunk.

A teljes naptár Wayne Chapman Halál havában című regényének második kiadásában, a Függelék II. táblázatát alkotja.

1. A Teremtő Akarat ünnepe

A pyarroni hitű államokban afféle tavaszünnep, Kyel első havának derekán kerül rá sor; a politikai helyzettől és az épp aktuális teendőktől függően három-öt napig tart. A falvakban ősi télűző szertartásokkal kötik egybe, a kővárosokban ritkán több reggeli-esti áhítatosságnál, melyen az emberek egyénileg, vagy kis csoportokban vesznek részt Kyel templomában. Az uralkodók ezt az alkalmat szokták felhasználni arra, hogy jutalmat, címet és rangot osszanak, nem ritka ilyenkor a kegyelem gyakorlása sem. Toron-szerte elterjedt formájában egyes – politikai szempontok szerint kiválasztott – elítélteket szabadon bocsátanak, s csak az ünnepnapok elteltével indítanak hajtóvadászatot ellenük.

2. Az Eltávozottak Ünnepe

Darton Tercének második („Csend") havában kerül rá sor mindenütt, ahol az emberek a pyarroni panteon isteneit tisztelik. Mindössze egy napig tart: a hívő emberek rituális lakomán emlékeznek meg néhai szeretteikről, majd gyertyát helyeznek számukra Darton oltárára – ez a Külső Sötétségben bolyongó lélek visszatalálását és újjászületését hivatott megkönnyíteni. Az ünnep napjai a Toronban elterjedt Összetartozás Hetével esnek egybe – az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgiák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani s majdani nagyságuk tudatát. E héten – fő- és jószágvesztés terhe mellett – tilos egymásra kezet emelniük.

3. A Kitekintés Ünnepe

Adron Kvartjának negyedik („Feloldozás") havában ülik meg; azon ünnepek közé tartozik, melyek felett két halhatatlan – esetünkben Adron és Noir – közösen gyakorol védnökséget. A hívek összegyűlnek e két isten templomaiban, s amennyiben úgy látják jónak, megosztják egymással álmaikat, melyekből a papok igyekeznek kiolvasni a város (az állam) szempontjából lényeges ómeneket. Morgena hasonló funkciójú ünnepével esik egybe, melyet a kyr/toroni liturgia az Intések Éjjelének nevez.

4. A Kettős Hold Ünnepe

Krad Kvartjának második havában („Bölcsek") tartják meg, s a tágan értelmezett Tudománynak szentelik. Az ünneplés módja a kontinens tájegységei szerint változik – Erionban például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a Főnixek Parkját, ahol a különös lények tűzhalálukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A Kettős Hold Ünnepét a kyrek megülték, ám náluk – s így Toronban is – elsősorban az égi erők előtti hódolat kifejezése volt.

5. A Maszkok Ünnepe

Dreina Tercének második havában („Esküvések") kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, de akár négy hetet is igénybe vehet. Ez a négy hét Ynev-szerte a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frivol módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra és megújulásra. A kyr származékok lakta Toronban és Abaszisz kyr hitet valló vidékein ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat, pyarroni bölcsek által azonban az is feljegyeztetett, hogy a legtöbb gyermek az évnek ebben a szakában fogan.

6. A Tengercsend Ünnepe

Antoh Tercének harmadik, azonos nevű havában tartják. A háromnapos fesztiválnak igazi funkciója csak a hajósnépek körében van, a többi nemzet liturgiájában az elemek jóindulatának elnyerésére szolgál. Folyamán tárgyáldozatot (szertartási ruhadarabok, medálok, épület- és járműmodellek) helyeznek el Antoh – másutt az Ősföldet és a Levegőt is megtestesítő Adron és Kyel, illetőleg a kyr Sogron oltárán.

7. A Győztes Csaták Ünnepe

Arel Kvartjának negyedik havában („Holdak és Vándorok") ülik meg, bár a kontinens minden táján más és más alkalomra vonatkoztatják. Ez az egyetlen olyan ünnep, melynek Ynev kyr hitű régióiban nincs megfelelője; a fáma szerint, Yllinor királya, Mogorva Chei óhajára kanonizálták Pyarronban. A kalandozó-uralkodó új hazát talált népe azon fegyverforgatóinak állított így örök emléket, akik a Száz Csata Útján hullottak el.

Dada

Ifin

P.SZ.369

„Ifin városa - mogorván sötétlő koromfolt a Quirontenger sziklás, déli partvidékén. Roppant, kiismerhetetlennek tetsző hangyaboly, ahol félmillió halandó lélek nyüzsög, tüsténkedik, acsarog, mosolyog és üzekedik a nap valamennyi órájában. A fekete falak komor labirintusában minden tizenötödik percben új élet fogan, és minden tizedikben utolsót lobban egy réginek a lángja; a hangyák hemzsegő hada mégsem apad, sőt évről évre nő, hiszen a szélrózsa minden irányából áradnak, tódulnak a hatalmas bolyba az újonnan érkező kíváncsiak..."

Raoul Renier

Észak-Ynev kereskedelmileg és stratégiailag legfontosabb tengerén két roppant kiterjedésű birodalom, számos csatlós és többé kevésbé független városállam osztozik. Az igazi tengeri hatalom azonban Toront és Abasziszt illeti, e két állam flottái ellenőrzik a hullámokat szelő hajókaravánokat és magányos kereskedőhajókat. A birodalmak lenyűgöző nagyságú és gazdagságú fővárosai, Shulur és Ifin a tengerparton fekszenek. Shulur sötétebb, a külhoniak többsége számára zárt, idegen és torz világával tökéletes ellentétben áll Ifin, ahol éppoly sokféle faj és nemzetiség talált otthonra, mint a kalandozók városában, Erionban. Az Abasziszi birodalom legnépesebb városa otthonául szolgál az Ottlokírok dinasztiájának, s a mindenkori nagykirálynak is. A főváros a tenger déli partvidékének vitathatatlan központja, kereskedelme talán a legpezsgőbb szerte Yneven. Itt kerül feldolgozásra és eladásra a birodalom egyik legféltettebb, legtöbb titokkal övezett portékája, az abitt-acél is. A város különböző hatalmi érdekek ütközésének állandó színtere; a lakók keveset vesznek észre mindebből, az igazán bölcsek és tisztán gondolkodók pedig inkább igyekeznek kerülni a bajt, és csendben várják az éppen időszerű vihar elvonultát. A soha szűnni nem látszó ellentétek - a nagykirály és a hercegkapitányok, a hívőkért és hatalomért harcoló Tharr, Darton és Orwella rendházak, a város alvilágáért küzdő tolvaj és orgyilkos klánok - szinte mágnesként vonzzák a kalandozókat és szerencsevadászokat. A városban mindenki meglelheti azt a feladatot, lehetőséget, mely szándékainak, céljainak, jellemének legjobban megfelel. Éppúgy születhetnek itt a világ sorsán fordító hősök, mint sebesen meggazdagodó tolvajok vagy démoni hatalmakat szolgáló papok és boszorkánymesterek. Abaszisz - és maga Ifin - sohasem tartozott kizárólag egy hatalmi szövetséghez. A nagykirály ugyan a fekete lobogók alatt szólította hadba falanxharcosait, a hercegkapitányok azonban megőrizték függetlenségüket, sőt egyesek - mint Calyd Karnelian - egyenesen az Északi Szövetség oldalán harcoltak a legutolsó Zászlóháborúban. Nincs tehát megváltoztathatatlan hatalmi elkötelezettség a birodalomban, minek következtében egyformán fogadják itt a Toronból érkezőket és Eren szülötteit. Ezért éppen Erion s néhány városállam mellett Észak legszabadabb városának is tarthatnánk.

A fentiek miatt választottuk elsőként Ifint az Ynev városait, országait bemutató sorozatban. A címként a város nevét viselő kötet méreteiben felül fogja múlni az összes eddig megjelent M.A.G.U.S. kiegészítőt, és előreláthatóan olyan részletességgel írja le a várost és történetét, amely rendhagyó a szerepjátékok történetében. Fontos szerephez jutottak azok a helyszínek is, melyek szinte szemünk láttára váltak valóságossá Raoul Renier regénye, az Acél és Oroszlán lapjain.

A kiegészítőből mindent megtudhatunk a tengermelléki főváros kialakulásának, fejlődésének történetéről éppúgy, mint jelenének mindennapjairól, hatalmi viszonyairól.

Részletes leírást találhatunk minden városnegyedről, legjellemzőbb épületeikről, továbbá azokról, melyek szerephez jutottak a Renier regényben. A leírásokat a bemutatott épületek alaprajza teszi kézzelfoghatóbbá, könnyebben felhasználhatóbbá. Ezen fejezetekben az utolsó szegletig megismerhetjük a nagykirály palotáját, Molochiás házát és Ifin legkalandosabb történetű fogadóját, az Igazgyöngyök Honát. Bepillantást nyerhetünk a főváros legnagyobb, legszebb arénájának, a Bajnokok Csarnokának titkaiba, de itt találjuk a város alatt húzódó többszintes, számos évszázad alatt kialakult csatorna és katakomba rendszer leírását és részletes térképeit is. Nem maradhat el a város életében kiemelkedően fontos szerepet játszó kikötői negyed és a kalandozók számára oly sok kalandot és veszedelmet kínáló Nekropolisz leírása sem. Olvashatunk még az Ifinben divatos vagy éppen divatjamúlt építészeti stílusokról, és az általuk létrehozott értékekről vagy csúf emlékekről, a város egyetemeiről és könyvtárairól, de látogatottabb bordélyairól is.

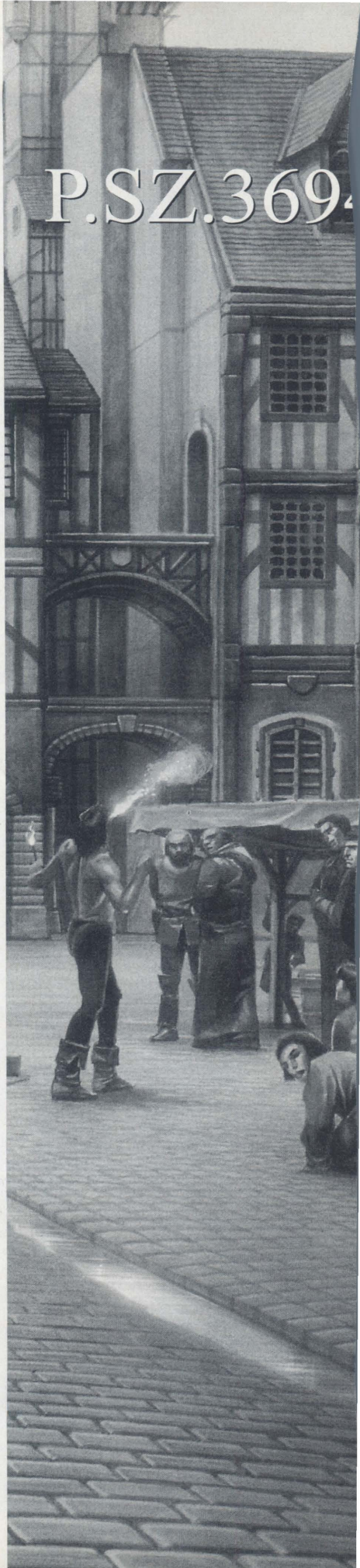
Ifin számos vallás templomainak ad otthont, melyeknek falai közt a pyarroni és kyr istenek földi képviselői végzik a számukra kirótt feladatokat. Véres háború dúl a pyarroni értékek megőrzését célul kitűző rendek és a káosz hatalmát hirdető, orwellánus és Tharrt éltető szekták között. A nagykirály nem lép fel nyíltan a Pyarroni paktum ellen vétő vallásokkal szemben, bár Tharr és Orwella papjai még mindig titokban tevékenykednek - egyre gyarapodó hatalmuk és befolyásuk ellenére. Ennek az előretörésnek kísérlik meg útját állni Darton és Dreina, Antoh és Krad egyházának beavatottjai. Ezekről a véget nem érő, sokszor minden feltűnést nélkülöző háborúkról és magukról a szentélyekről, templomokról is sok érdekességet olvashatunk a kiegészítő kötetben. Természetesen a részletes alaprajzok és kalandötletek sem maradhatnak el.

A vallások korántsem jelentik a várost irányító egyetlen hatalmat, hisz' a világi szervezetek és klánok még az istenek szolgáinál is komolyabb befolyással bírnak Ifin élete felett. Megismerhetjük az állam szervezeteit, a katonaságot és királyi testőrséget, de a várost irányító törvénykezést is. Természetesen nem maradhatnak ki a különböző befolyásos klánok és céhek sem a részletes bemutatásból. Az öreg Bofkar mester vezette törpe-klán ugyanúgy leírásra kerül, mint a Kobrák szervezete, néhány jelentősebb orgyilkos klán, Noir rendje, az abasziszi boszorkányok és boszorkánymesterek titkos szektái, a Hajósok Céhe és a Hét Kereskedőház.

Sok egyéb érdekességet is kínál a kötet; pontos képet kaphatunk Ifin gazdasági és árviszonyairól, kedvelt ételeiről, italairól, divatjáról, a legnépszerűbb szerencsejátékokról és gladiátorviadalokról.

Leírásra kerül ezen felül minden Acél és Oroszlánban megjelenő fontosabb szereplő, komplett értékekkel és előtörténettel - mintegy függelékként a regényhez.

Végül, de nem utolsó sorban bemutatásra kerülnek Ifin legfontosabb, kalandozókat is oktató iskolái, továbbá az őket irányító mesterek. Külön érdekesség, hogy a kiegészítőben megtalálhatjuk majd az egész város utcákra lebontott térképét, teljes utcanév és fogadónév jegyzékkel. Így sem a KM, sem a kalandozók nem tévedhetnek el, ismerősként barangolhatják be a hatalmas város legrejtettebb zugait is.



Illusztráció: Tim White

Bestiárium

Sanquora

Előfordulás: Nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 70+fegyver
Védő érték: 145+fegyver
Kezdeményező érték: 45+fegyver
Célzó érték: 25+fegyver
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 45
Asztrál ME: 5 (42)
Mentál ME: 4 (42)
Méregellenállás: 9
Pszi: 6.TSz. Alapfokú pyarroni Pszi alkalmazónak felel meg, 25 Pszi ponttal
Intelligencia: Magas
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pontok: 500

A Kráni-hegység keleti lejtőin, a búskomor erdőségek rejtekében különös sziklavárosok állnak. Még az érintett városállamok vezetői közül *is csupán a legfontosabbak* és legnagyobb hatalommal bírók tudják, kik is lakják ezeket a nehezen megközelíthető, már-már fellegvár-szerű településeket. Egy különös faj, a Sanquora lelt itt otthonra, több évszázad vándorlás után. Ezek a nagymacskák könnyedségével, eleganciájával mozgó és gyilkoló, szinte éjfekete bőrű humanoidok a Godon és Krán közt dúló hosszú háború idején jelentek meg a kontinensen. Eredetükről számos, több-kevesebb igazsággal bíró elmélet született. Ezek közül leghelytállóbbnak az a teória tetszik, mely szerint a Sanquorákat kráni mágusok alkották meg azzal a céllal, hogy még félelmetesebbé tegyék a birodalmi fejvadász-különítményeket. A feladat végrehajtása sikerült, az eredmény mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A mágikus képességekkel bíró humanoidokból ugyanis hiányzott minden hajlandóság a csoportban működésre, képtelenek voltak beilleszkedni abba a tökéletesen felépített rendszerbe, melynek részét kellett volna képezniük. Élvezték a pusztítást, de nem fogadták el mások irányítását. Kiemelkedő képességeik ellenére küldetések tucatjait hiúsították meg fegyelmezetlenségükkel, így – mivel teljességgel haszontalannak bizonyultak – pusztulniuk kellett. A szerencsésebbek – és minden bizonnyal eszesebbek – elmenekültek a hegyláncok övezte birodalomból, ám ugyancsak kevesen maradtak. Először igyekeztek minél messzebb kerülni az őket megalkotó hatalomtól, s a háborúk dúlta kontinens tökéletes feltételeket teremtett fennmaradásukhoz. Egy évszázadnyi vándorlás után – miután Kránban elhalványult az emlékük – végül a Krán-hű városállamok területén leltek otthonra, a néptelen erdőségekben. Az egymást követő generációk alatt sem enyészett el üldöztetésük története, így mindig nagy hangsúlyt fektettek önvédelmükre, biztonságukra. Ennek köszönhetőek azok az egyedülálló sziklaerődítmények is, melyek lapos építésükkel, föld alatt futó folyosóikkal és különös csapdarendszereikkel otthonukként szolgálnak.

A Sanquorák, mióta elhagyták Kránt, ugyanannak a mesterségnek hódolnak: fejvadászok, zsoldosok, kémek, elit testőrök, igény szerint. Kizárólag magányosan tevékenykednek, senkivel, még fajtársaikkal sem képesek eredményesen együtt dolgozni. Mégis ütőképes, félelmetes ellenfelek lehetnek, annak ellenére, hogy nem vehetik fel a versenyt egyetlen szervezett fejvadász-különítménnyel sem. Adottságaik fejlesztésére sem szánnak túl sok időt, inkább veleszületett képességeiket használják; híján vannak a tökéletességre való törekvésnek. Mindamellett, még így is kiemelkedő hatékonyságú fegyverforgatók – ki tudja, mire lennének képesek évtizedes gyakorlás és tanulás után?

A Sanquorák viszonylag magasak, testük szinte légiesen könnyűnek tűnik, melyet mozgásuk könnyedsége is kiemel. Kiválóan lopakodnak és rejtőznek – mégis ritkán szorulnak e tudás kamatoztatására. A kráni mágia, mely átitatja testüket, képessé teszi őket a villámgyors teleportációra. Ennek három különböző formáját ismerik. A leghosszabb távolságra ható – legfeljebb 600 mérföld – teleportációt csak olyan helyre hajthatják végre, ahol jelen van egy fajtársuk. (Mivel ilyen nagy távolság esetén a fogadó oldalról származó energiára is szükségük van.) Ezt a képességét a Sanquora egy nap legfeljebb egyszer alkalmazhatja. A második, rövid távú teleportáció látótávolságon belülre vonatkozik – de nem lehet nagyobb, mint 200 méter -, és naponta háromszor alkalmazható. A közelharcban minden kétséget kizáróan a harmadik típusú, 5-6 méteren belül használható teleport jelent előnyt. Ez naponta korlátlan számban alkalmazható, és a szemvillanás töredéke alatt végrehajtható. Segítségével a Sanquora teljesen megzavarhatja, majd támadásával meglepheti ellenfelét. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a Sanquora, ha a körben sikeresen kezdeményezett, teleportálhat és támadhat, mielőtt ellenfele erre felkészülhetne. Ennek eredményeképpen a harc első három körében, ha ellenfelét valóban megelőzte, és mögé vagy mellé teleportált, TÉ-jéhez hozzáadódik az összes helyzetből eredő módosító (pl. hátulról vagy félhátulról), továbbá a meglepetésre járó +30 is. A harmadik kör után az ellenfél már jó eséllyel meg tudja mondani, hol is fog megjelenni a pillanaton-

ként helyet változtató Sanquora, így a meglepetésből származó +30 +10 pontra csökken. Természetesen a helyzetből eredő módosítók jelen esetben is érvényesek. A gyors helyváltoztatásnak a védekezésben is fontos szerep jut. Az új helyre került humanoid ellen – amennyiben a kezdeményezés a Sanquorát illette – ellenfele csak -20-as módosítóval támadhat, hiszen teljesen megváltozott helyzethez kell alkalmazkodnia. A teleportáció és támadás elképesztő gyorsasággal követheti egymást, sok Sanquora ugyanis még előző helyén – elképzelve az új helyzetet – megindítja a támadást, és a teleportációt követő megjelenés egyben a megkezdett mozdulat befejezését is jelenti. A fent leírt előnyök csupán akkor érvényesek, ha a Sanquora megszerzi a kezdeményezést. Amennyiben ez nem sikerül, a TÉ kizárólag a helyzetből adódó módosítókkal emelkedik meg. A Sanquorák leginkább könnyen forgatható, gyors fegyvereket használnak, távoli célpontok ellen könnyű vagy kézi nyílpuskát, közelharcban pedig ívelt pengéjű tőrt, rövidkardot, esetleg handzsárt.

Nystan

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 10+2k10
Termet: K (3 arasznyi)
Sebesség: 135 (SZ)
Támadó érték: 40
Védő érték: 95
Kezdeményező érték: 35
Célzó érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp: -
Jellem: -
Tapasztalati pontok: 35

A Nystan egymagában alig veszedelmesebb egy felingerelt kutyánál – éppen ezért sohasem fordul elő, hogy magányosan jár. A nagy létszámú falkában vadászó, kíméletlen ragadozók leginkább hegyvidékek nagyobb erdőségeiben fordulnak elő, de levándorolhatnak a füves pusztákig is. Nincs meghatározott élőhelyük; az év nagyrészét a vadászfalka vándorlással tölti, de a párzás és utódnevelés időszaka mindig azonos helyen zajlik le, ezt tekinthetjük az adott horda otthonának. Az átlagos Nystan akkora, mint egy kisebb kutya, de marmagassága nem haladja meg az egy araszt. Apró, tömzsi lábain meglepően gyorsan képes mozogni, még a tapasztalt erdőjárókat is meglepheti valószínűtlenül sebes futásával. Testét kemény szálú, meglehetősen durva tapintású, rozsdabarna vagy fekete szőr borítja. Feje laposnak mondható, szemei oldalt helyezkednek el. Fülei alig emelkednek el a koponyától, szinte rásimulnak a fejre.

A Nystan – ha egyedül zsákmányolna – nemigen jelentene komoly veszedelmet. Csakhogy módszeresen, szinte száskajárás-szerűen vadásznak, elpusztítva minden állatot, mely útjukba esik. Vándorlásuk útját tetemek, száradó csontvázak jelzik; kevés erdei állat rendelkezik megfelelő gyorsasággal és ügyességgel ahhoz, hogy elmeneküljön az üldöző Nystanok elől. Még a náluk jóval nagyobb állatoktól sem tartanak. Ez érthető is, hiszen egy egyszerre rohamozó, 20-25 vadászból álló falka még a legszívósabb barnamedvével is végezhet, igaz, csupán áldozatok árán. Nem félnek az emberektől sem, különösen, ha magányosan vagy kis csoportban utazókkal találkoznak. Ismeretesek beszámolók, mely szerint kisebb falvakra, településekre is lecsapnak. Pillanatok alatt végeznek a ház körül tartott állatokkal, de elragadhatnak embereket is. Mivel apró termetűek, fürgék és sokan vannak, az állataikat védő falusiak is nehezen veszik fel velük a harcot – legfőképpen akkor, ha a falka úgy dönt, mégis inkább az embert jelöli ki célpontjául. A célpont kijelölése egyébként kulcsfontosságú a vadászat sikere szempontjából, különösen több lehetséges zsákmány esetén. A falkát irányító vezér maga csak akkor támad a vadászat során, ha valamelyik áldozatra akarja terelni társait. Enélkül a falka teljesen véletlenszerűen próbálja lemészárolni a lehetséges prédákat, így a támadó Nystanok száma többé-kevésbé egyenlően oszlik meg a jelenlévő zsákmányok között. Abban az esetben azonban, ha a vezér maga is megtámadott egy állatot vagy embert, a falka minden tagja arra a célpontra rohan. A falkavezér pusztulása esetén – a még élő Nystanok számától függően – vagy az egész falka elmenekül, vagy a már ismertetett, mindenkire egyenlően jutó támadást hajtják végre.

Ash-siaf

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: K
Sebesség: 130 (SZ)
Támadó érték: 90
Védő érték: 140
Kezdeményező érték: 30
Célzó érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 60

Az ash-siaf neve dzsad nyelven annyit tesz „loncsos“, bár ez az elnevezés nem túl találó, lévén, hogy szőrzete kimondottan rövid. Nevezik a sivatag farkasának is – ez az elnevezés már valóban illik rá. Ránézésre valóban emlékeztet kutyára vagy farkasra, termete azonban valamivel kisebb a mérsékelt öv erdeit lakó társainál, mindössze 50-60 cm. Testfelépítését tekintve vékony és izmos, akár az agár; sárgásdrapp szőrzete jó rejtőszín a Taba el Ibara homoksivatagában. Nem csak színe segíti a rejtőzést, az ash-siaf maga is meglehetősen ravasz módon rejtőzik el a kíváncsi tekintetek elől. Ha vadászik vagy prédára les, egyszerűen beássa magát a homokba, éppen csak az orra és a szeme látszik ki, bár ez utóbbit is igyekszik rejtve tartani. Ha azután a préda a közelbe ér, hihetetlen erővel rugaszkodik elő a homok alól, egyenesen a megdöbbent áldozatra vetve magát. Aki nem ismeri jól a sivatag

farkasának ravasz szokását, igencsak meglepődhet, hiszen szó szerint a föld alól terem előtte a váratlan ellenfél, ráadásul olyan helyen, ahol semmi ilyesmire nem számított. Ezért az ash-siaf első támadása minden olyan esetben meglepetésnek minősül, amikor az áldozat nem kimondottan erre figyel (akár tapasztalatból, akár mágiából vagy Pszi̇ből – pl. hatodik érzék). Ráadásul, ha csak teheti, az ash-siaf hátulról ront ellenfelére, ugyanis leginkább a nyakat támadja. Így első támadásánál – de csak annál – megkapja a meglepetés és a hátulról illetve félhátulról való támadás módosítóit. Ez a gyengébb ellenfelekkel szemben általában elegendő is. Ha mégsem sikerülne az első csapással leterítenie áldozatát, szívósan küzd. Minthogy nem igazán akad természetes ellenfele, nincs veszélyérzete, nem ismeri a félelmet. Kis termete ellenére az emberre is veszedelmes. Minthogy a sivatagban ritka kincs a táplálék, megtámad mindent és mindenkit, aki csak mozog, legyen az magányos utazó vagy akár karaván. A Fayumik szent állatnak tartják.

Tonor

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 140
Védő érték: 160
Kezdeményező érték: 30
Célzó érték: -
Sebzés: 2k10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 84
Asztrál ME: – (lásd a leírást)
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 14
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 640

A tonorok a hatodkorban élt őrült máguskirályok félresikerült kísérleteinek torz eredményei. A Dawa birodalom egyik királya adta parancsba boszorkánymestereinek és varázslóinak: alkossák meg a tökéletes harcost, az emberfeletti embert. A feladatot sokan sokféleképpen akarták megoldani. Voltak, akik élőholtakkal próbálkoztak, néhányan homonkulusokat alkottak, megint mások idézett lényeket állítottak szolgálatukba. Ezek a lények azonban egytől-egyik sebezhetőnek bizonyultak valamilyen szempontból. Végül aztán maga a máguskirály és tanácsadói alkották meg a tökéletes(?) harcost – a tonort. Teste alapjául az orkok egyik igen szívós válfaja szolgált – ezek azóta kihaltak. A testet ősi mágikus hatalmak segítségével hihetetlen erővel és harci tudással ruházták fel. A tonorok szinte már képtelenül duzzadó izmokkal ellátott, másfél ember magas orkoknak tűnnek. Mágia edzette izmaik minden túlzás nélkül hasonlíthatóak az acélhoz, olyannyira, hogy 4-es SFÉ-t biztosítanak számukra. Emellett természetesen emberfeletti erőt is adnak – ez a játékrendszerben 24-esnek felel meg, az ehhez adódó sebzésjárulékkal. Általában hosszú dorongokat forgatnak, melyek a furkósbothoz hasonlítanak, ám lényegesen nagyobbak és nehezebbek, sebzésük 1k10 (ehhez jön a +10 sebzésjárulék – lásd Harcosok 135. old.) Az őket létrehozó mágiának köszönhetően hatalmas termetüket meghazudtoló ügyességgel harcolnak; dorongjaikat olyan gyorsasággal és átütő erővel mozgatják, hogy igen nehéz hozzájuk férni. Összegezve: ránézésre úgy tűnhet, a néhai Dawa királynak sikerült megalkotnia az emberfeletti katonát. Egy hibát azonban elkövetett, amely végzetesnek bizonyult: figyelmen kívül hagyta a testbe zárt lelket. A fizikumot megacélozó és legyőzhetetlenné tévő mágiák nem hogy használtak volna a léleknek, de egyenesen az őrületbe kergették. Az egyébként sem kimagasló intellektusukról híres orkok nem bírták elviselni a mágikus torzítást. Mentáltestük elcsökevényesedett, elsorvadt, intelligenciájuk legfeljebb egy állatéhoz mérhető, Asztráltestük egyensúlya tökéletesen felborult. A tonorok lelkében állandó asztrálvihar dúl, elszabadult ösztöneik és hullámzó érzelmeik irányítják őket. Viselkedésük a szélsőségekig kiszámíthatatlan. Mivel Asztráltestük ennyire sebezhető, semmiféle ellenállást nem mutatnak az Asztrálmágiával szemben, az ellenük alkalmazott efféle varázslatok automatikus sikerrel járnak. Ez a siker azonban nem garantáltan hosszú életű, ugyanis megtörténhet, hogy az asztrálvihar egyszerűen elmossa a varázslat hatását. Ennek eldöntésére körönként kell dobni a k100-on. A dobott érték jelképezi a lelkükben dúló érzelmek erősségét. Ha ez nagyobb, mint a varázslat erősítése, felülkerekedik rajta, és a varázslat hatása később sem tér vissza.

A tonorok teste a mágiának köszönhetően igen ellenálló a természeti hatásokkal szemben is. Zokszó nélkül viselik a hideget és a meleget, a szomjazást és az éhezést. Sokáig kibírják táplálék nélkül és mindent megesznek, ami legalább kis eséllyel emészthető.

Szerencsére a tonorok nagyon ritkák, csak a Quiron tengertől nyugatra elterülő hatalmas, üres pusztaságokon tűnik fel néha egy-egy. Civilizált vidékre pedig csak elvétve tévednek be. A vidéken élők többször elhatározták már, hogy teljesen kiirtják a Dawa birodalom ezen torz emlékeit, de erre semmi esélyük nincs, a tonor ugyanis képes szaporodni, mégpedig akár emberrel, akár orkkal, akár udvari orkkal. Az így született utódok magukon viselik mindkét szülő jegyeit, de hamarosan a tonor vonások kerülnek előtérbe.

Fehérkígyó

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ) 80 (V)
Támadó érték: 80
Védő érték: 120
Kezdeményező érték: 20
Célzó érték: -
Sebzés: 1k10/1k10
Támadás/kör: 1 v. 2
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 12
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 238

A fehérkígyó megtévesztő elnevezés, ugyanis valójában nem kígyóról, hanem melegvérű emlős állatról van szó. A fehérkígyók a déli jégmezők lakói. Testük hosszú, kígyószerű, de nem pikkely, hanem dús, szürkésfehér szőrzet borítja. A kifejlett példányok hossza nemritkán a négyöt métert is eléri. Tökéletesen alkalmazkodtak a hideg éghajlathoz. Lábaik teljesen visszafejlődtek, hosszú, izmos, kígyószerű testükkel azonban hihetetlen gyorsasággal képesek haladni havon, jégen és vízben egyaránt. Párban élnek, gyakran így is vadásznak. Ragadozók, táplálékuk a hómezők apró állatai és madarai, de ínségesebb időkben akár a jegesmedvéket is megtámadják – tegyük hozzá, néha sikerrel. Az sem ritka, hogy az éhező fehérkígyók a táplálék reményében bemerészkednek a déli sztyeppékre is. Általában éjjel járnak vadászni, zsákmányukat gyakran álmában ragadják el. Ha harcolni kényszerülnek, veszedelmes ellenfelek lehetnek, mivel testük elülső részét felemelve, fejük jó két méteres magasságba emelkedik, és onnan csap le a támadóra. Harapásuk rendkívül erős, metszőfogaik élesek. Több ellenfél esetén hosszú farkukat védekezésre használják, ekkor kétszer is támadhatnak egy körben. Farokcsapásuk szintén komoly kárt okozhat.

Ha sikerül túlütniük áldozatukat, amellett, hogy Ép-t sebeznek, rátekeredne zsákmányukra, és megkísérlik összeroppantani. Az így lefogott áldozat képtelen harcolni vagy védekezni. Minden erejét az ellenszegülésre kell összpontosítania. Körönként kell Erőpróbát dobnia, ellen bír-e állni a kígyó szorításának. Ha sikertelen, abban a körben elveszít 1k10 Fp-t, siker esetén nem sebződik. A folyamatos, megterhelő erőfeszítés miatt minden harmadik körben -1 módosító jár Erőpróbájához. Természetesen a vértezetek felfognak valamennyit a szorításból, ezért a karakter a páncélja SFÉ-jének 3 feletti részét pozitív módosítóként használhatja az Erőpróbánál, azaz a mellvért (SFÉ 4) +1-et ad, stb. A kígyó addig szorítja áldozatát, míg abban élet van, vagy míg komoly sebet nem kap (Ép sebzés). A szorongatott helyzetben lévő karakter nem képes semmiféle tevékenységre, sem harcra, sem varázslásra, sem Pszi használatra. A kígyó a harc helyhez kötve módosítói szerint küzd a többi ellenféllel.

Prémje a déli országokban, elsősorban Shadonban és a nomádok közt ritka, értékes szőrmének számít, ezért gyakran vadásszák.

Zabáló

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 150
Védő érték: 110
Kezdeményező érték: 36
Célzó érték: -
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 76
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 20
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: állati
Tapasztalati pont: 346

A zabálók távoli hegyek rettenetes hírű szörnyetegei. Különös teremtmények, az életrajz tudományának bölcselői eleddig nem tudtak megegyezni, milyen fajhoz, családhoz sorolják is. A babonák szerint a Kosfejű maga küldte a zabálókat a világra, hogy falják fel az egész emberiséget. Sok tekintetben a hüllőkre hasonlítanak. Szemük sárgás és rezzenéstelen, görnyedt testüket olajzöld és barna pikkelyek borítják. Magasságuk elérné a két-két és fél métert is, ha kiegyenesedve járnának, így azonban csak embermagasak. Felépítésükben torz karikatúrái az embernek. Két rendkívül izmos, három karomban végződő lábon járnak, melyekkel meglepően nagy ugrásokra képesek. Törzsük tömzsi és hajlott, mellső végtagjaik – kezeik – teljesen elsorvadtak, visszafejlődtek. Fejük azonban hatalmas, jó négyszer-ötször akkora, mint egy emberé. Ennek az óriási fejnek tekintélyes részét a nagyméretű, számtalan tűhegyes foggal teli száj foglalja el. A fogak elrendezése a cápákéra emlékeztet: több sorban helyezkednek el egymás mögött, és ha az első kihull, szinte azonnal a helyére nő a mögötte lévő.

A zabálók, mint azt nevük is jelzi, mindent felzabálnak, legyen az élő vagy élettelen. Az emészthető táplálékot gyomruk kivonja, a többi pedig egyszerűen távozik a szervezetükből. Szükségük is van a nagy mennyiségű tápanyagra, mivel testhőmérsékletük jóval magasabb az

Illusztr. Boros-Szikszai

állatvilágban megszokottnál: jócskán száz fok fölött van, és ezt a pokoli meleget ki is sugározzák környezetükbe. Ez elemi hő aurának felel meg, amelynek sebzése 10 Sp. Az ilyen aktív belső égéshez viszont naponta testsúlyuk másfél-kétszeresét kell felfalniuk. Ezért mondják, hogy egy zabáló egymaga rosszabb, mint a sáskajárás.

Ha harcra kerül a sor, erős harapásaival támad, de olyan elsöprő erővel és gyorsasággal, hogy igen nehéz kitérni előle. Izmos lábain ideoda szökken harc közben, ettől valamivel nehezebb eltalálni, ezenkívül azonban nem fordít figyelmet a védekezésre; elvakultan támad, körönként kétszer. Minden támadásánál érvényesül a hőaura, attól függetlenül, hogy a támadás sikerrel járt-e vagy sem.

Ellenfelének nehéz dolga van, mivel nyálkás, olajzöld pikkelyei meglehetősen kemények, olyannyira, hogy 3-as SFÉ-t biztosítnak számára.

Kovi és Kuvik