

m.a.g.u.s.
— avagy —
a kalandorok krónikái

Belaga
Az Új Kezdetek Városa



*„Ami tűzzel kezdődött el
nem mindig kell, hogy
hamvakkal folytatódjon.
Szél repíti a füstöt és mese a lelket.”*



Belaga

Az Új Kezdetek Városa

Írta:

A Don, Pusztító

Szerkesztette:

Juhász Krisztián (Kyr)

Illusztrálta:

aisk

Lektorálta:

Nagy Tibor (Lui)

Külön köszönettel:

Nagy Andornak (Ishidu) a sok útmutatásért és segítségért.

Magyar Gergelynek (MG) a címerért.

Amundnak (Gulandro) a támogató tanácsokért.

Felhasznált anyagok:

Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek (1993); Első Törvénykönyv (2001); Bestiárium (2000); Új Tekercsek (1999); Ynevi kóborlások (1998); Ynevi kalandozások (2000); Láplidérc (1994); A démon átka (1994); Orkok a játékban (2014); Papok, Paplovagok Kézikönyve 1., 2. kötet (1999); Harcosok, Gladiátorok, Barbárok (1995); Második Törvénykönyv (1995); Summárium (1996); Örökség (2003); Rúna magazin vonatkozó cikkei; kronikak.hu vonatkozó anyagai, Raoul Renier - Pokol (1999)

FIGYELMEZTETÉS!

Ingyenes, rajongói kiadvány. Kereskedelmi forgalomba hozatala szigorúan tilos.

Az alábbi rajongói kiadvány a kiadó tudtával és engedélyével jelent meg. A kiegészítőt csak M.A.G.U.S. szerepjátékos rendezvényeken való terjesztésre szántuk díjak közé, ajándékként.

[HTTP://KRONIKAK.HU/](http://kronikak.hu/)

ELSŐ KIADÁS

KÉSZÜLT DEBRECEN, A 2026. ÉVBEN



I.

Bevezető

Háromévi, kis megszakításokkal tűzdelt, odaadó munka gyümölcse ez a kötet. A teljesség igényével részletgazdagon kerül benne kifejtésre Belaga városállamának története. A több tucat mellékszereplő és NJK, a történelem és kultúra részletes ismertetése és a városhoz kapcsolódó kaland(vázlat)ok nem csak egy történetet hivatottak elmesélni; de ösztönzésül is szántuk őket azok számára, akik szeretnének hozzáadni M.A.G.U.S. jelenéhez. Bizonyos részek hosszabbnak tűnhetnek a szükségesnél, melynek egyetlen oka az alaposág. Ezeket a részeket mesélőként cseréld le, játékosként mellőzz igényed szerint; a fő, hogy kreatív és élvezetteljes történetek építőkövének használd a kötetben írottakat. Jó szórakozást!

A Don, Pusztító



II.

Elhelyezkedés

A település Észak Yneven, a Dalbrak folyó és a Barrige folyó találkozásánál helyezkedik el, a Kermir-puszták közelében. Mocsarak, kisebb erdőségek, dimbek-dombok, velük együtt járó kacskaringós barlangjáratok, bányák és végtelen pusztaság öleli körbe a városállamot. Egzotikus, veszedelmes és hasznos tulajdonságokkal rendelkező növények százai teremnek a vidéken. A felkészületlen emberekre nézve élővilága meglehetősen veszélyes. Sokféle szörny és bestia él a környéken, sőt, nem csak az anyagi síkon. Elburjánzott Antisslakók sokasága keserítheti meg az itt álmodók életét.

A város a Kahre-t, Toront és az Északi Szövetséget összekötő főkereskedelmi útvonalon fekszik

Éghajlata mérsékelt övi füves pusztá.





1. ÜVEGHÁZ
2. BOSZORKÁNYKONYHA
3. DREINA BANK- ÉS RENDHÁZ
4. KRAD KÖNYVTÁR
5. GILRON KOHÓ
6. CSILLAGKÖPÖNYEG SZÍNHÁZ
7. FÜSTKÖPÖK HARCOSISKOLÁJA
8. VÁROSŐRSÉG FŐÉPÜLETE:
9. ARÉNA
10. PALOTA
11. SZUNNYADÓ FŐNIX

12. A KRÁNI TAVERNA
13. MAJD LESZ...
14. KÉTARCÚ IVÓJA
15. HORTUS DOMINA
16. CÉH ÉPÜLETEK
17. ÁLOMFÜVESEK ISKOLÁJA
18. OLTÁR
19. A NÉV NÉLKÜLI HŐSÖK SZOBRAI
20. MEGNYUGVÁS TORNYA
21. BLAMÁZSOK VÖLGYE
22. VIZÉRIUM

III.

Kronológia

Psz. 3696-ban lett lerakva a város “első alapköve”, amikor az erre érkezők a két folyó találkozásánál sátrat vertek. Magát a várost olyan nemesek, kereskedők és volt katonák alapították, akik nem akartak, vagy már nem voltak képesek részt venni a Zászlóháborúban - indokolja ezt elvesztett birtok, lemészárolt család, vagy súlyos sérülés.

A folyókat követve a menekülők elértek egy nagyobb tisztásra, ahol az irányadó folyók egybefolynak. Akik az Északi Szövetségből érkeztek, Dalbrak **északi** partján táboroztak le. A Toronból érkezők pedig a **déli** felén a túlparton tették ugyanezt. Nagy volt a feszültség a két tábor között, ami hamar súlyosbodott. Mindkét fél azt követelte a másiktól, hogy hagyják el a területet. Se az **ervek**, se a **toroniak** nem tágitottak, melynek következtében több kisebb összecsapás és harc alakult ki. Ez az állapot viszont alig tartott tovább néhány napnál, mivel a pusztta nem éppen a legbarátságosabb és - veszélytelenebb hely: környező bennszülött népek portyái és bestiák hamar kiszűrték az itt lévőket. Ez volt a fő indok, ami képes volt megtörni az ellenségeskedést és egybeforrasztani a két népet, mivel egyikük se akart eledel, vagy éppen rabszolga lenni.

Túlélésük egyetlen esélye az volt, ha összefognak a környéken ólálkodó veszedelmek ellen. A vezető pozícióba egy Toronból származó nemesi család feje lépett: **Faaryssen sul Belaga**^[1], mivel a birtokigazgatással kapcsolatban neki volt a legnagyobb tapasztalata és fortélyja az emberek irányításában. Nem volt egyszerű dolga: mind saját népe, mind az ervek nehezményezték a szövetséget, ám az áldozatok növekvő száma és az észervek hatottak rájuk. Idővel.

Immár közös erőfeszítéssel, vezetőjükkel képesek voltak néhány szűk hónap leforgása alatt megfelelő védelmet kialakítani, mely megkönnyítette az életüket és drasztikusan csökkentette a halálozások számát. Milíciát toboroztak, felfegyvereztek bárkit, aki elég erős volt arra, hogy megemeljen egy kardot.

Faaryssen képzett volt abban, hogy szinte bármilyen csőcselékből fegyverforgatót képezzen ki. Eleinte a “falu” inkább hasonlított egy haditáborra a sáncok, árokcsapdák, stratégiaiilag elhelyezett sátrak és kisebb őrtornyok miatt. Viszont ez mind szükséges volt hogy életben maradjanak, majd kivirágozhasson az itt lévők munkája. A közös munkálkodások és halálától való félelem szépen lassan teljesen elásta a csatabárdot a két nép között.

Faaryssen megfelelő vezetőnek tűnt, hatékonyan használta fel azt a kevés nyersanyagot, ami adatott nekik, és nem tett különbséget toroni és erv között: mindenkit megfelelő képességei szerint osztott be.

Az ervek részéről egy feltételt szabtak meg a toroni származású sul Belaga családnak, miszerint, ha a pozíciójában kíván maradni, le kell mondania Tharr hitéről. Ez hosszas gondolkodást és tárgyalást vont maga után a felek között^[2].

A család és követői elfogadták az ervek feltételét, hogy a nyugtalanság teljesen megszűnjön közöttük. Miután kialakult a szövetség és papírra is vetették; még két vezetőt választottak, mert a területet épp három, nagyjából egyenlő nagyságú részre osztja a folyó. Tisztában voltak azzal, hogy bármennyire is tapasztalt **Faaryssen**, nem képes egyedül ellátni minden feladatot. Ő főként hadászathoz és valamennyire a birtokigazgatáshoz értett. Több tárgyalásra is összehívték a legtanultabb nemesek, és realizálták, hogy szükségük van a város vezetésében olyan személyre is aki az vallásokat érintő teendőkből jár el és még inkább valakire, aki a közigazgatásban egyengeti az újdonsült város ügyes-bajos dolgait.

Az első egyházakért felelős vezető **Merdel den Vicar** lett, aki ereni származású nemes fiatal papként vállalta magára ezt a komoly terhet.

Az első személy, akit a céhekért és a frissen megalapult város gazdaságáért tettek felelőssé **Derelon den Karmard**, aki a származásának köszönhetően a legjobb erigowi iskolákban tanulta ki mesterségét. Az alapító tanácskozás közben dőlt el, hogy a megalapuló város égi patrónusai Krad és Gilron lesznek, mivel jó minőségű kétkezi munkára van szükségük, illetve tudós emberekre és vállalkozó szellemű felfedezőkre.^[3]

A három újdonsült vezető összefogva a többi ideérkezővel, minden megmenekített vagyonukat a város kialakítására szánták; új otthonra volt szükségük, távol a háború borzalmaitól. Eleinte maguk végezték a feladatok nagy részét, majd olcsó munkaerőt béreltek, kezdő kalandorokat, akik csekély áron vállaltak különféle munkákat. Sőt! Sokak saját fiaikat és lányukat küldték el szerencsét próbálni a nagyvilágba. Voltak, akik nagy vagyonnal tértek vissza, voltak akik üres kézzel, de nagy létszámban előfordult az is, hogy egyáltalán nem tértek haza. *Későbbiekben az emlékükre és áldozataik tiszteletére szobrot emeltek.*

Psz. 3699-ben felvették a kapcsolatot a Zászlóháborúból lábadozó Északi Szövetséggel is, hogy Krad-hívó papokat, felfedezőket és geomantákat kérjenek, és közös expedíciókat, missziókat végezzenek a hit nevében, ezzel is könnyítve az itt élők dolgát.

Belaga városának az első négy év volt a legnehezebb, viszont kerekén **Psz. 3700-ra** már álltak a város kőfalai, és elkészült egy nagyobb híd is, ami drasztikusan megkönnyítette a közlekedést a partok között. Ekkora már elkészültek a kerületek központi épületei is, mint az Alkimisták Céhe, Kézművesek Céhe, Krad könyvtár és a Gilron kohó. A régi haditáborban el is kezdődött az építkezés, hogy felhúzzák a belagai palotát. Nem sokkal lemaradva bankházat is építettek, mivel egyre több karaván, utazó és vándor folyt be szépen a város falain belülre, főként a zászlóháború végeztével. Így szükség volt egy helyre, hogy legyen hol őrizni a város és itt élők vagyonát, valamint egyéb információkat.

A **Psz. 3701. év** elején érkezett egy különös, öt fős kompánia, akik audienciát kértek a város felső vezetőjével, és mint „**Huul Magvai**” mutatkoztak be. Az elmúlt 5 évben megfordultak kalandor csapatok néha-néha a városban (a felbérleteken kívül), de az évek alatt ők voltak a legkülönlegesebbek (ránézésről megállapítva) - és **Faaryssen**, esélyt látva arra, hogy maguk mellé állítsa a messziről jött utazókat, tárgyalni ült le velük, hogy telepedjenek le és vállaljanak fontos szerepet a város életében.

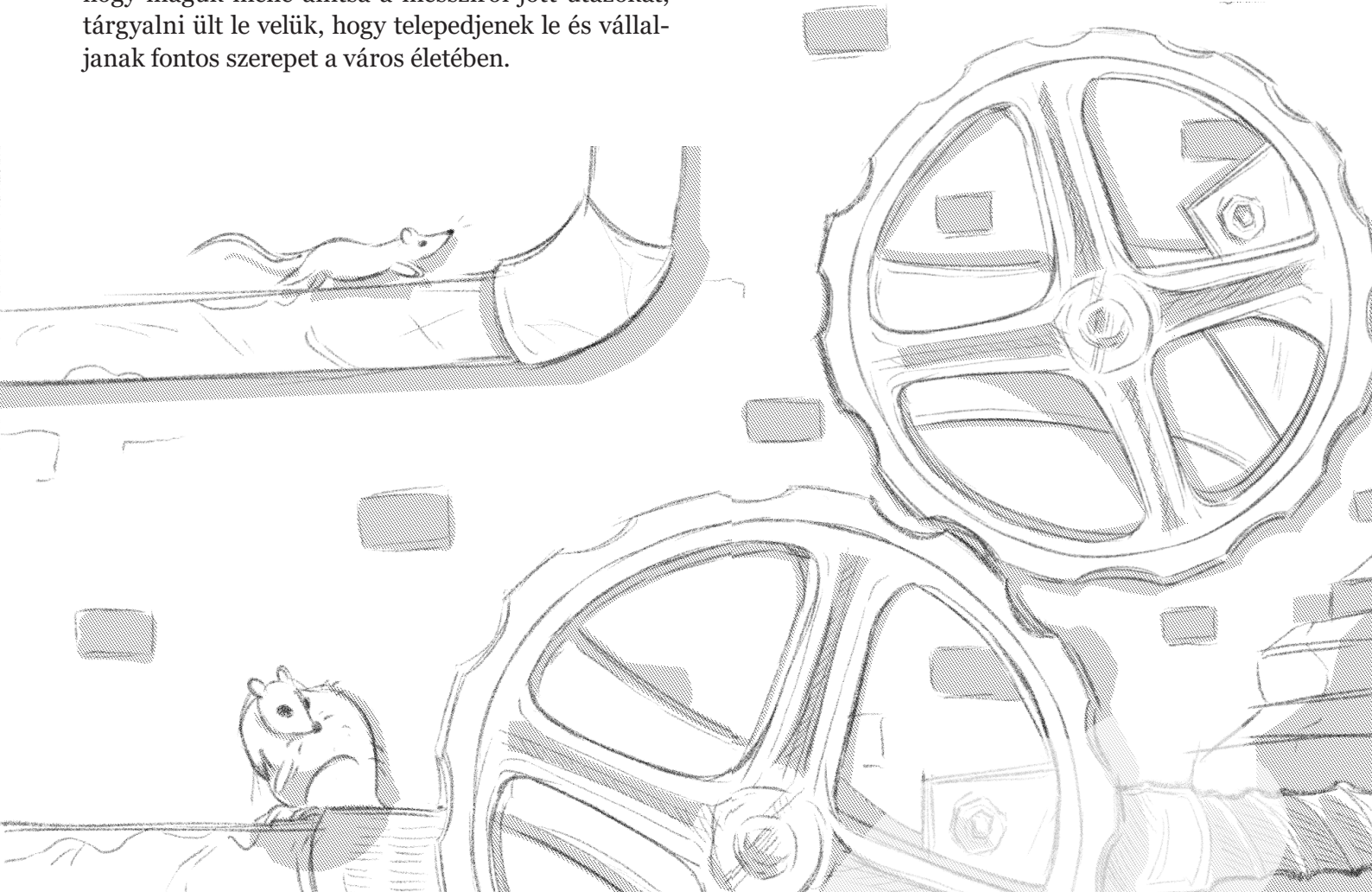
A kompánia vezetője, **Zrah'qvazul**, meghalva és megfontolva az ajánlatot, végül beadta a derekát. Zrah'qvazul vállalta, hogy harcosokat és városőröket képez ki **Belagának**, természetesen cserébe adómentes, teljes ellátást kért. Hamar beleegyeztek, hiszen a messziről jött férfi képzett harcos volt, és különleges harci technikája miatt feltétlenül úgy érezték, hogy a város hasznára lehet. Psz. 3701 végére egy tucatnyi tanítványt fogadott.

Psz. 3705 esős évszakának elejére a képzés már egy teljes iskolává nőtte ki magát, ami csak **Füstköpek** néven lett ismert a városban.

A **Huul Magvai** kompánia egy másik tagja kissé el-lenezte az itt maradást, de társa közelében akart maradni. Végül beadta a derekát - főleg, mivel a környék növényei és különféle lényei felkeltették a kíváncsiságát. A kutatásai során felbérelt embereket, akik az évek alatt egyszerű segítőkől szinte a tanítványaivá váltak.

Faaryssen közreműködésével **Psz. 3709-ben** megalapította iskoláját és **Álomfüvesek** néven nevezte el, ahol olyan füvesemberek kiképzése folyik, akik az itteni mérgekre és áfiumra specializálódnak.

Innentől lendült fel csak igazán a külkereskedelme a városállamnak, és azóta is évről-évre egyre jobban gyarapodik rohamos tempóval.



IV.

Nemesi Házak és Közigazgatás

Belagában összesen tizenegy nemesi háza van, ezek közül három főnemes, akik feladata a kerületek igazgatása, a többi kismemes, akik közvetlenül a főnemesek keze alá dolgoznak. Ennél több sosem lehet és a fennmaradását is biztosították, mert úgy rendelkeztek, hogy a város vezetésének joga tovább örökíthető így gyakorlatilag nem személyek, hanem családok kapják a felhatalmazást. Azok, akik érdemesek, és jó szolgálatot tettek a városállam érdekében, leülhetnek a tíz szabad székek egyikére. Természetesen előtte valakinek fel kell állnia, ezért mindig nagy a versengés a nemesek között.^[4]

Összetett számításokkal mérik a teljesítményüket, és ha nem érik el azokat a bizonyos határokat, szavazás után leváltják őket egy ígéretesebb kismemesre. Mivel a tökéletességre kell törekedni, nem könnyű a nemesek élete. Komoly felelősséggel tartoznak a nép felé, és ha bármilyen probléma történik abban a kerületben, amit felügyelnek, nem csak a vezető, de az összes többi nemes felelősségre vonható.

Minden Isten utolsó havának első napján egy egész napos gyűlést rendeznek, ahol mind a tizenegy családfőnek meg kell jelennie. Abban az esetben, ha ezt nem teljesíti, könnyen rangját és vagyonát veszítheti, de ilyen az elmúlt néhány évtizedben még nem fordult elő. Ezalatt megtárgyalják, majd szavazásra bocsátják a következő három hónapra a terveket, ötleteket - legyen szó akár a város fejlesztéséről, környező területek kiaknázásáról, expedíciók küldéséről, külpolitika, és a többi. Üres ígéreteket itt ritkán tesznek, mivel a be nem tartott ütemtervek komoly büntetéseket vonhatnak maguk után. (Természetesen rajtuk kívül álló tényezők enyhíthetik vagy vétőzhatják a büntetést.) Ilyenkor szavazzák meg azt is, hogy maradjon vagy leváltásra kerüljön-e valamelyik kerület

vezető családja. Ez azonban a város alapulása óta, azaz lassacskán három évtizede nem történt meg. Viszont a kismemesek közül szinte évente lecserélésre kerül valamelyik családfő.

A város három nagy kerületre van felosztva, s mind a hármat más hatalmi ág igazgatja^[5]. Ezeket a kerületeket nagy felvonóhidak kötik össze. Az alapító, a **sul Belaga ház** a hadászati ágat irányítja. A ház vezetője **Faaryssen sul Belaga**, a Belaga család legidősebb férfi tagja, aki nagyban hozzájárult a város alapításához. Ő kezkesedik a város biztonságáról, haditervekről és katonai képzésekről. Az irányítása alatt tanítják a város őreit, katonáit, valamint az idecsapódott kalandozókat, akik tanulni kívánnak. Toroni származását nem hangoztatja, de természetesen nem is tagadja. Azt azonban egyértelművé teszi, hogy személyesen semmiféle kapcsolatot nem ápol szülőhazájával.

A jelenlegi vallási vezető a **den Vicar ház**, aminek a feje **Merdel den Vicar**, aki szintén egy szent ember. Habár Krad tanait követi, más vallások ünnepein is személyesen vesz részt. Családja erigowi gyökerekkel rendelkezik, otthoni kapcsolataik pedig gyengék és távoliak. Minthogy a város megalapítása óta a konfliktuskerülés jegyében a helyi egyházak vallási türelemre vannak kényszerítve, a Vicar kerület vezetése nagy figyelmet szentel ezen törvény betartatásának.

A Gazdasági vezető a **den Karmard** család jelenlegi feje, a fiatal **Darleon den Karmard** (Derelon fia), aki Gilron elveit követi. Fiatal kora ellenére méltó utódnak bizonyult apja halála után. Munkáján és feladatain kívül nem koncentrálni másra, ezért mindig képzett emberekkel veszi magát körbe, hiszen az egész család hírneve az ő vállára rogy.

V.

Gazdaság

A gazdasági kerület eredetileg mint **Karmard kerület** néven volt ismeretes, de idővel az emberek csak **Korona térként** emlegették. A város keleti részén található. Jelenleg a **den Karmard** család vezetése alatt áll, aminek a feje **Darleon den Karmard, Derelon den Karmard utódja**.

MEZŐGAZDASÁG:

Sok termőföld fut végig a folyók mentén, kiváló lehetőséget adva különféle növények termesztésére, mint például a lenmag, búza, árpa és különféle gyógynövények - ezek gondozását egyszerűbb parasztok végzik. Továbbá, sok **üvegház** is megtalálható az egzotikusabb, igényesebb növények termesztéséhez.

Sőt! A mocsaras területeken olyan növényeket termesztnek, amelyekből ritka és értékes mérgeket, áfiumot lehet készíteni. Viszont az üvegházakban és mocsarak környékén képzett, tapasztalt herbalisták tevékenykednek, akiket csak **Álomfüveseknek** becéztek, és végül rájuk is ragadt ez a név. Az ő iskolájuk és szállásuk a **Karmard kerület északi részén** található.

ALKÍMIA:

A földeken termelt herbáliák nagy része ide kerül, ahol az itt élő iparosok és alkimisták feldolgozzák azt. Sokféle illatszerek, szappanok, gyertyák és mennyi különféle luxuscikk kerül ki innen. Megtalálhatóak különlegesebb alkimista találmányok is, mint a vízálló kenőcs, enyv vagy a tüzes ragacs, vagy a kém tinta. A céh épületek és alkimista laborok a **Gazdasági kerület nyugati területén** találhatók.

KERESKEDŐK DELÍRIUMA:

Itt cserélnek gazdát az exportált és importált áruk. Egy nagy, nyílt piac található itt, körötte több, kisebb-nagyobb szatócs- és egyéb üzlet is. Minthogy Kahre előtt ez az utolsó emberlakta település, az Északi Szövetség és Toron felől érkező kereskedők itt tölthetik fel utoljára készleteiket. A karavánok is itt juthatnak fáradatlanul Kahre furmányos eszközeihez. Az árak ehhez mérten magasak. A város ezen részén több fogadó van fenntartva kizárólag a fáradt utazóknak és kereskedőknek. A **Vittadora** postakocsiállomás a kereskedőút mentén található, ami a **Kereskedők Delíriuma** mellett megy keresztül a városon. Végül elszórtan néhány textillel és ruhákkal foglalkozó céh épülete is található; ahol textiltől ruhákat, díszeket és művészeti tárgyakat készítenek. Mivel ez a legforgalmasabb része a városnak - előfordulhatnak törvénszegő egyének - ezért a **Szégyen utat** is errefelé építették ki, ahol a bűnösöket állítják ki a nép elé.

A Kereskedők Delíriuma a **Gazdasági negyed déli és keleti** részén terül el.

VI.

Városőrség és közbiztonság

A hadászati kerület, ahova Belaga első épületei kerültek. Mostanra az **Óbelaga** nevet viseli, bár a legtöbben **Acélkörletnek** nevezik. Ez a város nyugati részén található. A település alapításakor itt húzták fel az első épületeket, és innen terjedt szét a mai napon ismert Belaga városállam. A kerület állandó vezetője mindig a Belaga családból kerül ki. Jelenlegi feje: **Faaryssen sul Belaga**.

A közbiztonságot mindig nagyon komolyan vette a Belaga család, hiszen a környék korántsem emberbarát, ezt több városon kívül örposzt is tudatja az utazókkal. Ezért próbálják az itt élők nyugalmaát a legjobban megóvni a különböző támadásoktól. Viszont az ide látogatóknak hamar felfog tűnni, hogy maga az őrség és vezetőség sokkal jobban fókuszál a kívülről történő támadásokra, ezért a város falain belül gyakran van felfordulás. Ezt azzal próbálják orvosolni, hogy minden kerületben több kis őrállomást helyeztek el, ahol Füstköpök és városőrök találhatók. A három körlet közül ahol a legtöbb bűneset történik, az a Korona tér, azaz a Karmard kerület. Szinte minden idegen utazó itt fordul meg először és a legtöbb idejét itt is tölti. Számtalan árus, karaván és kalandorok találhatók erre felé. A bűnök súlyossága változó, de általában lopások, átverések és verekedések történnek itt, ritka amikor gyilkosság történik. A legbiztonságosabb része a városnak az Acélkörlet, Mivel szinte minden hadereje itt van elszállásolva a városnak, kevesen mernek bármit tenni. Ennek ellenére bizonyos pletykák terjengenek, hogy több orvgyilkost is el kaptak már, akik a palotába akartak bejutni. Természetesen ezek csak rossz szájízű pletykák. Úgy mint, ahogy a városban állítólagosan, a háttérben megbúvó bűnszervezet is, a Belugák tolvajcéhe.

Végül a kettő között helyezkedik el a Vicar kerület. Itt főként felhevült vallási viták szoktak kitörni különböző felek között. Ezek ritkán fajulnak el erőszakig, ám amikor igen akkor a városőrség nagy részét oda kell hívni.

A harcosokat és városőröket Belagában képzik ki, mivel rendelkezik saját iskolával. A tanulni vágyó kalandozóknak és utazóknak se fordítanak hátat, bárki tanítanak, ha kifizetik a tandíjat.

A kerület északi részén fekszik a városőrség főépülete. Körülötte több laktanya helyezkedik el, ahol a városőrség nagy része van elszállásolva. Nem messze innen található a város **Arénája** is.

A Belaga családi birtok a kerület keleti, nagy részén terül el: saját belső fallal rendelkező palota. Ide a bejárás engedély hiányában szigorúan tilos a családtagok kivételével. A birtok válogatott helyben kiképzett Füstköpökkel erősen őrzött. Szükséges engedélyt kizárólag csak az őrkapitánytól lehet kérvényezni, ez általában egy hosszas bürokráciai folyamat.

A kerület nyugati részén találhatóak a harcosiskolák, ahol a városőröket és a **Füstköpöket** képezik. Az oktatásnak éppoly fontos része az elme edzése mint a testé. Az itt tanulók nem csak a harci, hanem tudományos képzettségeket is elsajátíthatnak. Ez szerves része a **Füstköpök** oktatásának, a városőröké már kevésbé, de nem teljesen elhanyagolható, hiszen nekik is fel kell ismerni a különböző mérgező és veszélyes növényeket vagy állatokat.

Városőröknek a képzés körülbelül két év. Itt rövid vagy hosszú kardok, lándzsák, hosszú íjak, valamint pajzsok használatát is elsajátítják. Felszerelésük az előbb említett fegyverek között változó; páncélzatuk láncing vagy brigantin, fém sisakkal, ami védi a teljes fejet és nyakat. Pajzsukon a Belaga család címere látható, ruházatuk általában kék és vörös árnyalatú.

A városőrök az esetek túlnyomó eseteiben hárman járőröznek, a különböző örposztokban pedig hatan állomásoznak. Járőrözés közben a formációjukban egy pajzsos, egy lándzsás és egy íjász található az alakulatban. Baj esetén a taktikájuk, hogy a veszélyt a jól betanult tiadlani kettős hadrenddel megpróbálják legyőzni vagy feltartani, ameddig az íjász támogatja őket, esetlegesen erősítésért siet. Az ör posztokban mindig található egy rangidős Füstköpő is, aki az adott területért és városőrökért felelős. Nagyobb vésznel mindig ők érkeznek oda elsőnek és kisebb osztagoknak parancsolnak.





VII.

Vallás

A vallási kerület - hivatalos nevén **Vicar kerület** - köznépi elnevezése a **Próféták dombja**. A Dalbrak folyó északi partján található. A városban Belaga legfőbb isteni védnökéhez, Kradhoz intéznek imákat a legtöbben, de nem maradnak el létszámban mögöttük Gilron kultuszát követők sem. Ennek ellenére persze egyéb pyarroni istenek tisztelete sem marad el, mivel szétszórtan többünknek saját szent helye fellelhető a városban vagy környékén. Mivel a legtöbb vallás megtúrt a városban, ezért nem pyar istenek szent helyei is fellelhetők, bár ezek csak házioltárok formájában. Természetesen az emberáldozó és pusztító jellemű istenek tisztelőit üldözik. A kerület jelenlegi vezetője a **den Vicar** család feje, **Merdel den Vicar**.

A kerület déli részén található egy **Dreina-bankház**, ahol az az Arany Úrnő hű szolgálai tartózkodnak. Ők kezelik és tartják számon a városba be- és kifolyó pénzüsségeket, természetesen beleértve a portékákat is.

A kerület keleti részén **Krad könyvtára** is megtalálható. Nem a legjobban felszerelt, viszont sok feljegyzés található a környező bennszülöttekről, növényekről, bestiákról és magáról a városról is.

A **Vallási kerület teljes nyugati részét a Gilron-kohó paplakjai** és céhei foglalják el. Innen számos kovács pap és szakember kerül ki, de azokat is szívesen fogadják, akik csak a szakmák rejtelseibe kívánnak belelesni.^[7]

A kerület Délkeleti részén található egy **színház**, ami Alborne nevében lett építve és felszentelve. Egy papja van, aki a Tanítók rendjének felavatott tagja, aki gondozza és rendszeresen tart itt műsorokat. A városba érkező bárdok általában először errefelé fordulnak meg, sőt szállásuk is akad itt.

A **gazdasági kerület főkapuja mellett egy Morgena oltár** is található, bár legtöbben csak Csillagúrnóként ismerik a helyet. Ide rendszeresen járnak áldozni, hogy nyugodalmas álmaik és éjszakájuk legyen.

A **folyópart mentén**, az Uszályosok céhe mellett **Antoh** számára és a város melletti temetőnél **Dar-tonnak** is van egy-egy apróbb oltára.

VIII.

Törvénykezés

Belaga városában nem titok, hogy a **bódító és egyéb tudatmódosító herbáliák, szerek fogyasztása engedélyezett**; sőt, kifejezetten a kultúra része. Viszont azt nagyon komolyan veszik, hogy hol és mikor élhet velük az ember. Ivókban, fogadóknak és szerencsejáték-barlangokban teljes mértékben legális az év minden napján, míg a nyílt utcákon csak bizonyos ünnepekkor. Céh- és iskolaépületek környékén ekkor is szigorúan tilos. Ezen megkötést megszegők büntetése pár nap kényszermunkától egészen több év börtönig terjedhet a körülményektől függően.

Az **emberáldozat tiltott** és mindenképpen halálos ítéletet von maga után. Véraldozat viszont engedélyezett, saját vagy beleegyező fél véréből.

Rabszolgaság csak kényszermunka formájában engedélyezett. Ilyenkor az adósnak biztosítani kell szálást és ételt, időnként szabadnapot is.

A törvénykezés némineműleg a “szemet szemért” elvet alkalmazza, viszont a kézlevágás csak többszöri lopás következtében történik meg. Első néhány alkalommal pénzbírságot, esetleg kényszermunka-büntetést kap az illető.

Erőszakos cselekedetekért börtönbüntetés vagy nyilvános lincselés jár a **Szégyen úton**.

Szándékos, provokálatlan emberölésért nyilvános kivégzés a büntetés, ahol egy pap és egy **Álomfüves** van jelen. A ceremónia és bűnbocsánat végén a

gyilkost “**Huul Átka**” nevű méreggel kenik be, ami néhány perc lefolyása alatt kínok között végez vele. Abban az esetben, ha túléli és megbánta bűneit, kap még egy esélyt az életre.

Azokat, akiket törvényszegésen kapnak, bíra elé állítják, és azok szabnak ítéletet rájuk. A bírát a három főnemesi ház valamelyike adja.^[8] Előfordulhat viszont az is, hogy nagyszabású esetek miatt a családfők jelennek meg a tárgyalásokon, mint ítélmesterek.

Azok a bűnösök, akik nem értenek egyet a rájuk szabott döntéssel, szembeszállhatnak vele. Ilyenkor szabad joguk van választani három próbatétel közül, amik általában halálosak, de aki ártatlan, azt az istenek átsegítik a legnagyobb veszélyen is.

A leggyorsabb és legegyszerűbb a Huul Átka nevű méreg használata, aminek mérgező hatását csak a tisztaszívűek élhetik túl.

A leghosszabb a mocsárjárás. Ilyenkor a bűnöst az Örök Ingovány legmélyebb pontján szabadon engedik mindössze a ruhájával, egy késsel és egy félig megtöltött kulaccsal. Azok, akik képesek visszatalálni a városba, tisztára mossák nevüket.

A harmadik választás a gladiátorharc, ahol az elítélt az arénában a város szeme láttára küzdhet meg az életéért. Ellenfele a bűne súlyosságától függ, ami egy egyszerű bestiától egészen a Füstköpők kapitányáig változhat.





XIX.

Ünnepek

Pyarroni naptár szerint

A NAGY ZSINATI ZSONGÁS

A leggyakoribb ünnep Belagában, minden Isten első hónapjának első napján rendezik meg (azaz három-négy havonta), amikor a nagy nemesi házak összeülnek egy egész napos zsinatra. Ilyenkor városszerte fesztivál tombol, színes, díszített, csicsás karavánok vonulnak végig táncosokkal, zenészekkel és megannyi mutatványossal. Az Arénában ingyenes a nevezés, és minden árusnál szintén feleannyiba kerülnek a különféle tudatmódosító herbáliák, alkoholok. Az ünnep alatt megengedett a bódítószerek használata az utcákon is, viszont az iskolák és céhépiletek közelében ilyenkor is tiltott.

ÁLDOZÁSOK HAVA

Évente kétszer előforduló ünnep, az időpont nem sokban, de változó. Mindig az év első hetében, majd körülbelül fél évre rá tartják. Ezeken a napokon egészen lelassul a város üteme, mivel szinte mindenkinek szabadnapja van, még az adósrabszolgáknak is. Ez alól csak a különféle szolgáltatók, mint például a szatócsok, kocsmárosok mentesülnek; akik dönthetnek úgy, hogy ilyenkor is nyitva tartják üzleteiket. Ilyenkor a városban fellelhető templomokban, arénában, fogadóknak sőt még az utcákon is papok prédikálnak, jókívánságokat és áldásokat osztanak. Míg a nép tiszteletét nyilvánítja és isteneknek tetsző áldozati ajándékokat visz az oltárakhoz. Lényegében az ünnep egy egész napos áldozati rituálé, ami városszinten zajlik le a legtöbb ittlakó részvételével, az istenek jóindulatának elnyeréséért. Ilyenkor bárki, aki törvényszegést követ el, a megszokottól súlyosabb büntetést kap.

ALKONYÜNNEP

Ez egy eredetileg Morgenához köthető toroni ünnep, amit Belagában rendszeresen megtartanak. Ideje Antho harmadik, „Tengercsend” havának 3. napja. A várost ilyenkor fáklyás, táncos menetek lepik el és több helyen máglyákat is raknak, amiknél a nép különféle áldozatokat mut be, a védett álmokért cserébe.

CSONTOK ÉS HAMVAK ÜNNEPE:

Uwel tercének harmadik havában tartott ünnep, melyet főleg a pyarroni vallású északi városállamokban tartanak, amibe beletartozik Belaga is. Hivatalosan UWel, ám sok helyen valójában két homályos istenalak, Keshda és Arasshín ünnepe ez. Az ilyenkor viselt maszkok az együvé tartozást fejezik ki. Viselőik a holtak ábrázatát és mezét felöltve zárándokolnak az utcákon és a lelkek nevében üznek gúnyt az elmúlásból.

EMLÉKEK HETE:

A nyirkos évszakban megrendezésre kerülő, Tharrhoz kötődő vallási ünnep. Pontos ideje Arel negyedik, „Holdak és Vándorok” havának 19. napjától Kyel első, „Szándék” havának 3. napjáig tart. Ezen a héten az egykor éltekre emlékeznek, azokra a névtelen hősök-re, akik hozzásegítettek a városállam megalapulásához. Ilyenkor a szoborkertekben zenés előadásokat tartanak ingyen.



GILRON PAPNAK JELENTKEZÉS:

Gilron egyházának meghatározott idejű eseménye. Aki Gilron papjává akar válni, annak jelentkeznie kell a főpapnál, aki az északi Kuleman városában székel. Erre lehetőség csak Alborne első, „Lant” havában van lehetőség, aki elmulasztja, várnia kell egy évet. A következő hónap elején kezdődik a várományosok képzése.

HOLDAK ÜNNEPE:

Eredetileg az ervek körében - különösen az ember vadászok klánjaiban - megtartott ünnep. A holdak ilyenkor fogyó arcukat mutatják, az éjféli szokatlanul hosszúra nyúlik. Pontos ideje Kyel második, „Akarat” havának 11. napja, amikor a vörös teliholdat majdnem két órás éjféli követi. Az ervek zenés, táncos ünnepséget tartanak ekkor, ezt a szokást Belagában élők is átvették.

INTÉSEK HETE:

Jelentős toroni ünnep, amit maga Faaryssen sul Belaga ismert és iktatta be a város életébe. Pontos ideje a nyári napfordulóra esik, pyarroni naptár szerint Adron negyedik, „Feloldozás” havának 15. napja. Morgena hívei ilyenkor összegyűlnek, és álmaikat egymással megosztva jósólnak abból. Esetükben az ünnep egész héten át tart.

MASZKOK ÜNNEPE:

Dreina tercének második havában („Esküvések”) kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, de akár négy hetet is igénybe vehet. Pontos ideje Dreina második, „Esküvések” hava, gyakran az egész hónap, ám leginkább harmadik hete, azaz 11.-15. napja. Ez a négy hét Ynev-szerte a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frivol módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra és megújulásra.



X.

Külpolitika és Kereskedelem

Belaga egy fokozatosan gyarapodó városállam, viszont teljesen eltörpül a több ezer éves múlttal rendelkező hatalmas országok mellett. Ezért próbálnak barátságos viszonyt táplálni az erősebb hatalmak felé, vagy legalábbis semlegesnek maradni, hisz eredetileg a háborúk szörnyűségei miatt hagyták el anyaországaikat az alapítók.

Mivel Belaga jelen pillanatban nem részese egyik térkapu hálózatnak sem, minden szárazföldi kereskedelmet postakocsikkal és kavaránokkal végez. Folyókon kanúzokkal, a Fendor-tengerén pedig galeaszszokkal történik.

Rengeteg árucikket hoznak Belagába a környező országokból (részletesebben lásd lent), viszont az innen vásárolt cikkek java része ugyanaz: áfiumok, mérgek, ritka textilek és festékanyagok. Kivételes esetekben az is előfordul, hogy fejlett technológiai vívmányokat is küldenek egyes klienseknek.

ÉSZAKI SZÖVETSÉG

Elsőként érdemes a legnagyobb felvásárlót megemlíteni, az Északi Szövetséget. Belagából az exportáru túlnyomó többségét ide szállítják és innen is hozzák be a legtöbb importot. E kereskedelmi út létezése nélkül Belaga képtelen lenne fenntartani magát hosszútávon, mivel főként luxuscikkek gyártásában jeleskedik, de a legalapvetőbb dolgokban - mint az elegendő mennyiségű étel - viszonylagos hiányt szenved.

ALIDAR

Nem túl távoli szomszédja Belagának, akikkel kapcsolatuk szigorúan kereskedelmi. Ez a hely, ahova nem a szokásos portékájukat exportálják, mint az áfium. Ide főként különféle munkásokat és építőanyagokat küldenek. Pontosan ezért a legkiválóbb belagai kertészek és füvesek nem Bealgában találhatóak, hanem Alidarban. Az emberi erőforrásokért cserébe a gazdag városállam jelentős pénzösszegeket juttat számukra. Újabban valuta helyett kimerült Szívárványgyémánt kerül inkább a fizetség mérlegserpenyőjébe, ugyanis e fakó kis köveknek hatalmas szerepe van az afrodiziákumgyártásban.

DWYLL UNIÓ:

Az Unió és Belaga vezetősége nem állnak túlságosan közeli gazdasági kapcsolatban, sőt gyakran előfordul, hogy a Dwyll Unió közelében eltűnik egy-egy kara-

ván. Ebből az indokból kifolyólag minden belagai karaván próbálja elkerülni minél jobban az Uniót. A városállam és az ország közötti ellentétnek több indoka is van: elsősorban kulturális, mivel Belagában tisztelik és szeretik az éjszakát, a másik pedig történelmi, mivel a dwoonok a mai napig nem bíznak az "ex-toroni" kijelentésben.^[10]

DORAN:

A Szövetség többi tagjához hasonlóan a belagai karavánok kínálta serkentőszerek, mágikus szövésre alkalmas vásznak felvevőpiaca. Az ellenszolgáltatás azonban nem pénzben, inkább kényelemben mérhető. Doran mágiszterei ugyanis minden hónapban felkínálják egy nagyhatalmú varázslójuk szolgálatait Belaga urai számára. Ezek a varázslók, habár színilag lekicsinylik az ideiglenes térkapuk nyitásának és arénafelszerelések karbantartásának munkáját; mégsem szegültek ellen eddig egyetlen kérésnek sem. A gyanakvóbb nemesség - bizalmatlanul - a Dorani Titkosszolgálat spionjait látja bennük.

EREN:

Mivel Eren Észak Ynev legimpozánsabb lovagi és katonai országa, ezért a fent említett általános cikkeken felül (áfium, textil, stb.) fegyvereket és páncélokat is szállítanak. Ezt nem azért teszik, mert Eren királysága rászorulna, hanem sokkal inkább tiszteletadás szempontjából, és ezt mindkét fél igenis jól tudja.

ERIGOW:

A Szövetség kulturális központja. Az idehozott értékek és a Belagát reprezentáló szimbólumok úgy vesznek el, mint egy csepp víz a tengerben. Természetesen a városállam számára a behozott áru a lényeg. A legtöbb külföldi, különleges italt is innen próbálják beszerezni, mint a híres erigowi mézbort. Pontosan ezért a monopolisztikus helyzetéért a hercegségbe áramló pénz mindig valamivel meghaladja kiadásait. Erigow az utolsó megállója a belagai karavánnak az Északi Szövetség tagjain belül.

GIANAG ÉS TARIN:

Ez a két ország képez teljes kivételt az általános cikkek szállításában, sőt Tarinba el se jut közvetlenül az áru. Gianagba csak textileket és festékanyagokat szállítanak, mérgeket és áfiumot egyáltalán nem. A

Belagából származó portékákat a helyi zord népek sok esetben előnyben részesítik a Haonwellből származókkal szemben. A nagyon is ellentétes nézetek miatt Belaga vezetője felajánlotta a hercegnek, hogy minden náluk felnevelkedett Gilron pap rendszeresen küld munkáiból Sinog-kulba, a jó viszonyért és némi Tarinból kapott értékes fémért (pl.: adamantit) cserébe. Mivel Belaga városában sok kegyet vesztett pap és kitagadott törpe él, előfordulnak összetűzések a Gianagban élő Gilron papokkal és tarini járőr csapatokkal. Eddig ezek nem eszkalálódtak országszintű konfliktussá, de szinte lehetetlenné teszik a barátságos kapcsolat kialakulását a városállam és Tarin között.

HAONWELL:

Mondani sem kell, hogy Haonwell az az ország a szövetségben belül, amely a legszívesebben fogadja a Belaga által nyújtott árucikkeket. Természetesen azok közül is az áfiumot részesítik előnyben. Cserébe főként dísz tárgyakat adnak, amivel a különféle középületeket szépíthetik. Mivel nem sok művészlélek él Belagában, itt ezek szinte értéktelenek. Amiért mégis megéri ezt a kereskedelmet fenntartani, az a ritkán kapott pegazus és unikornis, amit a város igencsak változatos módon képes felhasználni, köztük "A Kráni Taverna" nevezetű létesítményben.^[9]

ILANOR:

Teljesen semlegesen állnak Ilanorhoz a Belagában élők, mivel se kulturálisan, se technológiai érdeklődési szinten nincs semmi közös bennük. Másrészről nagyon messzire nyúlna a kufárok útja, ezért nem éri meg ellátogatni Dorianba.

KAHRE

Mintegy szükséges cenzor, utolsó vámként jelent meg Belaga Kahre közelmúltjában. A technikai vívmányok, meg nem értett gondolkodók mintegy itt debütálhatnak a szélesebben vett 'világ' előtt. Ugyanakkor Belagában található a mechanisták ötletrácsa, mely a tudományos kémkedés és az eretnek gondolatok kiszűrését célozza meg Kahre fegyverkovácsainak hatáskörén kívül. Ezenfelül a belagai karavánok felelősek Kahre luxuscikkeinek beszállításáért, valamint külkereskedelmének 2/3-a is Belaga közbenjárásával történik. Ezért a kényelemért és bizonyos tekintetben biztonságért soron kívül juttatnak a Belaga háznak máshol nehezen - vagy sehogy sem - elérhető vívmányokat (fogaskerékszivattyú, gőzeke, alsókulcsos ismétlőpuska, felvonódarú, toronyóra, mechanikus kapu, különleges fegyvermarkolatok, stb.). Belaga különböző ivóiban, fogadóiban, néha bordélyaiban

ejtik meg Gilron szabad felfogású papjai vallási vitákat, saját üzleteiket, melyek mindenképpen személyes közbenjárást igényelnek. Rossz nyelvek szerint

Honorius Caldinbras, a Főkonstruktőr a Hortus Dominae-ben szokott titkos találkozókat tartani Gianag főpapjával.^[11]

KROVAL^[12]

Nem kifejezetten kereskedelmi célból áll meg a belagai karaván ebben a városállamban, hanem sokkal nyomósabb indok miatt. Mivel ez az egyetlen emberlakta település Belaga és Riegoy kereskedőútja között (amit egyesek csak a Kenderútnak neveznek), tökéletes pihenőközpontként szolgál a kereskedők számára. A biztonságos itttarzkodásért és szükséges ellátmányok pótlásáért cserébe tisztos mennyiségű bódítószert adnak az itt élők számára. A helyi bünszervezetek védelméért általában haonwelli műkincsekkel fizetnek. Amit érdemes tudni Krovalról, hogy sok kreatív (kiégett) művész él itt és a különféle szerek hatására igencsak különös alkotásokat hoznak létre. Néhanapján megesik, hogy az itt megforduló belagai kufárok szívesen felvásárolják őket, hogy otthonaikat "díszítsék" velük.

MURGADOR

A környező területek adottságai miatt a favágás nem túlságosan virágzó ipar Belaga városállamában, így a faimport nagy részét Murgador volt grófságának területéről szerzik be. Híres faúszatói csekély áron, némi áfiumért és jóminőségű textilekért cserébe szállítják a városállamba a jókora farönköket.

Kapcsolatuk nem csak kereskedelmi, jó viszonyt ápolnak az ottani faluvezetőkkel; rendszeresen tartanak arrafelé őrzőjáratokat önkéntes Füstköpők és Álomfüvesek, akik tisztán tartják az Antisist a környéken.

RIEGOY VÁROSÁLLAMOK

A legveszélyesebb és leghosszabb kereskedelmi út, ami Belagából indul. Lápvidéket és tengert is átszelve szállítják az ikonikus portékákat Riegoy városállamaiba, pontosabban Up-Umbarba. Cserébe, főként (de nem kizárólag, a pénz mindig szóba jöhet) élő állatokat szállítanak Belaga városába; marhacsordákat, méneseket és harci kutyákat, amik híresen jó minőségűek Riegar térségében.

A két városállam szövetsége viszonylag ingatag, mivel a Barrakuda klán próbálja behódoltatni Belagát, nem éppen diplomatikus módszerekkel, ám annál titkoltabban.

TIADLAN:

Hasonló a helyzet, mint Ilanor esetében, viszont itt a kereskedelem hiányának kizárólagos oka a távoltság és, hogy se a Dwyll Unió, se Toronon nem kívánnak átvágni a karavánosok. Viszont egy kis rossz vér van kettejük között, mivel a Tiadlani kereskedők némi kárt szenvednek a drága selymek eladásával kapcsolatban, hiszen Belagából a sok, olcsó textilárut elkezdtek terjeszteni a Szövetségen belül.

TORON^[13]

Az alapítók sok mindent hoztak magukkal egykori hazájukból, ám a hazafiság csak ritkán foglalt el uralkodó helyet ezek között. A toroni heritázzsal rendelkező telepések aligha vágytak vissza egykori birodalmuk vasmarkába az északi szabadelvűség utáni megrészegülést követően. Félreértés ne essék: Erionhoz, a kultúrák olvasztótégelyéhez képest erős túlzás lenne akár fél munkának nevezni azokat a folyamatokat, melyek Belaga népét egyesítik; ám határozottan "elervült" toronijai jelentősen eltérnek az óhaza népétől. Szokásaikat, ünnepeiket, sőt, receptjeiket is továbbadják gyermekeiknek; és nem számottevők a vegyesházasságok sem. Elmondható, hogy csak minden ötödik toroni származású fiatal házasodik erv felmenőjű családba, és szinte példátlan - néhány radikális kivételtől eltekintve - a más fajok képviselőivel folytatott viszony. Legjelentősebb különbséget a házak formáján, levesek ízén, ruhák szabásán és az áldozatok bőségén felül éppen a lelkek mélyén lapangó hitbuzgalom képezi. Toronban maradt feleikkel éles ellentétben elenyészik az egy-két megmaradt öreg híve Tharrnak, míg inkább dítik Sogron, Krad és a hekkák kultusza. Egyébiránt a belagaiak nem avatkoznak Toron politikájába. Az Ikrek szektája fenntart egy kizárólagos fennhatóságú boszorkánykonyhát a város berkein belül, ahol saját felhasználásra főzetik saját mérgeiket. A laboratórium helye természetesen titkos, és termékei sem a nagyközönségnek szántak. Másrészt a mundán, hétköznapi használatú áruk egy csekély, ám állandó piacát biztosítja Belaga az Oroszlán Császárságának. Végülis edényekre, szerszámokra, szekérrészekre minden valamirevaló városnak szüksége van, és a legjobb áron van rájuk szüksége. A toroni kereskedők, akik vállalják az utazással járó veszélyeket, pontosan azt kapják, amire befizettek; míg a Toron határához menő belagai karavánok jelentős mennyiségű tudatmódosító szeren és mérgezen tudnak továbbadni még a Birodalom határai előtt is.

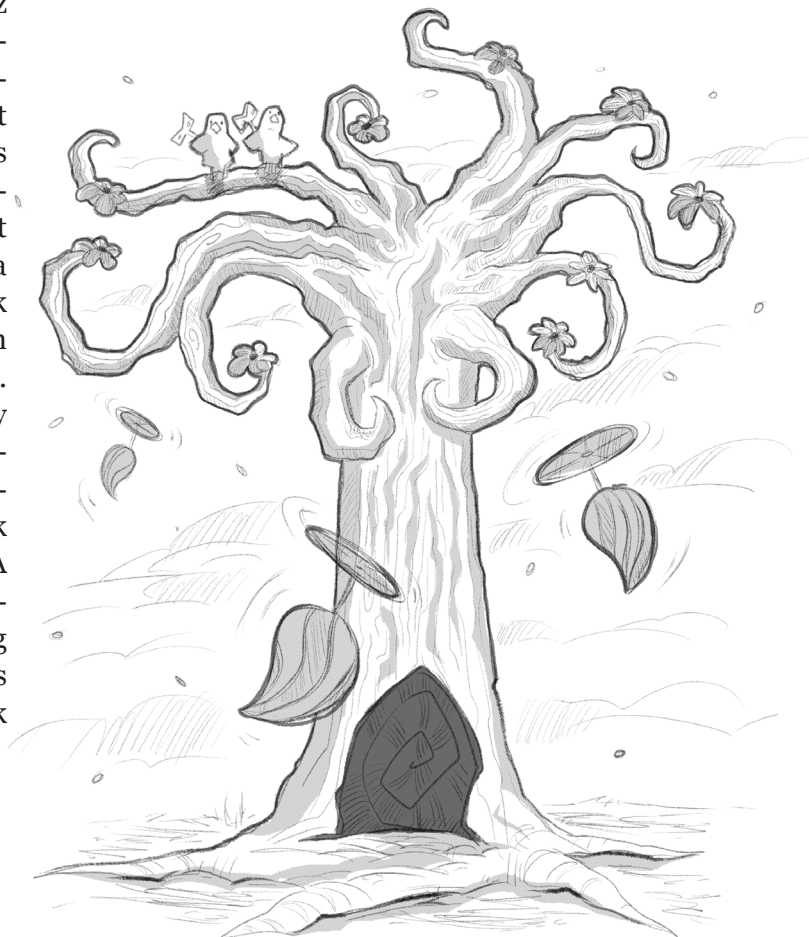
AUNOK, AMAZONOK ÉS BARBÁROK

A nomád életmódot folytató aunokkal meggyűlt a bajuk a belagai lakosoknak az évtizedek során. Az első pár évben hatalmas veszélyt jelentett a szinte teljesen védtelen ott lakók számára. Ahogy gyarapodott a város és képzett harcosaik lettek, a sáskaharcosok által nyújtotta veszély csökkent, de soha nem múlt el. Mai napig elfordul, hogy különböző járőröket, utazókat, vagy városlakókat támadnak meg a város falain kívül.

A másik nagy veszély, amely délről fenyegeti a várost, az ott élő rabszolgatartó amazonok. Ők a legfőbb indoka, hogy miért tértek át a vízi útra. Eredetileg az első néhány évben Riegoy Városállamokba szárazföldi úton haladtak a karavánok, ám ritkán értek célba az ott portyázó amazonok miatt. A város vezetősége nem tűrhette tovább, hogy súlyos pénzeket és portékákat vesztenek minden megkísérelt út során.

Az utóbbi években Észak felől kisebb-nagyobb barbár törzsek jelentenek fenyegetést Belagának, akik valami indoknál fogva megostromolják a város falait és környező őrt posztjait. Eleinte csak a mocsárban futottak össze ritkán barbár csapatokkal, ez viszont drasztikusan megváltozott.

A veszélyek csökkentése és a város biztonsága érdekében a belagai vezetőség vérdíjat tűzött ki a környező aunok, amazonok és barbárok ellen is.^[14]



XI.

Lakosság

Alapításakor alig érte el az ötszáz főt. Az évek alatt viszont kinőtte magát több, mint kétszázezer főre. Többségben az Északi Szövetségből és Nyugati Városállamokból érkeztek ervek, de kis számban Kahreből és Riegoyból is. Kevesebb létszámmal Toronból, majd ahogy gyarapodott a város Pyarronból is. Az ervek és kyr vérűek nem vegyülnek egymással; vagy csak nagyon ritka, kivételes esetekben, ezért gyakori a világos haj. A város lakói több mint 90%-ban emberek, 5%-ban törpék. A maradék 5% pedig vegyesen oszlik meg udvari orkok, gnómok, ogárok, félelfek és elfek között; bár az utóbbi a legritkább.^[18]

Mivel a városban élők nagy része ember, és kisebb létszámban törpe, el vannak szokva a másfajúak jelenlététől. Ebből kifolyólag szoktak lenni bonyodalmak, főként amikor alkohol vagy valamiféle áfium hatása alatt vannak a személyek. Ilyen viták az enyhe összeszólalástól a súlyos testi sértésen át, akár lincseléshez is vezethetnek.

Vallás tekintetében a lakosság nagy többsége Gilron, és Krad híve (*olykor csak egyiküké*), de ez nem jelenti azt, hogy csak az ő követőiket lehet megtalálni a városban. Mivel vallásszabadság van Belagában, több istennek is megtalálható az oltára, szent helye szét-szórva városszerte. Többek között Arel, Alborne, és Morgena szentélyei; ám állandó papjaik nincsenek, vagy csak nagyon kis létszámban találhatóak.

A divat Belaga városában nem egy gyakran változó dolog. Mindig a vörös és kék színek pompáznak az emberek ruházatán, úgy mint ahogy az épületeken is. Színben egységes, de stílusban változatosabb a viselet: a buggyosan elegáns ruháktól egészen a feszes, testhezálló darabokig minden megtalálható.

Az itt élők főként a textilekkel, ruhákkal és alkímiával foglalkozó céhekben dolgoznak; valamivel kevesebben kereskedelemmel, illetve földműveléssel. Szórakoztatóiparban dolgoznak a legkevesebben, de így is több tucat fogadóval, ivóval, szerencsejáték-barlanggal és utcai fesztivállal töltheti szabadidejét az ideérkező. A hadászati kerületben egy arénacsoport is található, ahol különféle versenyeket is tartanak, de főként a módosabb nemesek rendeznek tornákat és küzdelmeket. Ezek általában nem halálra mennek, hanem az erőfitogtatás és a szakismeret bemutatása a céljuk. Előfordul viszont amikor két fél (általában nemesek) összetűzésbe kerül egymással, kiválasztott bajnokaik csapnak össze; ilyenkor előfordul a halálos kimenetel.

A jól teljesítő gladiátorokat gyakran fel is bérlik a város lakói és nemesei különböző kényes feladatokra, vagy bármilyen más módon megpróbálják a város szolgálatába állítani különleges adottságaikat.



XII.

Épületek

Város külterületén gyakoriak a tapasztott vályog épületek, és ahogy haladunk beljebb a kőépületek válnak gyakorivá. Jellemző az új-kyr építési stílus keveredése az ervvel. Az épületek alapstruktúrája ég felé törő kyr stilusú, de erv motívumokkal (faragások, freskók, szobrok és üvegablakok) díszítettek. A középületek tetején főként kékre festett terrakotta díszeleg. A város felépítésében nagy szerepet kapott a kezdeti években a folyók által képzett ártér határa, a későbbiekben pedig a már meglévő épületek helyzete. Ez értő szemek számára jól látható: habár van belváros, mégis három, egymástól elkülöníthető városközpont van jelen az alapítók első épületeinek közelében. Az alapítók között elvétve ugyan, de akadt néhány építészmeister; viszont munkásokat Toronból hozattak a város felhúzásához. Ennek következtében keveredik a kyr és erv építészet. Az épületek a környéki dombok gránitjából, környes erdők fáiból és a folyómellék agyagjából épültek kyr elrendezés szerint. A kőépületek a három központban ég felé törő, túldíszített, tornyos házak; amik egymástól elkülönülve, szobrokkan gazdagon díszítve, boltívekkel és íves kupolatermekkel, esetleg köríves folyosókkal egybetörve magasodnak az ember felé. A falfestékek,

freskók, vízköpők, szobrok és faragott oszlopok, díszablakok erv díszítőelemeket, pyarr vallási motívumokat ábrázolnak, jellemző színeik a kék és a fehér. A belváros is új-kyr toronyépületekben bővelkedik, de a városfal felé közeledve egyre zömökebbek, egyszerűbbek az épületek. Ez az átmenet anyagukban is jellemzi az építményeket; ahogy a gránitot tapasztott agyag, a városfal mentén pedig vályog váltja fel. A belső építészetben egységesen négyszögletű termek dominálnak. Az agyagfalak mellé gyakran társul a könnyen elérhető terrakottatető, melyet a kékfestők rendszerint egységes kékre maratnak. Így hát a tető színének mélysége gyakran tükrözi az ott élők anyagi helyzetét. Az elkülönülő városrészek ránézésre alig különböznek, és a maguk nemében remekműnek számító kőhidakkal érintkeznek egymással. A fontosabb épületek építőkövei közé rúnákkal áttört acéllemezeket helyeztek, ezzel védve a bent lévőket légies látogatóktól, és szimpatikus mágiától egyaránt. A városon belüli örposztok és a postaállomás egyaránt efféle fémllel erősített, puritán kőépületek. Ezen rúnák a játérendszer szerinti 15-ös erősségű védő varázsjelnek felelnek meg.



XIII.

Nevezetes Épületek

FOGADÓK, TAVERNÁK

Az átutazóforgalom miatt nagy számban megtalálhatók a fogadók, melyek kiváló ételekkel szolgálnak a megfáradt kereskedők és kalandozók számára (a sok különböző helyben termesztett növény miatt.) Mivel sokféle nemzetiségű ember költözött ide az évek során, és közülük jópáran nyitottak fogadókat, stílusban és berendezésben, kiszolgálásában nagyban különböznek. Viszont számos fogadó közül mindig kiemelkedik néhány melyeknek a híre messzebbre száll a többinél. Például:

A SZUNNYADÓ FŐNIX

Belaga első megalapított fogadói közé tartozik s akkor még **Daner ivója** néven futott. Akkoriban egy kis épület volt és egyszerű csapszékként üzemelt, majd ahogy teltek az évek kinőtte magát fogadóvá. A Szunnyadó Főnix nevet azért kapta, mert többször is lángra kapott az épület, ameddig **Daner** pihent, viszont mire felébredt már csak a tűz által okozott károkat látta^[15]. Az épület sosem égett le teljesen, viszont minden alkalommal, amikor itt-ott sérülést okoztak a lángok, bővült és szépült az ivó.

Mára az épület elég nagy, két emelettel és egy alagossal is rendelkezik. A földszint kellemes, otthonos hangulatú, mivel Daner saját keze által faragott asztalok és székek lepik el a teret. A felső szinten 12 szoba található, amelyek egyszerű berendezésűek, viszont mindegyikbe vannak illatos gyertyák és füstölők. A fogadó a puha, jó minőségű ágycsészéről és a nyugtató, altató hatású herbálicsészéről híres. Ezeket tea, gyertya vagy pipadohány formájában szolgáltatják. Az alagsorban lehet kártyázni, kockázni és sok más szerencsejátékot űzni. Istállója egy kis belső udvarban van amit 2 láb magas deszkakerítés vesz körbe. Az árak kicsit az átlag felett vannak, de közel sem olyanok, amit egy utazó ne tudna megfizetni. Egy étkezés 8 réz adagonként, a szobák 20 rézbe kerülnek éjszakánként. Az istálló használata 2 réz naponta.

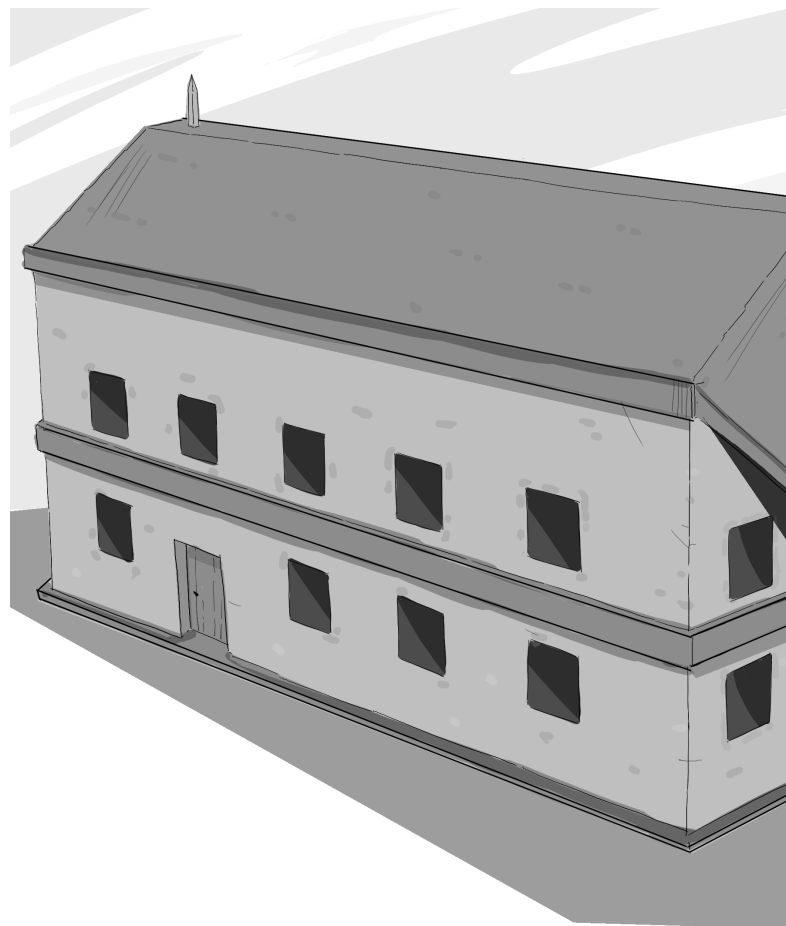
A Gazdasági kerület szívében található a fogadó, cégére egy alvó madarat ábrázol.

MAJD LESZ...

Egy emlékezetes fogadó, nem ételei vagy kényelme miatt, hanem neve és rövid kis története miatt. Maga a történet úgy szól, hogy aki nyitotta, nem tudta eldönteni, miként nevezze el a fogadóját. Egy éven keresztül csak annyit hajtogatott „Majd lesz...”. Az év végére eldöntötte a nevet, ezért összehívta barátait, rokonait és törzsvendégeit, hogy előttük mondja ki. „A fogadó neve mostantól...!” majd mielőtt befejezte volna a mondatát, az istenek magukhoz ragadták. Azóta is mindenki csak a **Majd lesz...** fogadónak hívja, cégére azóta is üresen áll. Az épület négyzet alakú és kétszintes. Alsó rész az ivó- az emelet pedig a fogadórész., tizenhat egyágyas szobával. Külön istállója nincsen, csak az épület oldalán meghosszabbított tetőrész nyújt menedéket a lovaknak az eső elől.

Egykori tulajdonosának fia, **Harin** örökölte meg és azóta is működteti a fogadót. Azok jönnek ide inni és megszállni akiknek a tarsolyuk kissé levegős. Egy étkezés 5 réz adagonként, az italok nem nagyon kerülnek többbe mint 2 réz kupánként és egy szoba egy éjszakára mindössze 7 réz.

Az épület a Gazdasági negyedben található, a Postakocsi út szélén.





A KRÁNI TAVERNA

Az erioni születésű **Godorai Samssy** étterme, a legelőkelőbb és legdrágább egész Belagában. Az ott fogyasztott ételekért súlyos ezüstpénzeket kérnek el, akár aranyak is kicsúszhatnak az ott étkezők zsebéből egy éjszaka után. Samssy szinte egész Ynevet bejárta élete fénykorában, különleges receptek és alapanyagok után kutatva. Az a mendemonda terjeng a városban, hogy egy kisebb Krad könyvtárat is meg tudna tölteni az ételekkel kapcsolatos, felhalmozott tudásával. Habár a vendégek között híres, az ott dolgozók között rendkívül hírhedt; néha önszántukból, de legtöbbször elbocsátás miatt hagyják el a helyet. A volt ott dolgozók gyakran keresnek fel **Álomfüveseket** lelki (és testi) enyhülést keresve.

Átlagosan egy reggeli 4, egy ebéd 9, vacsora pedig 7 ezüst, adagonként. Italokból nem túl nagy a választék, Belagában készült sörből adnak 1 ezüst / korsót vagy különböző országok különlegességeit adják 5 ezüst / pohár áron.

Az épület a **Hadászati kerület legszélén található, közel a Gazdasági kerület hídjához.**

A KÉTARCÚ IVÓJA

Belaga egyik leghírhedtebb létesítménye. A nevét két indok miatt kapta: az egyik, hogy egy Ogár - akit Tirlarnak neveznek - a kocsmáros és ő is a tulajdonos. A másik pedig hogy itt koncentrálódik a légbőlkapott, és valós pletykák, illetőleg fanyar szájízű hagyó feladatok. A sör, étel és a szállás itt a legolcsóbb, bár a minőség hagy némi kívánnivalót maga után. A fogadó egy "L" alakú, egyszerű, egyszintes épület galériával, és rendelkezik egy pincével is. A pincét ki lehet bérelni különféle találkozókra, 1 ezüst / nap áron. A galérián 14 ágy bármelyike - ha nem foglalt - éjszakánként egy - bármilyen veretű - rézért kivehető. Az ágyakat a plafonról lelógatott függönyök különítik el. A kivett ágyakhoz egy utazóláda is jár. Istállója nincsen, a bejárat előtt van egy hosszabb lóköttő. Itt a leggyakoribb fizetőeszközök a lyukas rezek, ígéretes és szívességek; tehetősebbek nagyon ritkán fordulnak meg erre felé. Maga az épület a gazdasági terület legszélén található. A cégére egy kifigurázott kétarcú Ogárfejet ábrázol.^[16]

HORTUS DOMINÆ^[17]

Nevét a tulajdonosáról, **Rosanna de Olivier** shadoni származású erioni nemes hölgyről kapta, akit Faarysen sul Belaga bízott meg egy magához méltó szálloda felépítésével. Mindössze nyolc éve készült el a **Meg-tisztulás Hídjának** déli hídfője előtt hagyott tér közepén. E grandiózus kezdeményezés eredménye a hétemeletes, három függőkerttel tarkított épületkompozíció; amely azon kívül, hogy szemet gyönyörködtető, az északi világ kilencedik legkényelmesebb fogadója is. Rendelkezik saját fürdőházzal, éttermmel, dohányzószobákkal, táncszínházzal és természetesen a fent említett függőkertekkel. A tágas folyosókat ibarai növények zöldítik, a támpillérek mind törpe szobrászok mestermunkái, szőnyegek finom brokátból vannak. Éttermében csak különlegességeket talál az ember, míg előadásai mindig teltházasak. A látogatók biztonságáról a szolgálatukat letöltött füstköpők tisztjei biztosítják, persze avatatlanság számára egyszerű vendégek képében. A szálloda szobái patyolattiszták, a személyzet pedig oly diszkrét, hogy az egyszeri vendég akár meg is feledkezhet létezésükről. Kertjeit egzotikus madarak és nemesített rózsák tarkítják. A teljes hetedik emelet egyetlen zöld lakosztály, az Argus lakosztály. Névadója persze rózsák iránti csodálatán és pénzén kívül semmit sem tett az épület megvalósításához és egy óránál nem is töltött el többet benne. A szállodaigazgató egy jóvágású férfi, személye jelentéktelen. Egy éjszaka vacsorával, gőzfürdővel 3 aranyba kerül. A kocsisín és táncszínház vendégeknek ingyenes, másoknak fél arany fejenként.



CÉHEK, ISKOLÁK

ALKIMISTÁK CÉHE:

A városban legelsőnek alakult céh. Mind az öt alapító tag az Északi Szövetségből érkezett 3698-ban. Kalandozókat béreltek fel, hogy kutassák át a környező területeket, ahol egzotikus növényeket és több tucat természetesen alakult barlangot fedeztek fel. A gazdag földművelési adottságok és a környező kisebb barlangokban lévő nyersanyagok miatt hamar beindult a Céh élete. Ők gondoskodnak szinte minden luxuscikk elkészítéséről, ideértve a kenőcsöket és különleges szereket. Habár a mérgek és a bódítószerek gyártása főként az Álomfüvesek feladta, a Céh is készít csekély mennyiségben. **A Céh a gazdasági kerület északi részén található, az Álomfüves iskolától keletre. A boszorkánykonyhájuk szintén a gazdasági kerületben található, annak a déli részén.** Jelenlegi vezetője: Shenkhor mester egyik első tanítványa, **Ohvar**.

KÉZMŰVESEK CÉHE:

Röviddel az alkímisták Céhe létrejötte után alakult, csupán pár nappal később. A széles választékú és jó minőségben fellelhető alapanyagok sok mestert és szakembert idevonzott a városba. Elsőnek főleg magának és az ideérkezőknek gyártotta a tárgyakat, viszont hamar kinőtte az itt lakók számát. A Céh főépülete **a Gilron kohó mellett található a vallási kerületben.** Jelenlegi vezetője Gilron egy papja: **Straker atya**.

USZÁLYOSOK CÉHE:

Habár a legközelebbi tenger is elég messze van, a vízi közlekedés egyik gyakran használt formája Belaga kereskedői számára. Mivel a Dalbrak folyó segítségével könnyen el lehet jutni a Fendor-tengerhez, folyami hajót is készítenek Belagában; pontosan két típusút. A kisebb és leggyakoribb a **Kanúz**: lassú vizekre szánt személy- és áruszállító. Északon sarló-, délen sequor-ívelésűnek mondott; törzse méretéhez és súlyához képest csekély merülésű, ezért páros tatevezőjével egyetlen ember is könnyen boldogul. Főként rövid távokra és városon belüli közlekedésre használják. A másik típus a **Galeasz**. Közepes méretű, jellemzően kétárbócos beltengeri hajótípus; partok közti közlekedésre csak korlátozottan alkalmas. Ezekkel a hajókkal szoktak árut szállítani a Fendor-tenger körüli kisebb településekhez, beleértve Krovalt, sőt a Riegyó Városállamokba is ezekkel jutnak el.

A műhelyek a vallási kerület nyugati részén lévő folyó mentén terülnek el. Jelenlegi vezetője egy Abasziszból érkezett hajómérnök: **Pabalo**.

KERESKEDŐK CÉHE:

P. sz. 3699 elején jött létre, amikor postakocsiállomást húztak fel a városban. Magába foglalja az összes kereskedőt és árust a városban. Nagy szükség volt már kereskedőkre, mivel túltermelés gondja sújtotta a várost. A Vittadora futárszolgálatnak hála, a külkereskedelem ezáltal szerves és fontos részévé vált Belagának. Mivel nagy távokra szállítanak különféle cikkeket, ezért a Céhbe nemcsak a ravasz kalmárok tartoznak bele; ide tartoznak azok a városőrök is akik képzésük után csatlakoztak, majd a karavánok őrzésére és kíséretére szakosodtak. **A főépület a Kereskedők delíriuma szívében található.** Jelenlegi vezetője egy pyarroni férfi: **Dreonar Mart**.

FÜSTKÖPŐK HARCOSISKOLÁJA:

Az iskola a hadászati kerület nyugati részén található, P. sz. 3705-ben nyílt meg hivatalosan, és azóta is évente akár több száz érdeklődőt fogad a létesítmény. Maga az iskola két nagy részre tagolódik: a kampuszra és a kiképzőtáborra. A táborban minden leendő Füstköpőt párosával képeznek ki, hogy jobban tudjanak kisebb csapatokban dolgozni. A kampusz területén is találhatóak elszórtan üvegházak, ahol a tanoncok tanulmányaihoz szükséges növényeket termesztik. Itt található egy rezervátum is, ezen a területen tartják a környező bestiák egy-egy mintadarabját a szükséges kutatásokhoz.

A kiképzőtáborban szállásolják el a leendő Füstköpőket és városőröket. A harci kiképzést is itt tartják; több gyakorló és küzdőtér is megtalálható itt, ahol mentorok felügyelik a tanoncok teljesítményét. Jelenlegi vezető: **Zrah'qvazul**.

ÁLOMFÜVESEK ISKOLÁJA:

A kisebb laboratóriumokból, üvegházakból és termőföldről álló iskola **a gazdasági kerület északi részén található.** A városőrök itt nagyobb létszámban megtalálhatóak, mivel a bent tartott növények és kemikáliák akár halálosak is lehetnek a hozzá nem értők számára. Csak engedéllyel és kísérettel látogathatóak ezek a létesítmények.

A másik indok a fokozott őrésre: a bent alvó Álomfüveseket ne tudja senki bántani, miközben az Antisst pásztázzák veszélyeket keresve.

Jelenlegi vezető: **Shenkhor Zhiláhn, a „Mester”**.

KIEMELT HELYSZÍNEK

A HÁROM NAGY HÍD:

Régebben a folyókon való közlekedést csónakokkal és ladikkal oldották meg Belagában. Mára már jóval kevesebben élnek ezzel a lehetőséggel, és a három kerületet összekötő hidakat használják. A **Megtisztulás hídja** köti össze a Próféták dombját és a Korona teret. A **Vesztőhíd** köti össze a Próféták dombját és az Acélkörletet. Végül a **Hiur híd** teszi lehetővé a közlekedést az Acélkörlet és Korona tér között, ez a legrégebbi híd a három közül.

A NÉV NÉLKÜLI HŐSÖK SZOBRAI:

A **Kereskedők delíriumának terén** található egy nagyobb szoborcsoporthoz, mely arcnélküli férfiakat és nőket ábrázol, ahogy különféle szerszámokat és fegyvereket fognak. Ez azt szimbolizálja, hogy ők voltak akik építették és óvták a várost alapításakor; életüket adták, hogy a mai napon itt civilizált élet lehessen. Néha előfordul, hogy papok vagy egyéb szónokok itt kiáltják ki mondanivalójukat.

BELAGAI ARÉNA:

Az Aréna a hadászati kerületben található, északkeletre a Városőrség főépületétől, ahhoz közel. Maga az aréna öt kisebb küzdőtérből áll, ebből három fedett és kettő nyílt.

- **Ezer szó színpada:** A kettő nyílt aréna közül ez a kisebbik, és itt a leggyakrabban Dalvesztés párbajokat bonyolítanak le, az egésznek a közepén egy cifrán feldíszített színpad található.
- **Diadalok mómora:** A nagyobbik nyílt küzdőtér, ahol tornákat szoktak rendezni. A többi mérkőzéshez képest ennek a kezdete mindig fix; mikor a nap a legmagasabban jár, azaz délben.
- **Belaga kihívása:** A két nagyobb fedett küzdőtér az, ahol a Belagai szabályok szerinti küzdelmek folynak. Az egyikbe főként befolyásosak és tehetősebb nemesek neveznek vagy éppen neveztetnek be a saját szórakozásukra, a másikba pedig bárki szabadon benevezhet.
- **Letűnt korok csatái:** Mind közül a legkisebb küzdőtér, itt klasszikus gladiátorharcok folynak. Általában a komolyabb nézeteltéréseket rendezik itt, vagy ha valaki ártatlanságát akarja bizonyítani. Ezen a küzdőtéren a leggyakoribb a halálos kimenetel.

BELAGA PALOTA^[20]:

A város alapítása előtti első emberkéz alkotta építmény. Eredetileg várnak, kisebb erődnek készült, amire a környék biztosítása után elkezdtek ráépítkezni. Az egykori várfalak, a belső városfal hamar a mai palota alapjaivá lettek rombolva, és a robosztus rönk- és sziklahalom elkezdett lágyabb vonalakat felvenni. Két kisebb és egy nagy kupolája van. Ezutóbbi a Nagyterem, vagy tanácsterem fölött található. Az épület külső falai ólomüvegekkel tagolt ívekre oszthatók fel. A palotán belül kerengők, boltívek és lodzsák útvesztője teszi nehézkessé idegeneknek a tájékozódást. A ritkán beengedett látogatókat nagy díszteremben várakoztatják, majd hosszabb tartózkodás esetén vendégszobákban szállásolják el. A palota folyosóin kíséret nélkül szigorúan tilos a kóborlás. Az épület alatt egy hatalmas borospince is található, ami a Belaga család féltve őrzött, egzotikus italait vigyázza.

BLAMÁZSOK VÖLGYE:

Avagy más néven a **Szégyen út**. Ide sorakoztatják fel azokat, akik bűnt követtek el Belaga városában. Egy rövid szakaszon az út jobb és bal mentén is egy-egy tucat nagy szégyenoszlopot (pellengért) helyeztek el, amikre a vétkesek kerülnek. Akik igazán szégyenteljes dolgot követtek el, azoknak a nevét bele is vésik az oszlopok oldalába, hogy megmaradjon tettük emléke. Rendszerint gyakran járőröznek erre városőrök, és mindig jelen van 1-2 pap, aki a sérelmeiket olvassa fel a népnek. **A Völgy a Vesztőhíd északi végén található.**

CSILLAGKÖPÖNYEG SZÍNHÁZ:

Egy viszonylag kicsi épület, legalábbis színházakhoz képest. „**Műveletlen Művészek**” néven vált közzismertté. Az épület kialakítása egyszerű, téglalap alakú és kétemeletes. A nézőtér amivel rendelkezik nem túl nagy, csupán 120 férőhelyes. A színpad egyedi és saját kézzel alkotott díszekkel van ellátva, melyet a tulajdonos készített. **Fantió** nevezetű Alborne pap tartja karban az épületet, és rendez műsort szinte minden nap. Hozzá járnak a művészet megszállottai imádságot mondani istenüknek. Az épület emeletén van a lakrésze és egy kisebb fogadószobát is ki van alakítva, ahol bárdokat szállásol el ingyen. Egy tucat pofonegyszerű, kétágyas szobát tud felajánlani hit-társainak. **A vallási kerület délkeleti részén található maga a színház.**

DREINA BANK- ÉS RENDHÁZ:

Belaga pénzügyeinek egy részét magasan képzett dreinahú bankárok intézik. Az épület saját fallal rendelkezik, talapzata egy "T"-re emlékeztet, két emelet magas és pincéje is van. Az alsó emelet az ideérkezők ügyintézésre szolgál, a második emelet pedig a paplak része. Maga a pince szolgál az ott lévő arany biztonságos tárolására. Az ideérkezők nyugodt szívvel tárolhatják pénzüket, vagy vehetnek fel kölcsönt. A városórség itt a szokásosnál gyakoribb és csekély számmal, de Dreina paplovagjai is megtalálhatóak az épületen belül. **A vallási kerület déli részén található az épület.**

**KRAD KÖNYVTÁR:**

Kívülről toronyra emlékeztető, szinte kör alapú létesítmény, amelyhez egy nagyobb épület van hozzáépítve. A toronyrész a könyvtár, ami 4 emelet magas és könyvespolcokkal van megtöltve; a falak is úgy lettek kialakítva, hogy alkalmasak legyenek könyvek tárolására. Asztalok és olvasókabinok várják azokat akik szívesen elmerülnének a betűk világában. Egy oltár van a bejárat mellett, ahol áldozni lehet Kradnak. **Areon atya**, aki vigyázza a könyvtárat tucatnyi akolitussal. A torony mellett lévő négyzet alapú épület a paplak. **A vallási kerület keleti részén található a könyvtár.**

GILRON KOHÓ:

Egy igazán komor és szerény épület; annyi választja el egy sima kohótól, hogy mérete jóval nagyobb. Innen az év minden napján dől ki a füst, amely a város feletti eget borítja. A többi ipar- és céhépület teljességgel eltörpül Gilron legszentebb épülete mellett. A benne található kovácműhelyen felül több kisebb műhely is található, ahol egyéb kétkezi szakmákat végző papok tudnak tevékenykedni. Itt található egy tárgyalóterem is, ahova időnként a gianagi és kahrei Gilron papok találkozót szerveznek, viszont ezt nem kötik a nép orrára. Ők általában a **Hortus Dominae** szállodában töltik estéiket, nagy biztonságban. A Kohóba a bejárás kívülállóknak nem engedélyezett, mivel az itt végbemenő munkák veszélyesek és némely esetben igen titkosak. Közvetlenül a kohó mellett van egy jóval kisebb épület - afféle kiállítóterem - ahova betérhetnek azok, akik meg akarják csodálni a legújabb gyártmányokat, és áldozni kívánnak Gilronnak.

MEGNYUGVÁS TORNYA:

A vallási kerület délnyugati részén található torony. Itt lakik Tudó Harstein, aki egy gianagi származású, de Doranban tanult varázsló. Belaga alapítása után néhány évvel telepedett le, hogy az itteni lakókon segítsen. Csekély összegekért statikus pszi pajzsot épít, (maximum 30-at képes) és egyéb mágiával kapcsolatos szolgáltatásokat is nyújt. Varázsereje korántsem nagy, de a szíve igen, ezért közkedvelt a városban. Gianagi mivolta miatt híresült el - korántsem tűnik tudónak, inkább katonára emlékeztet megjelenése - mégis mágiát forgat. Manáját és Ψ pontjait valóban olcsón méri, mások segítségét előrébb valónak tartja, mint a vagyont vagy a varázserőt. Természetesen erős felelősségtudata miatt nem használja akármire képességeit. Nem ő az egyetlen, aki ilyen szolgáltatásokat nyújt, de általában napokkal előre be van táblázva munkával.

1 Pszi pont 5 rézbe, 1 Mana pont 2 ezüstbe kerül.

VÁROSÓRSÉG FŐÉPÜLETE:

Robusztus, parancsoló külsejű épület, masszívan faragott kövekből áll. Kívülről semmiféle díszítés nincs rajta, csak hidegséget sugall. Ránézésre majd három emelet nagyságúnak tűnik az épület, de ez a magas beltér miatt van; valójában csak kettő szinttel rendelkezik és egy földalatti börtönkomplexummal. Bejárata nem hasonlít ajtóra, inkább egy óriási kapura emlékeztet. Az épület ugyanannyira puritán belülről, mint kívülről. **A hadászati kerület északi részén fekszik, a laktanyák és kiképzőterek között.**



VIZÉRIUM:

Korántsem kedves gúnynevé a Fajok Háza. A vallási kerületben található, nem messze a Krad könyvtártól. Az épületet egy fajokkal foglalkozó Krad pap, Lirán atya kérvényezte és építette fel. Eredeti elgondolásában egy múzeumot szeretett volna, viszont szíve mélyén valami különlegesre vágyott, ami sokkal közvetlenebb és interaktívabb a tudni vágyók számára.

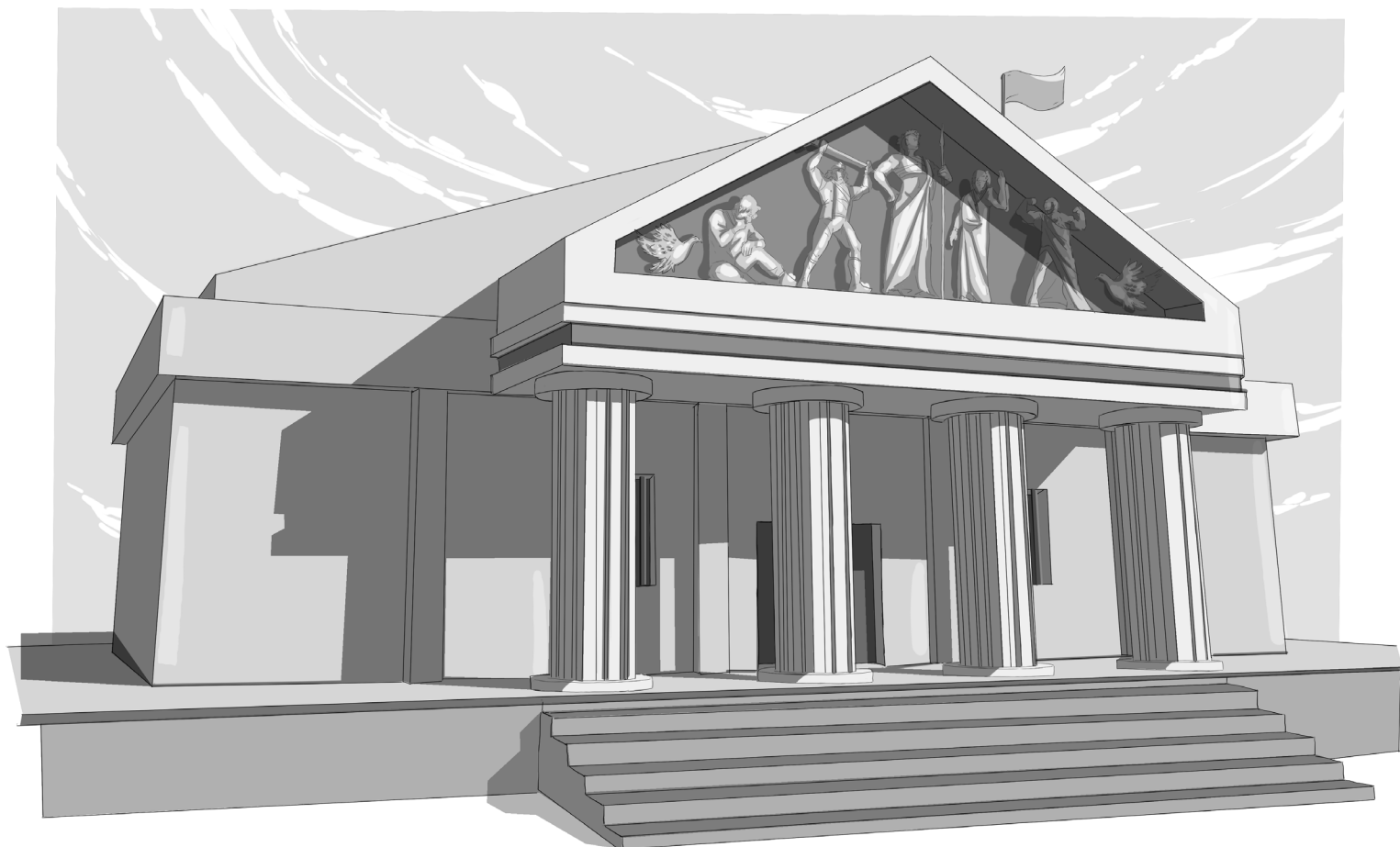
Az ötletet a Belagában lévő rezervátumok adták meg neki: az épületben dolgozók egyben a látványosság részei is. Ennek következtében az évek alatt, annyi Ynevi fajt és rasszt bérelt fel, amennyit csak tudott.

Az épület maga téglalakú, egyik végén egy bejárat, a másikon egy kijárat. Azok a látogatók, akik nem tájékozottak arról, hogy pontosan miféle kiállítás is ez, könnyen összetéveszthetik egy festménycsarnokkal. Néhány lábanként bal és jobb irányban is egy-egy ablakkeret található, ami ahogy az előbb is említve volt, első pillantásra összetéveszthető egy festménnyel. Az ablakokon túl nem az utcákat, hanem egy-egy kis szobát láthatunk. Mindegyik szoba máshogyan van berendezve és különféle tájakkal, motívumokkal vannak kifestve. Ezekben tartózkodnak a kiállított személyek, akik különféle fajok tan-

ult tagjai. A "tájak", amikben tartózkodnak reprezentálják otthonukat s öltözőkük a kultúrájukat. Az ablakkeretek alatt kevés információ található meg: csak annyi hogy mi a neve, faja az ott dolgozónak, és néhány egyéb apróság. Az igazi tudást akkor kaphatjuk meg, ha kérdezzük tőlük, és ők legjobb tudásuk, tapasztalataik alapján válaszolnak. Az összes itt lévő jártas az erv nyelv beszédében, de néha az ablak mellett lévő résen elfogadnak apró "bízgatásokat". (Mint finom étel vagy extra réz.)

Ott dolgozók faja és neve:

- † Elf: Kaveh Pengherdir (férfi), Nilou Melethril (nő)
- † Törpe: Borzas Ranad (férfi), Selymes Ardita (nő)
- † Vadork: Zraagh a Csontzúzó (férfi), Zuura a gyermekek rémálma (nő)
- † Goblin: Nug (férfi), Nag (nő)
- † Gnóm: Ezermeister Caelon (férfi), Mérnök Aluin (nő)
- † Khál: Ezüstkarom (férfi), Xeiva (nő)
- † Maggan: Belaga uralkodója (férfi), Gyönyörűség bálványa (nő)
- † Buzzgoblin: Grug (férfi), Nuhi (nő)
- † Erdópille: Fihn (férfi), Haih (nő)
- † Gyíklény: Sseeass (férfi), Ssaeessi (nő)
- † Patkánybáró: Wsahm'za (férfi), Dsrim'nas (nő)



Mellékletek



XIV.

A Város Titkai

A következő részt csak akkor érdemes elolvasni, ha mesélni szeretnél a városban.

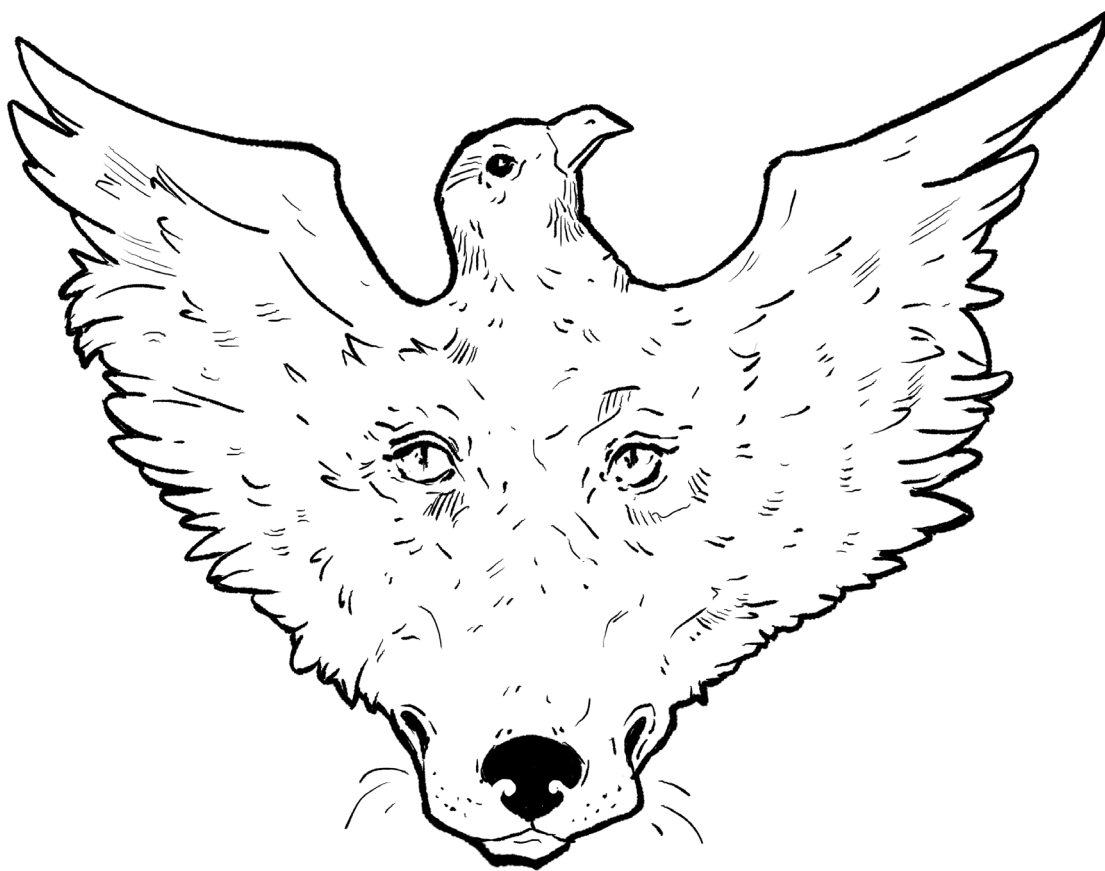
Az alábbi szövegrészek a [szám] helyére illesztendők.

01. A hivatalos ‘-on’ nemesi tagot egy kitalált aszisz ősére hivatkozva még Toronban ‘sul’-ra változtatta, amivel a tudatalatti befolyás volt a célja. A toroniakat a boszorkányhercegek ‘-sul’ jelzőjére emlékezteti, míg az ervekben nem kelti fel a toroni nemességnek kijáró el-lenszenvet.
02. Természetesen csak álcaként tartott sokáig a megbeszélés. Valójában nem esett nehezére a családnak “megtérnie”, hiszen sosem vallot-ták Tharr-t, hanem Morgena kegyét keresik. Ám ezt senki orrára nem kötötték rá.
03. Ez persze csak a valóság felszíne, mivel Faaryssen tervei egészen mások. Ez nem azt je-lenti, hogy ne tisztelné a megválasztott istene-ket, sőt, ellenkezőleg. Tökéletesnek tartja őket arra, hogy megalapítsák Morgena városát. A család egy új panteont akar létrehozni, ahol Morgena a főistennő.
04. A két főnemes, den Vicar és den Karmard csa-lád semmiképpen sem fogja elhagyni a széke-ket. Ennek az indoka, hogy túl sokat tudnak és túlságosan hasznosak Belaga város számára. Időigényes és veszélyes lenne helyettesíteni őket, ezért Faaryssen alvilágával úgy alakítja, hogy ha hibáznak se az ő felelősségük legyen.
05. A valódi vezetőség viszont teljesen más, ami-ről nincs tudomása a Belaga családon kívül senkinek, még a többi nemesi családnak se: egy kis létszámú, viszont végletekig hűséges Morgena papokból álló alvilág irányítja a várost. Rejtekeikről ritkán mennek ki, sugal-latokkal és álmokkal befolyásolják az itt élő embereket, ezzel a módszerrel úgy alakítják a dolgokat, ahogy nekik kedvező. Persze csak mértékkel és fokozatosan, mindenképp kerü-lik a feltűnést.
06. Kis létszámban találhatóak Morgena hívők is a városban, akik nem az alvilág szervezet tag-jai. Ezek általában azok a személyek, akiknek az álmaikba beférkőztek már a Morgena pa-pok és elhintették a vallás alapjainak magjait. Ezeket a hívőket arra készítetik, hogy menje-nek más országokba és terjesszék Morgena tanait, persze úgy, hogy teljesen függetlenek Belaga városától.
07. Hivatalosan a város Gilron kovács irányzatát követi, viszont a Belaga család tagjai titokban képeznek Mérnököket is, hogy a Kahreből ér-kező csodákat tudják tesztelni és készíteni is.
08. Amikor olyan valakit kaptak el a város őrei, akiket maga Faaryssen bízott meg, minden-képpen a mocsárjárás ítéletet kapják. Ennek kettő indoka szokott lenni. Az egyik, hogy az elkapott valaki nem végezte el a feladatát és kap rá még lehetőséget, vagy elég hasznosnak bizonyult, hogy beavassák a szervezet tagjá-nak. A másik, hogy már nincs rá szükség és hatékonyan el kell hallgattatni, ilyenkor már az Örök Ingoványba vezető úton kivégzik a kelletlen szemek és fülektől távol, utána a tes-tét elnyeli az ingovány mélysége.
09. Morgena hitének terjesztését nem csak a vá-rosállamra akarják kiterjeszteni, hanem egész Északra. Ez egy igen kockázatos, de szükséges lépés és valahol muszáj elkezdeni. A vezetőség úgy gondolta, hogy Haonwellbe a legkönnyebb becsempészni ügynököket és befolyásolni az ott lévő bódult elméket.
10. Mivel a nyílt konfliktus az egész Északi Szö-vetség haragját magára vonná, ezért a fű alatt tesznek keresztbe a Dwyll Uniónak a Beluga ügynökei. Értelemszerűen ezek apróbb, kül-és belkereskedelmi szabotázsok, nagyobb drasztikus operáció a néhány évtized alatt nem történt még. Viszont tervben van az, hogy az ősellenségével, Toronnal valamilyen úton-módon összeugrasszák.
11. Ez a pletyka igaz és a Beluga megbízott tagjai próbálják csendesíteni azokat, akik ezt ter-jesztik. Hatalmas politikai botrány lehetne abból, ha kiderülne, hogy rendszeresen tar-tanak a város titkosabb zugaiban találkozót tehetős Kahrei feltalálókkkal.
12. Belagából nem csak azért küldenek gyakran kereskedő karavánt Riegoy felé, hogy porté-kákat adjanak el, vagy vigyenek vissza. A fő állomásuk Kroval, hiszen jelenleg ott egy ár-nyékháború folyik három klán között. Bel-agából a Belugák, és Riegoyból a Barrakudák harcolnak a hatalom átvételéért az ott tanyá-zó Törött Hegedű Testvérisége ellen.

13. Toron a potenciális legnagyobb veszély Belaga felé, a Dwyll Unió után. Folyamatos kémhálózatot próbál fenntartani a belagai vezetőség, ám a Toront körülvevő védelmi fal miatt ez igencsak nehézkesen megy. A taktikájuk az lett, hogy olyan valakit küldenek az országba, akinek semmi tudomása nincsen arról, hogy ő kém lesz. Amint Toron falain belül van, ál-mában sugalatokkal és egyéb módszerekkel teszik eldobható kémmé az illetőt.
14. A vérdíj viszonylag csekély, éppen hogy kompenzálja a veszélyt, ami vele jár. Az igazi indok, hogy miért hirdetik erőteljesen a fejvadászatot, mert az aunok különböző testrészei kiváló alapanyagok erős mérgek készítésére. Az amazonok és barbárok általában hordanak maguknál különféle főzeteket, vagy herbáliákat, amik szintén alkalmasak szerek készítésére. A hozzá nem értő vadászoktól aprópenzért felvásárolják ezeket.
15. A tűz oka nem annyira misztikus, mint azt a városban hiszik. A városállam első néhány évében egy renegát tűzvarázsló fordult meg Daner ivójában. A titokzatos férfi egy sziveségre kérte meg az ifjú Danert, hogy őrizze meg kegytárgyát, majd egy gyönyörűen faragott tűzmadár szobrocskát adott neki. Igérete úgy szólt, hogy néhány év múlva érte jön és bőségesen megfizeti azért, mert vigyázott rá. Ez a kis szobrocska egy ereklýe, amiről természetesen Daner nem tud, de azóta is hűsége-sen vigyáz rá. Amiről szintén nem tud, hogy mindig mikor valaki kimond egy bizonyos szót, az ereklýe aktiválódik és 3 E tűznyilat lövell ki.
16. Kevesen tudják, de Tirlar a Belugák egyik törzstagja, egysszerre verőember és informátor is. Ő adja ki a legpiszkosabb munkákat különböző rosszarcú idegeneknek, hogy semmiképpen se lehessen összekötni ezeket a feladatokat a belagai vezetőséggel. Tirlar kifejezetten szeret erős testalkatú kalandozókat felbérelni, még ha nem is túl megfelelőek az adott munkára.
17. Hortus Dominæ, vagy ahogy Faaryssen hívja gúnyosan, "a gazdagok játszótere", rendelkezik egy titokkal. Ezt csak az elitek elitje tudja, és féltve őrzik ezt a titkot. Technikailag az épület önmaga törvényei szerint működik a zárt ajtók között és belagai köztörvények egyáltalán nem vonatkoznak rá. Pontosan ezért több találkozót, megbeszélést és egyéb fű alatti tevékenységet folytatnak az épületben, mivel a csillogó-villogó megjelenés tökéletes álca. Aki megfizeti a súlyos pénzeket Belaga vezetőségének, szabadon ölhet, emberáldozhat, vagy megtehet bármit, amit akar, egészen addig, ameddig ezenek a híre nem hagyja el a Hortus Dominæ küszöbét. Az elfek több indokkal is ritkák a városban és körülötte lévő részekenél. A kavargó fekete füstfelhők és a természet csúfos kihasználása igazán ellenszenvessé teszi számukra ezt a helyet. A másik indok az, hogy a régi erv szokások szerint, ritkán és nem nyíltan, de a tehetősebb erv származású lakosok tartanak elfvadászokat, amit a belagai vezetőség jóváhagy, legalábbis nem tesz ellene semmit.
18. Az elfek több indokkal is ritkák a városban és körülötte lévő részekenél. A kavargó fekete füstfelhők és a természet csúfos kihasználása igazán ellenszenvessé teszi számukra ezt a helyet. A másik indok az, hogy a régi erv szokások szerint, ritkán és nem nyíltan, de a tehetősebb erv származású lakosok tartanak elfvadászokat, amit a belagai vezetőség jóváhagy, legalábbis nem tesz ellene semmit.
19. A Belaga család egyik terve, hogy szépen, lassan terjesszék Morgena hitét a városlakók között. Ez jelenleg csekély mértékben, ám stabilan történik, mivel a város területén szinte mindenki tisztában van kilétével; kegyes istenként ismerik. A család tagjai is mindig csak a „Csillagúrnő”-ként emlegetik és illesztik be meséikbe.

20. A palota alatt egy hosszan elnyúló katakombarendszer található. Mivel nyíltan nem szolgálhatták Morgenát, a Belaga család évtizedekkel ezelőtt megalapította ezt a titkos szervezetet, a Belugákat. Két ágra bontható a céh: egyik a Papság, melynek fő célja a Morgena hit terjesztése és kegytárgyainak kézrekerítése - persze hozzáértő diszkrécióval. Ezt az itt élők, vagy átutazók álmaiba való beférkőzéssel érik el, sugallatot és prófétikus álmokat mutatva a megfelelő személyeknek. Ritkán, de előfordul - ha a szükség úgy kívánja - hogy ölnék is az álmvilágban. A másik ágazat pedig olyan kémekből áll, akiknek feladata, hogy megtalálják és felbéreljék a megfelelő személyeket, főként kalandozókat.

Ők lépnek fizikai kapcsolatba azokkal, akiket a papok az Antisson már kiszemeltek saját hasznukra. Főként beavatott Álomfüvesek azok, akik ezt a megtisztelő pozíciót kapják. Feladataik közé tartozik az információhálók kialakítása, hogy mindig tudják a legfrissebb pletykákat és eseményeket, amik a városban terjengenek. Valamint a hasznos hírek szerzése mellett az elmulasztott feladatok bebiztosítása és a bevételek behajttatása is. Rablással és csempészetrel nem foglalkoznak, hiszen a javak félreterelését s a banki aranyak eltulajdonítását mindig városon kívüliekkel végeztetik. A papok rendszerint az álomsíkon tevékenykednek, a fészket csak alkalmanként hagyják el, mivel az a kémek dolga.



XV.

Belagai Viadal

A harc során a 'harc az ellenfél foglyulejtéséért' módosítókkal kell számolni, melyek a következők:

-5 KÉ/TÉ, -15 VÉ és maximum 1 Ép-t lehet sebezni túlütés esetén is. Használata kötelező, aki nem veszi figyelembe, azt diszkvalifikálják.

A szabályzata sokban hasonlít a lovagi tornákon használt hat zászlóig (találatig) tartó küzdelemhez. Az érdeklődés fenntartása végett nem hat találatig, hanem 10 pontig tart a mérkőzés. Itt a valós harci tudás szemléltetése a legfontosabb, ezért különböző testtájak más-más pontértékkel rendelkeznek.

- † Kézfej, lábfej, nyak: 4 pont
- † Fej: 3 pont
- † Végtagok: 2 pont
- † Test: 1 pont
- † 10 pontig tart egy küzdelem.
- † Túlütés esetén a talált végtag pontjainak dupláját kapja meg a támadó.

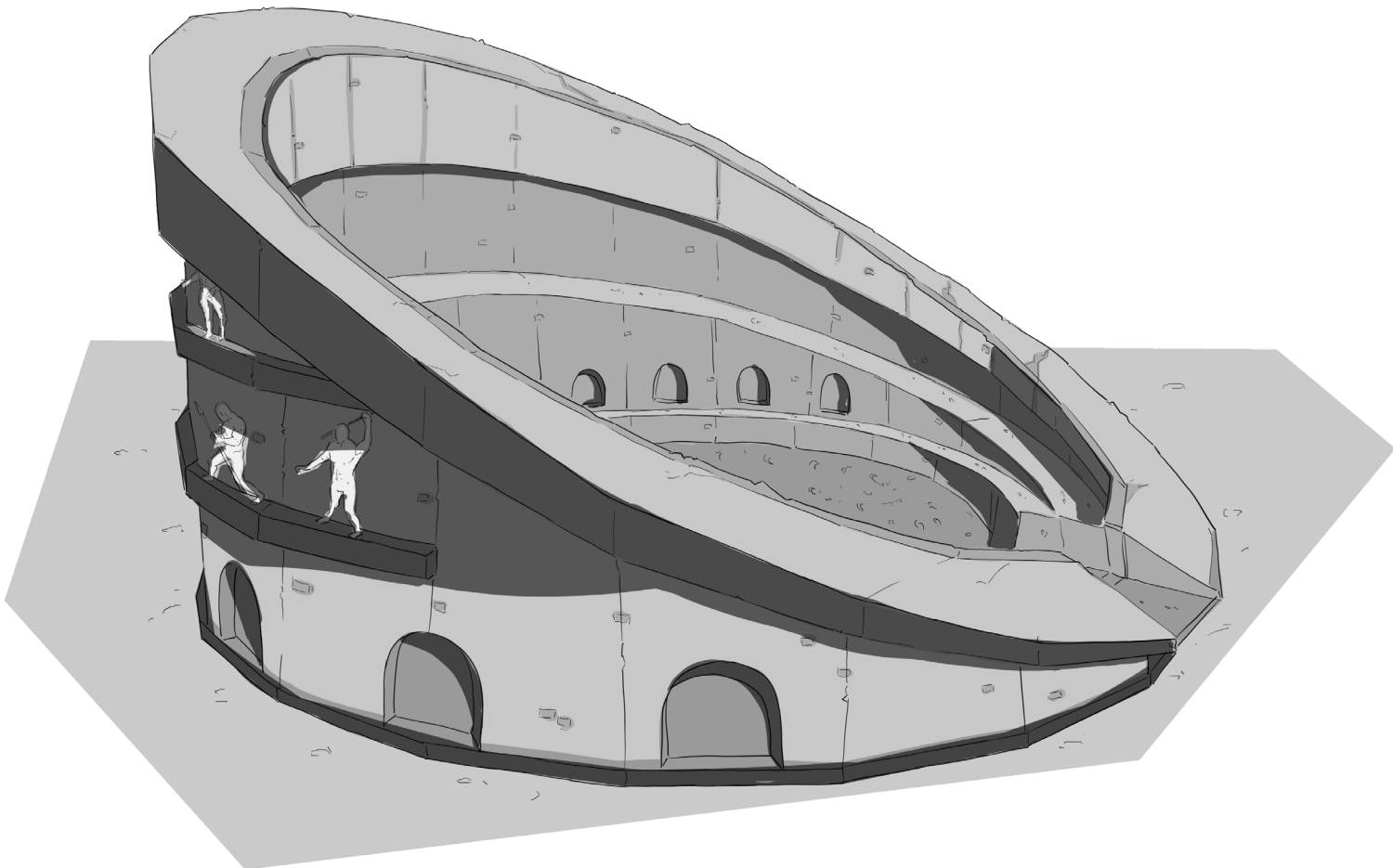
Különleges, rúnázott védőruhák biztosítják a résztvevők biztonságát (6 SFÉ), és egyértelmű jelzést adnak a sikeres találatokról. (Vörös színnel felvillan ott, ahol találat érte viselőjét.) Ezeket minden mérkőzés előtt preparál egy erre szakosodott varázsló.

Mivel a küzdelmek fő célja a közelharc képességek felmérése, ezért bármilyen fegyver engedélyezett; viszont a dobó- és célzófegyverek használata korlátozott, a mágia pedig tilos.

Legfeljebb kettő darab dobófegyver és öt darab tompa nyílvessző használható egy küzdelem során.

A tompa nyílvessző sebzése 1k5, számszerűben 1k3 és túlütés esetén maximum 1 Ép sebzést okozhat.

Azok akik részt akarnak venni, csekély áron, pontosan, öt ezüstért nevezhetnek be egy küzdelem sorozat. Ezekre a küzdelmekre legálisan lehet fogadni, és az összegyűjtött pénz nagy része arányosan oszlik azok között, akik a győztesre fogadtak; viszont pontosan az egytizede az a állami kincstár tulajdona.



XVI.

Alkasztok

HARCOS ALKASZT

Füstköpő

KIALAKULÁSA / TÖRTÉNETE

A Füstköpők kialakulása szorosan összekapcsolható a Belaga környékén fellelhető egzotikus növényekkel és veszedelmes bestiákkal. Az évek során, ahogy egyre távolabb és távolabb merészkedtek, derítették fel a környéket, annál több szörnyel és barbárral futottak össze a Belagában élők. Képzett harcosokra volt szükség, akik képesek megbirkózni a terepviszonyokkal, a lényekkel és felismerik a szükséges, vagy veszélyes herbáliákat. 3701-ben a megoldás szinte házhoz jött. Egy Huul Magvai nevű kalandozócsapat érkezett az egyre gyarapodó városba. Vezetőjük Zrah'qvazul egy művelt, de harcedzett férfi. Furcsa és egyedi harcstílussal rendelkezett, fegyverének markolata üreges volt, melyben különböző légmérgeket, alkalmasint sűrű füstöt tárolt. Tehetős összegekért és néhány szívességért cserébe sikerült meggyőzni, hogy tanítsa az itt élőket, majd a legjobb tanítványaival 3705-ben hivatalos harci iskolát nyitottak „Füstköpők” néven. Maga a képzés két és fél évbe telik, az első évben a herbalizmust, alkímiát és a számtant sajátítják el. A második évben intenzív fizikai- és harci kiképzésen esnek át, majd az utolsó félévben a kettő ötvözésén. A képzés után kötelezően legalább két évig Belagát kell szolgálniuk és általában magasabb rangba kerülnek, mint egy átlagos városőr. A mai napig ezek a harcosok látják el a komolyabb feladatokat a városban: üvegházak őrzése, expedíciók és nagy karavánok kíséréte. A kötelező 2 év szolgálat kiváltható a kiképzés kifizetésével, ami 2 arany félévente.

KARAKTERALKOTÁSI TÁBLÁZAT

Erő: k10+8
Gyorsaság: 2k6+6+kf
Ügyesség: 2k6+6+kf
Állóképesség: k10+8
Egészség: k10+10
Szépség: 3k6(2x)
Intelligencia: 2k6+6
Akaraterő: 2k6+6
Asztrál: 3k6(2x)
Érzékelés: 2k6+6

KARAKTERALKOTÁSI II. TÁBLÁZAT

KÉ: 9
TÉ: 20
VÉ: 75
CÉ: 0
HM/Szint 11(3)
Kp alap: 5
Kp/Szint: 8
Ép alap: 7
Fp alap: 6
Fp/Szint: k6+4

(2x) - a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít
+ kf - különleges felkészítés

HARCÉRTÉK

A füstköpők, mint Ynev más harcosiskoláinak tanítványai, már korábban hadászattal foglalkozók közül kerülnek ki. KÉ-alapjuk 9, TÉ-alapjuk 20, VÉ-alapjuk 75, CÉ-alapjuk 0. Szintenként 11 Harcérték módosítót kapnak, melyet KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között szétoszthatnak, azonban TÉ-jükre és VÉ-jükre Tapasztalati Szintenként 3-3 pontot kötelesek áldozni.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A füstköpő a Harcos Főkaszt más képviselőitől nem idegen módon szívós, fájdalomhoz szokott harcos. Ép alapjuk 7, amihez a karakternek még Egészsége tíz feletti részét kell hozzáadnia, hogy megkapja Életerő Pontjainak számát. A füstköpő Fp alapja 6, amihez még Akartereje és Állóképessége tíz feletti hányada, Tapasztalati Szintenként pedig további k6+4 Fp (már 1. szinten is!) járul.

KÉPZETTSÉGEK

A füstköpő minden szabad pillanatát felőrli hivatásának nyakatekertisége. Más természetjárókhoz hasonlóan éppolyan szükséges számára a vadon ismerete, akár a fegyverforgatás. Ezen kétrétűség miatt Képzettség Pontjai száma alacsony; Kp alapja 5, és minden Tapasztalati Szinten (már 1. szinten is!) további 8-at kap.

A füstköpő kasztú karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

1. SZINT	
1 fegyverhasználat:	Mf
Különleges fegyverhasználat:	Af
Belharc:	Af
Vakharc:	Af
Hadrend:	Af (Tiadlani kettős)
Úszás:	Af
Futás:	Af
Írás / olvasás:	Af
Herbalizmus:	Af
Méregkeverés / semlegesítés:	Af
Kultúra:	Af (erv)
Kultúra:	Af (toroni)
Anyanyelv:	5
Közös nyelv:	4
Helyismeret:	40% (Belaga)
Mászás:	15%
Esés:	20%
Ugrás 10%	

2. SZINT	
Erdőjárás	Af

3. SZINT	
Alkímia	Af

4. SZINT	
Különleges fegyverhasználat	Mf

5. SZINT	
Herbalizmus: Mf	
Mechanika: Af	

6. SZINT	
Vakharc	Mf

**A füstköpő minden Tapasztalati Szinten kap 10%-ot, amit eloszthat feltüntetett három, Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy az egyiket egyáltalán nem növeli.*

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Mivel képzésünk, majd később szakmájuk üzése során elég gyakran és sokféle méreggel kerülnek kapcsolatba, valamint légmérgeket tartanak maguknál, lépten-nyomon mérgeződnek maguk is. Ezért méregellenállásuk első szinttől, minden harmadik szinten 1-el nő. (1-4-7-10 stb.)

TAPASZTALATI SZINT

TAPASZTALATI PONT	SZINT
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10000	7
10001-20000	8
20001-40000	9
40001-60000	10
60001-80000	11
80001-112000	12

Minden további szinthez +31200 Tp kell

A KASZT FEGYVERTÁRA

A füstköpők általában a könnyű vérteket részesítik előnyben, amelyek nem korlátozzák őket a mozgásban. Közelharci fegyverek közül nem igazán válogatnak, viszont a kiválasztott fegyvernemet egy életen át forgatják és erősen kötődnek hozzá. Amennyiben szolgálatot teljesítenek, több esetben a rövid íjat is előszeretettel kézbe veszik. Általában háromféle közelharci fegyver közül választhatnak: Hosszúkard, buzogány, vagy lándzsa. A közös bennük, hogy mindegyiknek különleges, hosszabbított, üreges markolata van. Ezekben mérgeket, vagy sűrített, maró hatású füstöket tárolnak, használat után ezek lecserélhetők. Az üres tárolók feltölthetők, ami egy kényes folyamat, ezért harc közben nincs rá lehetőség. Ez a három a leggyakoribb fegyver, mivel a tervrajzok csak ezekhez a fegyverhez készültek el. Csak ritka esetben választanak ezeken kívül, mivel elkészítésük bonyolult és időigényes művelet. Ha mégis másfajta fegyvert választana a füstköpő, az elkészítésének ára az eredeti fegyver árának négyszerese.

VARÁZSHASZNÁLÓ ALKASZT

Álomfüves

KIALAKULÁSA / TÖRTÉNETE

Az **Álomfüvesek** létrejötte szorosan összekapcsolható a **Füstköpők** kialakulásával. Megalapítójuk **Shenkhor Zhiláhn**, a „Mester” nevű férfi, aki a Belaga városába érkező **Huul Magvai** nevezetű kalandozócsapat egyik tagja volt. A férfi nagy tudással bírt a méregkeverés tudományával kapcsolatban és egész élete során kereste a különleges, ritka növényeket. Eredetileg csak véletlenül, szinte sorsszerűen került a városba, de a letelepdés mellett döntött, mivel a fauna ezen a térségen számára is egzotikus volt, bőven talált új kísérletezni valót. Számos új mérget és egyéb szert tudott kinyerni, olyanféle kombinációkat is, amiket hazájában nem tudott. Viszont szüksége volt ezután segédekre, növendékekre, akik folytatják a kutatásait. Az egy-két segédből rövid idő után egy tucat lett, majd utána szinte minden hónapban tucatjával gyarapodott a számuk. Pár év után már rendszerre volt szükség, így iskolává nőtte ki magát az eredetileg magánszemélynek szánt laboratórium. Mostanra az **Álomfüvesek** gondoskodnak a különféle növények, állatok, rezervátumok és üvegházak védelméről, gondozásáról. Ők látják el szinte az egész várost ajzószerrel, mákonnyal és gyógyfőzetekkel. Az Álomfüvesek valódi mivolta és célja azonban eltér attól, amit az átlagember ismer. **Faaryssen sul Belaga** azzal bízta meg Shenkhor mestert, hogy használja fel Antiss-tudását, és képezzen ki öröket. Ám nem olyanokat, mint a **Füstköpők**, akik a fizikai valóságban védelmezik a várost, hanem akik az álmok síkján, ahol az emberek nagy része a legvédtelenebb.

A képzés ideje 4 év, ha zökkenőmentesen halad a tanonc és 5 évig kötelesek szolgálni Belaga városát, vagy kifizetheti a képzés díját, ami 5 arany félévente.

KARAKTERALKOTÁSI TÁBLÁZAT

Erő: 3k6 (2x)
Állóképesség: 2k6+6
Gyorsaság: 3k6 (2x)
Ügyesség: k6+12
Egészség: k10+8+kf
Szépség: 3k6 (2x)
Intelligencia: 2k6+6
Akaraterő: 2k6+6+kf
Asztrál: k6+12+kf
Érzékelés: k10+8

KARAKTERALKOTÁSI II. TÁBLÁZAT

KÉ: 7
TÉ: 17
VÉ: 72
CÉ: 5
HM/Szint 7(1)
Kp alap: 7
Kp/Szint: 8
Ép alap: 3
Fp alap: 4
Fp/Szint: k6+1

(2x) - a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít
+ kf - különleges felkészítés

HARCÉRTÉK

Az álmofüveseket tanítóik nem készítik fel nyílt, szemtől szembeni harcra, kizárólag a lesből, meglepetésszerűen, hátulról támadásra. Ezekhez mérték a Harcértékük is. A Varázshasználók között jónak számít, a Harcosok között rossznak; leginkább a Szerencsevadászokéhoz hasonlítható. Az álmofüves KÉ-alapja 7, TÉ-alapja 17, VÉ-alapja 72, CÉ-alapja pedig 5. Ezen túl szintenként 7 Harcérték Módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat szét KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je, vagy akár CÉ-je között, azonban TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten köteles 1-1 pontot fordítani. KÉ-je minden Tapasztalati Szinten 1-gyel növekszik, akkor is, ha Harcérték Módosítójából erre nem áldoz.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

Életerő és Fájdalomtűrés tekintetében az álomfüves a boszorkánymesterekhez hasonlítható. Életmódja, varázslatainak használata és gyakorlása megköveteli a test sanyargatását és kiszípolozását, miáltal az közel sem lesz életerősnek nevezhető. Az álomfüvesek a fájdalom elviseléséhez sincsenek kifejezetten hozzászokva, és szellemük sem oly fegyelmezett, hogy segítségével ellenállhassanak a kínoknak, így Fp-ik száma is alacsony. Ép-alapjuk 3 (ehhez jön Egészségük 10 feletti része), Fp-alapjuk pedig 4, amihez (Állóképességükön és Akaraterejükön túl) Tapasztalati Szintenként még K6+1 járul.

KÉPZETTSÉGEK

Az álomfüvesek sok képzettséget elsajátítanak még taníttatásuk ideje alatt. Ezeket a M.A.G.U.S.-ban eleve megkapják. Emellett számtalan egyéb ismeret tanulására és gyakorlására is jut idejük, energiájuk bőven. Képzettség Pontjaik száma közepes; Kp, alapjuk 7, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) még 8 Kp járul.

Az álomfüves karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

1. SZINT		
2 fegyverhasználat:	Af	Mf
Pszi:	Mf	Mf
Írás / olvasás:	Af	Af
Antisszár:	Af	Af
Méregkeverés / semlegesítés:		Af
Herbalizmus:		Af
Alkímia:		Af
Erdőjárás:		Af
Lélektan:		Af
Kultúra:	Af (erv)	
Kultúra:	Af (toroni)	
Anyanyelv:		5
Közö nyelv:		4
Nyelvtudás:		3, 3, 2
Helyismeret:	40% (Belaga)	
Lopózás:		10%
Rejtőzködés:		20%

2. SZINT		
Herbalizmus:		Mf
Legendaismeret:		Af

3. SZINT		
Antisszár:		Mf
Méregkeverés / semlegesítés:		Mf

4. SZINT		
Sebgógyítás		Af

5. SZINT		
Mellébeszélés		Af

6. SZINT		
Legendaismeret		Mf

**Az álomfüves minden Tapasztalati Szinten kap 10 %,-ot, amit eloszthat feltüntetett két, Százalékos Jár-tasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a másik hátrányára, akár azt is megteheti, hogy az egyiket egyáltalán nem növeli.*

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Az álomfüvesek elsődleges különleges képessége, hogy a boszorkánymesteri mágia bizonyos varázslatait használják: Az Elemi mágiákat nem sajátítják el, ezért nem is szerepel a repertoárjukban.

Az álomfüves karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten 7-tel növekszik (1. szinten 7, 2.-on 14, 3.-on 21, és így tovább).

MÉREGMÁGIA:

Méregismeret: Mana költsége: 1 Mana-pont, Mágikus mérgek megállapításához csak +1 Mana-pont.

Méregvarázs: A méregvarázs alapköltsége 2 Mp-vel csökken minden második Álomfüves szint után. (1-3-5-7 stb.)

Méreg semlegesítése: Egy szintnyi mérget a varázslat alaptól semlegesít.

Pl: 1 szintű Émelygést okozó mérget 18 Mana-pontból távolít el, nem pedig 23-ból.

Vagy 2-es szintű Halálos mérget nem 58, hanem 38 Manából.

Méreg átadása: A Boszorkánymester szervezetébe jutott méreg átadáskor alaptól 1 szinttel magasabbnak számít, extra Mana-pont rááldozása nélkül. Persze minden további szintre már Manát kell rááldozni.

Átkokat, Mentál- és Asztrál varázslatokat +1 Mp/E költséggel képes csak erősíteni.

TAPASZTALATI SZINT

TAPASZTALATI PONT	SZINT
0-200	1
201-400	2
401-800	3
801-1600	4
1601-4000	5
4001-8000	6
8001-16000	7
16001-32000	8
32001-59000	9
59001-90500	10
90501-140000	11
140001-190000	12

Minden további szinthez +55000 Tp szükséges.

A KASZT FEGYVERTÁRA

Az Álomfüvesek nem szeretnek fegyvert rántani, szinte minden áron megpróbálnak kitérni a frontális konfliktusok elől. Kerülik a látványos és hangos mágiaakat, vagy eszközöket. Ha tehetik mágijukat és mérgeiket arra használják, hogy ne is keveredjenek forró helyzetbe. Ellenfeleiket lesből, de főként az Álomsíkon támadják meg. Az álomkenőcs különféle változatait nagyon szívesen használják. Ha olyan lényekkel találják szembe magukat, amelyek immunitás a mérgekre, akkor célzófegyverekkel próbálnak meg elbánni azokkal, esetenként törrel, rövid vagy hosszú kardokkal.

Az álomfüvesek általában bőrvétreket hordanak, mivel a fémvértek súlyosak, gyanút keltenek, amellet csörömpölnek, ami akadályozná viselőjüket a csendes lopakodásban.



XVII.

Kiemelt NJK-k

*Akiknél nincs külön kiemelve, azoknak 90%-os Helyismeretük van Belagára.
Az NJK-k értékei az ETK és kiegészítői alapján lettek kidobva és kidolgozva.*

KIEMELT NJK-K

Shenkhor Zhiláhn, a „Mester”

Vallás:
MORGENA

Kor:
53

Jellem:
REND, HALÁL

Szint:
15

Kaszt:
ÁLOMFÜVES



TÖRTÉNETE

Huul mágiszterei közé született és fiatal éveit alattomoságával érdemelte ki helyét az adeptusok közt. Több kortársát, rendtársát elveszejtette önnön törtető céljai igazolása érdekében. A ranglétrán való feljebbkerülése azonban közel semmirevaló volt, hisz a romokban heverő közösség sem igazi hatalmat, sem biztonságot nem kínált maroknyi tagjának. Céljává tűzte ki a rend egykori mestermunkáinak, mágikus kreálmányainak újraalkotását és Huul méregkertjeinek újraépítését - saját irányítása alatt persze. A célja, hasonló gondolkodású méregművesekkel egyetemben, elvetni **Huul Magvait**. Innen a csapatnév. Útjuk elsőként Madab el Sobirába vezetett, ahol a konkurens céhek, szekták, alkimisták bizonyosan rendelkeztek néhány különleges és elveszett recept másolatával. Az úthoz egy erős és határozott vezetőre volt szükségük, akit meg is találtak **Zrah'qvazul** személyében. **Zhiláhn** kezdeti kalandjaik eredmé-

nyeit a Gyepűvidék veszélyes növényeinek, később állatainak beszerzésére fordította. A dzsadok közt töltött idő és társainak mágikus eszköztára hamar felnyitotta szemét a Hálóban rejlő végtelen lehetőségre, melynek kutatásában közel oly sikertelen volt, mint a receptúrák megszerzésében. Sobirában nem jártak sikerrel. Néhány lepkéhez jutottak hozzá megszámlálhatatlan élet és túl sok idő árán. Ezt rengeteg utazás és számtalan titok felfedése követte, köztük Toron boszorkánymestereinek féltve őrzött csodaszereivel és korokkal ezelőtti vésetek megfejtésével. **Belagáig** elérve tetemes mennyiségű tudás és hatalom garantálta már eljönni Huul tavaszát. A város igényei, és vezetőjük azokra adott válasza azonban másképp diktálták. Itt és most. **Zhiláhn** üvegházakat építtetett, felvásárolt és „megszabadított” toroni rabszolgákkal beműveltette a környes pusztát és arborétumának növényeit, állatait apránként felszállította a maguk helyére. Az érdeklődő méregkufárok, herbalisták, vajákosok maguk keresték fel kertjeit és hamar a város akkori vezetőivel is megállapodott az ekkor már iskolának is nevezhető kutatókomplexum működéséről. Idővel a növények, állatok riasztó hatása, a mesterséges lápok és emberfogók már nem voltak elegendőek a növekvő iskola megóvására, így **Shenkhor** saját mágiájával és a környezet saját flórájával segítette ki „teljesen önzetlenül” a **Füstköpők** munkáját a város biztonságosan tartásában. Mire életpályája csúcsát, a „**Huul Átkát**” megalkotta, már mindenki csak a **Mesternek** szólította. Életének ezen késői szakában már több ellenséggel is rendelkezett más ynevi méregművesek és egykori klántársai körében. Az álmok machinálásának módját a mágia tanulmányozása közben fedezte fel, ám igazi profivá a **Belaga ház** pártfogása alatt vált. Nem fanatikusa a vallásnak, ám mindenre hajlandó egyre több hatalom eléréseért. Ha valaki olyan titkok után szaglászik, amik Belaga érdekében maradnak fedve, számíthat álmában egy látogatásra **Shenkhortól**. Az **Antisson** egyezséget kötött egy antisslénnyel, mely mindaddig fegyvereként szolgálja, míg minden kilencedik éjjelen egy érző lény lelkével eteti.

SZEMÉLYISÉGE:

Törtető, alattomos, de barátságos. Az ifjú **Álomfüvesekkel** mindaddig szigorú, míg mestereivé nem válnak szakmájuknak, ám mindenki mással szemben nyitott. Nem szeret hosszan monologizálni, de szívesen veszi a csevejt. Állandó - a mérgek és anyanyelve idegensége miatti - zavaró beszédhibája viszont gyakran gátolják ebben. Tekintetéből metsző hideg sugározza folyton cikázó gondolatait. Az építés, terjeszkedés, fejlődés vezeti gondolatait. Nehezen jön ki sodrából, ám akkor mindig vér folyik. Szabadidejét főként a laborjában tölti, újabb és újabb dolgok kifejlesztésén dolgozva.

KEDVELTEK:

- † Szereti az innovációt, szabadidejét kísérletezéssel, önmaga fejlesztésével tölti.
- † A higgadt, racionális eszmeцерét, tudományos vitázást mindig szívesen fogadja.

ELLENSZEVEK:

- † Ha valaki szembesíti hibáival, könnyen a folyóban úszva találja magát - arccal lefelé.
- † Az értelmetlen pusztítást undorítónak találja. Ha ki is olt egy életet, azt sosem élvezetből teszi.
- † Sosem iszik bort: az alkoholt minden bódítószer közül a legalantasabbnak tartja, és a fogyasztóit is megveti.

HARCSTÍLUS:

A Mester harci manővereire jellemző az óvatosság. Leplezetlenül igyekszik távol maradni ellenfeleitől. Ezzel párhuzamban minél hamarabb olyan helyre igyekszik kerülni, ahol egyértelmű előnyre tehet szert. Nagyban hagyatkozik mérgeire és a természet

adta eszközökre. Ha célzófegyvert használ is, nem tölti azt újra teljesen védtelenül, inkább eldobja. Közelharcban háritótórt használ és ekkor főként a védekezésre koncentráل. Ilyenkor megpróbálja csapdába csalni támadóját vagy olyan helyre vezetni, ahol könnyen meg tudja mérgezni valamiféle légméreggel.

FELSZERELÉS:

Öltözködési stílusa nem változik: csizma, pantalló, valamiféle fejfedő és egy poncsó amely teljes felsőtestét takarja, alatta egy kivert bőrvért (SFÉ: 2, MGT: 1). Ruhadarabjai napról napra változnak, mivel egyik hóbortja, hogy kétszer nem szereti felvenni ugyanazt a ruhadarabot ugyanazon a héten. Ékszereket egyáltalán nem hord, kivéve egy Hatalom Amulettjét, amiben vésztartalékait tárolja. Ami mindig nála van: tör, kézi számszeríj, hozzá 5 vessző Homokmaróval preparálva, több erszény mérég és ajzószer. Laborjában rengeteg feljegyzés található növényekről, bestiákról és belőlük készült szerekről, mind kráni nyelven írva. Több Fp és Ép Gyógyitalt is tárol ládájában, és tart magánál, ha veszélyes útra indul.

Képes alkalmazni a Rémálmom és Gyilkos álca antisszarázlatokat. Antissértékei az alábbiak:

Haladási sebesség: 32 mérföld / kör KÉ: 44 | TÉ: 80 | VÉ: 104 | Sebzés: 5 (fegyverrel) | Lp: 20

Felébredése előtt nem szükséges elrejtienie fegyverét, mivel az éberem várja az álomsíkon és képes megvédeni magát. A lény amúgy látványos jelenség, opálos ködként rebegő félkörív formájában veszi körül forogatóját. Ha a Mester ébren van, az alábbi értékekkel bír fegyvere:

Haladási sebesség: 30 mérföld / kör | KÉ: 25 | TÉ: 55 | VÉ: 70 | Sebzés: 5 | Lp: 17

ÉP	FP	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Ψ	MP
7	103	74	73	4	2	66	105
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	
Ököل	1	40	70	130	32	1K2	

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség
12	12	18	16	14	11
Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
15	17	18	16	12	14

KÉPZETTSÉGEK	ALAPFOK	MESTERFOK
HARCI	Rövid kard, kézi nyílpuska	Háritófegyver használát
VILÁGI	Szexuális kultúra, kultúra (erv), kultúra (toroni), kultúra (kráni)	Erdőjárás. Lélektan
TUDOMÁNYOS	Írás/olvasás, Nyelv (kráni): 5, Nyelv (dsad): 4, Nyelv (köztoroni): 4, Nyelv (erv): 4, Nyelv (hyunghai): 4, Nyelv (pyarroni): 3.	Herbalizmus, pszi, legendaismeret, sebgyógyítás, antisszárás, alkimia, mérégkeverés / semlegesítés, rúnamágia
SZÁZALÉKOS	Helyismeret (Belaga): 100%, lopózás: 93%, rejtőzködés: 103%	



KIEMELT NJK-K

Zrah'qvazul

Vallás:
MORGENA

Kor:
58

Jellem:
REND

Szint:
8

Kaszt:
**KRÁNI SZABADOS /
BOSZORKÁNYMESTER**



TÖRTÉNETE

U'Cheol tartománybeli ember férfi. Családjától a jó neveltetésen és jó tanítástól kívül felelősséget és megtisztelést is kapott egyaránt. Harci képzése után nagy jelentőségű szerepet kapott egy védőposztban. A szomszédos tartománnyal folytatott összecsapások alatt azonban a feladatot elbukta, de élve elmenekült a biztos halál elől. Krán törvénye alapján esélye sem lett volna ezek után - akkori képességeivel - megváltani magát a hibáiért. A határ túloldalára egyedül menekült, a Gyepűvidék söpredéke közt viszont jelentéktelen cseppé vált a világ elől bujdosók tengerében. Itt csatlakozott későbbi kalandozótársaihoz és megalapították az akkor még névtelen Huul Magvait. Kalandozásaik során igyekeztek minél távolabb kerülni kiki maga hazájától és elkerülték a tengereket is. Útjuk során Zrah'qvazul egyre kevesebbszer látta hasznát egykori életvitelének és tudásának, így társai sötét praktikáit átvéve boszorkánymesteri tudással vértette fel magát. Kedvenc fegyverének meghibáso-

dása okán úton voltak Kahre felé, mikor néhány vándorkereskedő felkérte őket a Kermir-puszták szörnyei elleni védelemre. Útjuk sorsszerűen Belaga felé vezette őket. A Belaga ház megkeresésére szakavatott segítőkészességgel válaszoltak. Zrah'qvazul eredményessége vezetett közvetetten a csapat megszűnéséhez. Tanítványokat vállalt és a csapat javával letelepedtek az egyre növekvő városban. Vallásos soha nem volt, legfeljebb csak felszínesen. Befolyásával együteműleg sugallatok formájában Morgena iránti affinitása is megnőtt. Színiel még mindig Ranagol hívének mutatja magát, így könnyebben elkerüli a kellemetlen és fölösleges beszélgetéseket kíváncsi utazókkal. A tanulók oktatásában személyesen vesz részt.

SZEMÉLYISÉGE:

Nyugodt, csendes, kimért alak. Az üres locsogást, felesleges beszédet nem tűri; ezekre mindig hirtelen, határozott, már-már parancsszerű utasításokkal reagál. Parancsoló kisugárzása katona benyomását keltheti a szemlélőben. Szabadidejében gyakran járja Belaga környező területeit, de általában a kiképzőtáborokban, esetleg az arénában található meg.

KEDVELTEK:

- † Bármit megad egy csendes, nyugodt délutánért.
- † Erős illatú parfümériákat használ.
- † A megbízható és őszinte embereket részesíti előnyben.
- † Habár élvezzi munkáját, a vándorélet utáni elvágyódást is érez.

ELLENSZEVÉK:

- † Könnyen kihozzák sodrából a szájhősök.
- † Túlonyolított szituációk és félresikerült mágikus kísérletek. Ki nem állhatja a torzmagiát.
- † A harsány, élénk és életvidá lényeket távolságtartással kezeli.

HARCSTÍLUS:

Ha harccal fenyegető helyzetbe kerül, mindenekelőtt segítséget hív pszivel, kiáltva, vagy bárhogy máshogy. Harcban első cselekedete védő mágiával felruházni magát, vagy az őt védőt. Ezek a varázslatok lehetnek: **Villámvért, Savfelhő, Tűzvihar, Villámtagadás.** A későbbiekben kedvelt hosszú kardjaira (mindkettő markolata más-más légmérget tárol.) és számszerűjára hagyatkozik. Akiket varázshasználónak ítél meg, azok ellen fegyverrel harcol, míg harcosok ellen legszívesebben Szilánkokra robbantást használ. Nyíl-hegyei **Kobramarással** preparáltak, melyet mindig maga készít és bőven helyez fel vesszeire. *Ellene -2-vel dobható méregellenállás, izomrendszerre ható fegyverméreg, 1k10 szegmenssel a találat után fejt ki hatását, ami elbukott próba esetén halál, sikeres esetén 1k6 napon át tartó görcs.* Egyik kardjának markolatában erős sav (3k10 SP), másikon **Démonfüst** (6. szintű, idegrendszerre ható, azonnali hatású és 6 órán át aktív bódítószer. Sikeres méregellenállás esetén 3-mal csökkenti az azt belélegző Akaraterjét és Állóképességét, valamint lebontja dinamikus pajzsait; sikertelen próba esetén ezen felül káprázatos, gyönyörteli illúziókat hív elő az áldozat elméjéből, mely a bódulatnak felel meg.) van tárolva, melynek kiengedése ellen -25-tel védekezhet a célpont. Esetenként használja törét, amit egy crantai kőborlótól zsákmányolt tíz éve. Ha eldobva nem okoz túlütést, Telekinézissel visszarántja. Igyekszik minden körben harci cselekkel, varázslatokkal nehezíteni az ellene küzdők dolgát és kisegíteni fegyvertársait. Ha helyzete veszettnek tűnik, megpróbálja elvágni útját ellenfeleitől és elmenekülni.

FELSZERELÉS:

Ruhái feketék, mindig frissen mosottak, ékszereket szolidan, de hord. Amit mindig magánál tart: egy arannyal teli erszény, egy üveg **Életvíz** és fegyverei. Otthonában északi hadviseléssel foglalkozó könyveket, kalandozásaiból megtartott mementókat és egy titkos kamrában még egy üvegce Életvizet tart. Köpönyege alatt egy **lunírral kivert szalamandrabőr mellvértet** visel (SFÉ: 3, MGT: 0, villám, hő és tűz nem tesz benne kárt, mágikus villám és tűz dobókockaként -4 sebzést okoz), **kézi számszerűje egy 12 vessző tárolására képes kahrei mérgezőtökkel** van felszerelve. Mindkét kezén **Légiesség kesztyűjét** visel. Ékszerei nem esztétika célját szolgálják, mágikus sajátosságúak: nyakában egy cápa- és óriásfogakból fűzött nyaklánc, rajta **+4-es Mérgektől óvó amulett**. Kesztyűje alatt, bal mutatóujjának gyűrűjébe **Hatalom Amulettje** van foglalva; míg jobb ujján egy **20 karátos opált** foglaló, fájdalomtól eltorzult arcot mintázó aranygyűrűt hord, mellyel akár harc közben is újratöltheti fegyvere üregét. Fejfedőt soha nem hord.

ÉP	FP	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Ψ	MP
14	121	67	69	7	3	64	56
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	
Ököl	2	39	80	144	25	1K2	

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség
18	13	13	14	17	14
Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
17	15	13	15	15	12

KÉPZETTSÉGEK	ALAPFOK	MESTERFOK
HARCI	Tör, kahrei nyílpuska, fegyverdobás (tör), ökölharc, belharc	Hárítófegyver használat
VILÁGI	Lovaglás, úszás, futás, kultúra (kráni), kultúra (erv), kultúra (toroni)	Erdőjárás. Lélektan
TUDOMÁNYOS	Írás/olvasás, Nyelv (kráni): 5, Nyelv (erv): 5, Nyelv (közös): 4, Nyelv (aszisz): 3, Nyelv (hyunghai): 2, Nyelv (köztoroni): 2	Herbalizmus, pszi, legendaismeret, sebgyógyítás, antisszárás, alkimia, méregkeverés / semlegesítés, rúnamágia
ALVILÁGI	Álcázás / álrúha	
SZÁZALÉKOS	Mászás 23%, esés 28%, ugrás 18%, lopózás: 78%, rejtőzés: 78%	

KIEMELT NJK-K

Merdel den Vicarl

Vallás:
KRAD

Kor:
48

Jellem:
REND

Szint:
4/8

Kaszt:
**ERENI KÉKKÖPENYES
/KRAD PAP**

TÖRTÉNETE

Eren országában született férfi, akinek családja viszonylag frissen lépett be az előkelő nemesek körébe, miután egy kisebb falunak lettek a földesurai. Elsősorban lovagi neveltetést kapott, de a birtokgazdálkodásban és egyéb, a vezetéshez szükséges területeken is jól képezték. Gyermekkorában nem igazán volt, legalábbis nem úgy mint az átlagos suhancoknak; képzését már nagyon fiatalon elkezdték, mivel ő volt az elsőszülött fiú, akinek tökéletes utódnak kellett lennie. Kettő húga és két öccse volt. A szigorú neveltetés ellenére szoros kapcsolatot ápolt a családjával; főként apjával, aki nem csak szülőként de tanítójaként is támogatta.

Gyanútlanul élt, nem is sejtve, hogy 19. életéve betöltése után mindennapjai drasztikusan megváltoznak. Nem sokkal a zászlóháború kezdete előtt érte a tragédia. Aznap éjszaka Merdel tömény füstszagra ébredt, ösztönösen fegyveréhez nyúlt, amelyet szobája falán tartott. Célja először a húgai szobája volt, ami legközelebb helyezkedett el az övéhez. Jól döntött, mivel ők voltak az egyetlenek, akik még éltek. A folyosón mérgezett, recés törökkel felfegyverzett alakok támadtak rá. Az ifjú lovag a harcban felülkerekedett, de a győzelem rövid volt. A szolgálók - pontosabban beépült toroni fejvadászok - megpróbálták kivégezni az egész családot. A két öccsét nyílt harcban ölték le, édesanyját álmában, apját pedig méreggel. Amikor rátalált haldokló apjára, annak utolsó kérése az volt Merdelhez, hogy menekítse hűgait, vigyázza őket és őrizze meg a család vérvonalát bármi áron.

A faluban élő egyik mentora, Narren atya, aki az ereni Krád egyház tagja volt észlelte a kúriából özönlő füstöt. Egy szekérrel oda is sietett, odaérve kiáltott az éppen menekülő Merdelnek és hűgainak, akik sietősen felszálltak a szekérre. Menekülőre fogták, minél távolabb a falutól, de korántsem voltak még biztonságban; lovasok vették őket üldözőbe. Mindközben a falut se hagyták sértetlenül a fejvadászok, gyűjtögetésbe és válogatás nélküli mészárlásba fogtak. Heteken át követték a Dalbrak folyót, miközben az üldözőket próbálták hátrahagyni. Meglepetésükre nem ők voltak az egyetlenek, akik a folyót követték;

voltak mások is, akik szinte mindenüket elvesztették egy éjszaka leforgása alatt.

Folytatták az útjukat egészen a folyó torkolatáig, itt táborot vertek, hogy megpihenjenek. Hamar kiderült, hogy nincsenek egyedül, a túlparton egy másik tábor füstje szállt. Merdel és egy kisebb csapat önkéntes vele ment a folyó másik partjára, ahol toroniakat találtak. Kisebbségi ütközet vette kezdetét, ahol kardok csaptak ugyan össze, de csak néhányan sebesültek meg. A tábor vezetője állította le mindkét felet, amibe beleegyeztek és a sérülteket visszavitték a táborokba. Mivel az ifjú lovag nagyon bizalmatlan volt és az emberek, akik vele voltak se bíztak meg a toroni népben, néhány napig azon törekedtek, hogyan kergessék el őket. A táborokat környező zajok és az étel illata viszont odavonzotta a környező bestiákat, amik áldozatokat is szedtek. A torini tábor vezetője, Faaryssen sul Belaga, aki többször is a harcok megállítására törekedett, fegyverszünetet ajánlott fel. Elmondása szerint ha nem fognak össze, mind itt halnak a természet kegyetlen vadjai miatt. Többen elutasították ezt a felvetést, ám Merdel fejében folyamatosan szeretett apja utolsó kívánsága forgott, hogy védje meg hűgait és vérvonalát. Ezért szónoki képességeit bevetve meggyőzte az erveket, hogy dolgozzanak össze a toroniakkal, még ha csak egy rövid időre is. Tényleg nem telt el túl sok idő, és a toroni Faaryssen bizonyította, hogy képes betartani ígéretét. Egy kisebb, jól védhető haditábor alakítottak ki. Ez idő alatt sokat beszélgettek, és mondhatni meg is kedvelték egymást annak ellenére, hogy ellentétes lobogók alatt szolgáltak. Merdelt viszont nap mint nap rémálmok gyötörték, minden este átélte családjának és otthonának pusztulását. Állapota egyre csak rosszabbodott, néha már jóslatszerű álmokat is kapott; ahol hűgai, ő maga és minden erv és toroni egyaránt meghal a pusztákon, ha nem alakítanak ki egy szövetséget, egy menedéket. Merdel volt az aki először szólalt fel mindenkire nemzetiségtől függetlenül, hogy lépjenek tényleges szövetségbe; ne csak átmeneti fegyverszünet legyen, alakítsanak ki egy várost, ahol a hasonlóan sanyarú sorsú emberek otthonra találhatnak távol a lobogók befolyásától. Nem sokkal ezután

kezdődtek meg a tárgyalások, ahol megválasztották a vezetőket és Merdelt nevezték ki a vallási vezetőnek Narren atya támogatásával. Fiatal kora ellenére bölcsnek és leleményesnek találták, erős hittel, a tragédiák ellenére is. Prófétikus álmaival és Narren atya útmutatásaival kitűnően vette az akadályokat és mai napig is fáradhatatlanul végzi kötelességét.

SZEMÉLYISÉGE:

Igazán komoly ember, komoly tekintettel. Ez nem jelenti azt, hogy nem érti a viccet és soha nem mosolyog; de ha éppen feladatait végzi, nem tűr se lazálást, se azt hogy félvállról vegyenek körülötte bármit. Kifejezetten szereti az intelligens, kifinomult humort. Ideje javát a kerület vezetésére fordítja. Mivel számára nagyon fontos a család és a vérvonala, ezért szabadidejét mindig a családjával tölti.

KEDVELTEK:

- † Szereti a szorgos embereket, az ígéretes fiatal tanoncokat, na meg persze a rendezettséget. Amit lehet valahogy megszerezni, azt fogja is.
- † Rokonszenves a családorientált emberek iránt.
- † Kifinomult humora miatt kedveli a szóvicceket.

ELLENSZEVEK:

- † Az üres szavakat, és azokat, akik csak ígéretnek, ki nem állhatja.
- † Az ostoba tréfákat; főleg ha, valakinek kárára lesz.
- † A trehánytságot, lustaságot és a rendszertelen dolgokat megveti.
- † Nem tud szimpatizálni olyanokkal, akik nem szeretik a családjukat, vagy elhagyták őket.

HARCSTÍLUS:

Merdel sokkal inkább a szavak ember, mintsem a kardé, de nem riad vissza akkor sem, ha harcra kerül sor. Kradtól kapott hatalmával először ellenfelei lelkére próbál hatni, hogy elvegye kedvüket a harctól. Abban az esetben, ha ezután sem tántorodnak meg, hosszú kardjához nyúl - amely használatának a gyakorlását soha sem hagyta abba - majd saját magát vagy harcedzettebb társait hatalmával erősíti. Túlerővel szemben semmiképp nem kíván vesztes csatát vívni, ezért ha teheti és nincs egyedül, valakit elküld erősítésért. Egyedül ritkán mozog. Ha olyankor éri támadás, védekező harcmódot folytatva megpróbál a legközelebb őrzosztra, vagy sűrűbben lakott területre eljutni.

FELSZEREELÉS:

Testét **fehér papi talár** fedi, amelynek szegélyét arany díszíti. Önmagában a vaskos, jó minőségű szövet **1 SFÉ**-t biztosít. Hidegebb időszakokban az alöltözetet visel **(+1 SFÉ, 1 MGT)** **Díszes hosszú kardját** az oldalán, rájabőr tokban hordja. Maga a kard mestermunka, ezért sokkal nehezebb eltörni és egy kiadós harc után se látszik rajta csorba. Szent szimbólumán kívül ritkán hord magánál mást, esetleg épp fontos iratok és levelek lehetnek nála. Esetenként előfordulhat, hogy egy saját maga által főzött **Szellemi frissesség itala** is van nála, vagy ha fontos tárgyalásra megy, akkor nyakában lóg egy **Igazság amulettje**. Otthonában tekercsek százai borítják szekrényeit, szinte egy magánkönyvtárral rendelkezik. Személyesládájában van **1k2 Ép és Fp Gyógyital, és ugyanennyi +3-as Istenek Itala** is *(Akaraterő és / vagy Intelligencia)*.

ÉP	FP	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Ψ	MP
15	76	38 (+10)	41 (+5)	8	1	35 (20)	68
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	
Ököl	2	20	50	103	4	1kK2	

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség
15	13	14	15	18	12
Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
12	16	13	12	13	15

KÉPZETTSÉGEK	ALAPFOK	MESTERFOK
HARCI	Tőr, dárda, csatacsákány, ökölharc, birkózás, hadvezetés, Hadrend (Tiadlani kettős, Abasziszi hármás)	Hosszúkard
VILÁGI	Lovaglás, erdőjárás, futás, kultúra (toroni), kocsihajtás, etikett, tánc, ének / zene, lélektan, politika / diplomácia	Értékbecslés, kultúra (erv)
TUDOMÁNYOS	Sebgyógyítás, birtokigazgatás, történelemismeret, legendaismeret, heraldika, nyelv (pyarroni): 5, nyelv (köztoroni): 4, nyelv (dzsad): 4	Térképészet, írás / olvasás, vallásismeret, pszi, nyelv (erv)
SZÁZALÉKOS	Esés 10%, mászás 15%, ugrás 20%	

KIEMELT NJK-K

Darleon den Karmard

Vallás:
GILRON

Kor:
23

Jellem:
ÉLET

Szint:
5

Kaszt:
GILRON PAP

TÖRTÉNETE

Derelon den Karmard egyetlen fiaként született Belagában. Az apja szinte minden szabadidejét tanításával, nevelésével töltötte annak ellenére, hogy mennyi felelősség és gond nyomta a vállát. Hiába vették körbe a fiút tanítók tucatjai, szinte mindent, amit tud, apjának köszönheti. Darleon gyermekkorra óta fejébe vette, hogy méltó utód lesz, és szorgos tanulással töltötte gyermekéveit is. Átélt a nehéz idők és borzalmakat, amik egy lakatlan, mocsaras terület meghódításával járnak, míg civilizációt faragnak oda az emberek. Az élete a hétköznapi kihívások és folyamatos felelősség terhein kívül nem volt túlságosan eseménydús. A városon belül minden idejét tanulásra tudta fordítani, és arra, hogy elsajátítsa a vezetéshez szükséges fortélyokat és gondolkodásmódot. Az apjával való szoros és jó kapcsolatuk kitartott egészen az idősebb den Karmard haláláig, ami 3721-ben következett be, öregkor miatt. Így a gazdasági vezető pozíció megüresedett, és azonnal szavazásra bocsátották, hogy melyik család legyen a következő, amelyik helyet foglal a kerület élén. Darleon azonnal fellebbezett, követelve, hogy utódjaként adjanak neki lehetőséget arra, hogy bebizonyítsa rátermettségét. A zsinat végén kapott három hónapot bizonyításra. Ez volt a fiatal férfi életének legnehezebb, de legbüszkébb időszaka is egyben. Minden tudását, amit felhalmozott az évek során alkalmazta, és stabilan működött tovább Belaga gazdasága. Következő zsinaton megszavazták, hogy teljesítménye és betartott ígéretei miatt maradhat apja székében, így lett Darleon a vezetők közül a legfiatalabb Belaga nem túlságosan hosszú történelmében.

SZEMÉLYISÉGE:

Egy mosolygós, jól szituált fiatalember. Megjelenése bizalomkeltő, és beszéde könnyen magával ragadja a hallgatók figyelmét. Nyitott szinte bármilyen beszélgetésre, főleg ha kereskedelemről, történelemről, vagy különféle szóbeszédokről van szó. Munkája és felelősségei mellett papi kötelességeit sem hagyja figyelmen kívül. Amikor ideje adódik, gyakran látogatja a nagy kohót és különféle bizgentyűkön ügyködik, mivel inkább a finom munka illik az ő kezeihez.

KEDVELTEK:

- † A zsongást és kellemes táraságot maga körül.
- † Az érdekes, új találmányokról való diskurzust.
- † Szívesen hallgatja a Különféle pletykákat személyekről, vagy egyéb szóbeszédeket feltörekvő kereskedelmi cikkekről.
- † Hosszú, nehéz munka utáni elégedettséget érez.

ELLENSZEVEK:

- † A bú és a halálról való beszéd nincs ínyére.
- † Minden eszközzel kerüli az unalmat és csöndet.
- † Nem szereti a túlárzott holmikat és életművészeket, akik átverésekkel tömnek meg a zsebeiket.
- † Korántsem szívleli a kalandozókat; úgy gondolja, gyakran több a baj velük, mint a haszon.

HARCSTÍLUS:

Darleon szinte semmit sem konyít a fegyverek forgasához, ezért testőrei nélkül nem szokott kimozdulni. Abban az esetben, ha harcra kerül a sor, papi hatalmával támogatja az őreit, ameddig ő biztos helyre vonul a védekezésre koncentrálva. Sokkal jobban szereti inkább elkerülni, vagy megelőzni a bajt, mintsem csillapítani; ezért résen van mindig, figyelmes a veszélyekre. Vitákban főként a józan észérveket részesíti előnyben, meg a tényeket közlő statisztikákat. Nem hisz el semmit sem, amire nincs konkrét bizonyíték, vagy egy erős teória mögötte.

FELSZERELÉS:

Ruházata inkább hasonlít egy munkásember göncére, mintsem egy magas pozíciót betöltött nemes viseletére. **Bőrből és erős szövetből készített ruhája igencsak strapabíró, díszítés nincs rajta.** Különféle zsebek és övek vannak rávarrva, amikben könnyen lehet szerszámokat tartani. Természetesen hivatalos eseményekre, tárgyalásokra és egyéb olyan helyekre, ahol megköveteli az etikett, hogy szépen öltözzön ki az ember; oda szép, belagai divatnak megfelelő ruhát vesz fel. Oldalán mindig ott van szent

harci kalapácsa, amit saját maga készített el, ezen felül egy **Láthatatlanság italát** is tart a szütyőjében. Jobb kezén egy **holdkő gyűrű** található, ami felvilan, ha alakváltók, vagy élőholtak vannak a közelben. (20 E és 20 láb sugarú körben) Bal kezén egy **onix gyűrű** található, ami a közelben lévő ellenséges szándékú illetőket jelzi viselője számára. (20 E és 20 láb sugarú körben)

Otthona hasonlít egy barkácsműhelyre, megannyi kezdetleges eszköz és találmány található lakhelyén.

ÉP	FP	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Ψ	MP
10	51	33	36	4	0	28	43
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	
Ököl	1	13	43	105	5	1K2	

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség
13	12	15	13	14	16
Intelligencia.	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
17	18	15	16	8	15

KÉPZETTSÉGEK	ALAPFOK	MESTERFOK
HARCI	Harci kalapács	Fegyverismeret
VILÁGI	Futás, csomózás, lélektan	Kultúra (belagai), erkölcs, szakma (kereskedő), szakma (földesúr), pénzügyek / birtokigazgatás
TUDOMÁNYOS	Történelemismeret, építészet, sebgyógyítás, nyelv (erv): 5, nyelv (pyarroni): 5, nyelv (aszisz): 4	Vallásismeret, írás/olvasás, pszi, mechanika
SZÁZALÉKOS	Titkosajtó keresés 13%, zárnyitás 35%	

KIEMELT NJK-K

Faaryssen sul Belaga

Vallás:
MORGENA

Kor:
54

Jellem:
REND

Szint:
4/10

Kaszt:
**HARCOS/
MORGENA PAP**



TÖRTÉNETE

Faaryssen egy hanyatló kyr nemesi családba született 3670-ben, a hideg évszakában, Barr városában. Birtokuk nem volt se túlságosan feltűnő, se túl nagy. A közelben lévő dwoon fenyegetés miatt viszont a Belaga család is rendelkezett haderővel, ahogy a környéken szinte kötelező. Otthonuk inkább hasonlított egy közönséges kaszárnnyára, mintsem egy nemesi kúriára, mivel Faaryssen apja kifejezetten fanatikusként imádta országát; és bizonyítani akart, hogy a család ismét felemelkedjen a magas rangú nemesek közé. A zászlóháború közeledtével egyre jobban elhanyagolta családját az apja, ezért édesanyja és két fiatalabb testvére a harcok közeledtével ismeretlen helyre költöztek, hogy távol maradjanak a véstől. Faaryssen egy okból kifolyólag maradt fanatikus apja mellett: gyermekkorra óta jósálmokat és sugallatokat lát teliholdas éjszakákon. Úgy vélte, ezek a látomások mutatják neki a helyes utat, és sorsa beteljesítéséhez maradnia kell. Mindig is sejtette, hogy valamiféle is-

tenség szán neki egy nagyobb célt, viszont azt nem tudta, hogy magától Morgenától kapja ezeket az álmokat. Ezek az álmoképek felerősödtek, sokkal valószínűsőbbek és tisztábbak lettek 3690 után. Előre tudta saját és családjának veszét, ezért titokban apja vagyonából nap, mint nap tett félre; és bemocskolta a kezét azzal is, hogy idegen nemesek pénzéből is lopott amikor csak tudott. Nem írtózott attól se, hogy toroni titkokat, terveket és egyéb információt adjon ki a Szövetségnek nagyobb summákért. A háború kezdetével szövetségeseiket és társakat kezdett el toborozni maga mellé, akik ellenzik (még ha nem is nyíltan), hogy mindenüket feleméssze az értelmetlen hadakozás. Apja árnyékában folyamatosan tervezte, hogyan meneküljön el sikeresen, mivel Morgena megmutatta neki, hol teljesedik be sorsa. Messze nyugaton, ahol két folyó találkozik. Két évvel a tizennegyedik zászlóháború kezdete után bekövetkezett a birtokra mért csapás. Viszont aznap már Faaryssen és csatlósai, meg néhány zsoldosa, akiket összekuporgatott vagyonának egy részéből bérelt fel, messze jártak a véstől. Nem törődve apja és országa sorsával, nincstelen, bukott nemesnek kiadva magát szökött meg az országból; összegyűjtve azokat, akik hasonló balsorsra jutottak, mint ő. Az országból való kijutása csak a megpróbáltatásainak kezdete volt. Az odavezető út, a környék megtisztítása, az "ellenséges" ország népével való megbékélés és a menedék, azaz a város felépítése is mind a próbatételeinek része volt. Azóta élete és Belaga városának története szinte egy és ugyanaz. Mai napig ő uralkodik, nap, mint nap arra törekedve, hogy városa minél biztosabb menedéke legyen Morgena kegyeltjének. Hűen és türelmesen várja azt a pillanatot, amikor elérkezik hozzá...

SZEMÉLYISÉGE:

Első pillantásra megjelenése sokak számára riasztó lehet, mivel kyr vére miatt egy magas, robusztus ember. Tekintete merev és gondterhes, ritkán látják mosolyogni. Ez nem azért van, mert valóban keserű a kedve, meg a modora; hanem inkább neveltetésének köszönhető, hogy elrejtje érzelmeit. Társalgáskor

mindig mindenkit egyenrangúnak tekint, és ezt meg is tartja, mind ameddig meg nem sértik. Onnantól kezdve változik hozzáállása, tekintélyt parancsoló és kissé hiú lesz a magatartása, de semmiképp sem lekezelő. A nép előtt ritkán mutatkozik, túlságosan el van foglalva a város és az alvilág vezetésével.

KEDVELTEK:

- † Családjából nem sok maradt, viszont fiát nagyon szereti, szinte bármit megtenne érte.
- † Természetesen Morgenát nem csak tiszteli, hanem imádja is.
- † Nagy figyelmet fordít a város hírnevére, szereti hallani a jó híreket róla.
- † Kevés szabadidejét különféle egzotikus állatok szemléletével és tanulmányozásával tölti.

ELLENSZEVEK:

- † Habár nem mutatja ki, kifejezetten ellenszenves Tharr hitével szemben.
- † Toron birodalma, törvénykezése és kulturális szokásai szögesen ellentétesek a nézeteivel.
- † Mivel mindenét egy értelmetlen háborúban vesztette el, ezért ki nem állhatja a nagyméretű konfliktusokat.

HARCSTÍLUS:

Neveltetéséből adódóan Faaryssen képes állni a sarat, ha közelharcra kerülne a sor. Preferált fegyvere a **pika**, viszont azt nem hord magánál, csak egy díszes **csatabárdot**, amit inkább kiegészítőnek készítettek. Abban az esetben, ha nincs a közelben pika, ezt használja védekezésre.

Ha megteheti, nem ont vért, ezért ellenfeleit papi hatalmával próbálja kiiktatni elsősorban; pontosabban: **elaltatni, megijeszteni, megbénítani**, vagy egyszerűen ellökni magától. Nagyhatalmú pszionikus képességeivel megbontja ellenfelei pajzsait (ha vannak), majd csak utána alkalmazza varázslatait. Mint Belaga vezetője, sosem jár egyedül és saját testi épségét helyezi előtérbe vészhelyzetben.

FELSZERELÉS:

Amikor kimozdul palotájából, **tűztől óvó kenőccsel borított, rúnázott vértezetét** hordja melyet maga a Mester kezel rendszeresen (*SFÉ: 10, tűz ellen +2 a rendszeres kezelés miatt, MGT: 4*). **Díszes köpenye** - melyen Belaga címere látható - szintén rúnázott, ami viselésekor még +4 *SFÉ*-t biztosít számára. **Lapis lazuli foglalatós sétapálcával** rója az utakat (*40 Ψ-pont tárolására alkalmas*). Bal kezén egy **nefrit védő gyűrűt** hord, amit harc előtt azonnal használatba is vesz (*Elemi erő varázslatokat csökkentti 20 E-vel és 2 SFÉ elemi erő aurát von maga köré, ami 1k6 percig tart.*). Nyakában általában egy **Uralkodók jelvényét** hord esetleges mentális vagy asztrális támadások ellen, amik népe, vagy a város ellen szólnának. Fején egy aranyból készült **mirtuszkoszorút** hord, mely a város uralkodójának szimbóluma. (és egyben ez is a szent szimbóluma.) Tart magánál egy **Sárkány lehelete italt** a konfliktusok gyors kezelésére. Mindig van nála egy díszes csatabárd és egy tőr az oldalán. A palota alatti rejtékén számos varázstárgy, mérég, fegyverzet található, ezeknek a határait nem szabjuk meg.

ÉP	FP	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Ψ	MP
13	90	47 (87)	50 (90)	6	14	45 (85)	82
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	
Ököl	2	38	82	141	4	1K6	

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség
15	14	15	16	13	16
Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
15	12	12	16	6	16

KÉPZETTSÉGEK	ALAPFOK	MESTERFOK
HARCI	Csatabárd, tőr, belharc, földharc, fegyverismeret, hosszúkard, könnyű nyilpuska, fegyverdobás (tőr)	Pika, ökölharc, hadvezetés, hadrend, nehézvíviselet
VILÁGI	Lovaglás, úszás, kultúra (erv), szexuális kultúra, ének / zene, etikett	Futás, kultúra (toroni), erkölcs, lélektan pénzügyek / birtokigazgatás
TUDOMÁNYOS	Írás/olvasás, történelemismeret, legendsismeret, nyelv (kyr-toroni): 5, nyelv (erv): 5, nyelv (pyarroni): 5, nyelv (dzsad): 3	Vallásismeret, psi, jog / törvénykezés, antisszjárás, méregkeverés / semlegesítés, időjósítás
ALVILÁGI		Álcázás / áluha
SZÁZALÉKOS	Helyismeret (toron), helyismeret (belaga): 95%, mászás 28%, esés 33%, ugrás 23%	

XVIII.
Egyéb NJK-k

Az NJK kaszttal rendelkező karakter tulajdonságait 2k6+4-el dobtam, kivéve a bátor-ságot, azt 2k10-el. Harci értékeiket a KKUK-ban található NJK táblázathoz igazítottam. "Szintenként" 1k5+1 HM-et adtam nekik, kötelezően a TÉ és VÉ-re egyet(1). Fp-t és Ép-t a boszorkány kasztból számoltam.

	LIRÁN ATYA	TIRLAR	DANER	GODORAI SAMSSY	HARIN
ERŐ	13	20	14	13	8
ÁLLÓKÉPESSÉG	14	17	11	9	11
GYORSASÁG	14	13	10	13	11
ÜGYESSÉG	14	16	16	14	9
EGÉSZSÉG	16	20	11	11	9
SZÉPSÉG	17	12	14	15	16
INTELLIGENCIA	12	10	12	12	14
AKARATERŐ	16	16	14	16	14
ASZTRÁL	15	8	13	9	11
ÉRZÉKELÉS	9	15	15	11	14
MŰVELTSÉG	12	16	15	13	11
BÁTORSÁG	4	14	6	18	2
KÉ	15	38	15	25	9
TÉ	46	108	26	48	24
VÉ	108	125	71	78	59
CÉ	4	-	15	16	12
FP	57	103	17	22	12
ÉP	12	35	4	4	3
SEBZÉS	1 vagy fegyver	2k10+4	1 vagy fegyver	1k6 vagy fegyver	1 vagy fegyver
AME/MME/Ψ/MP	32 / 33 / 27 / 52	30 / 36 / 0 (Épített)	33 / 34 / 0 (Épített)	80 / 86 / 0 (Épített)	1 / 4 / 0

- LIRÁN ATYA:**
- † **Jellem:** Élet, Káosz - kotnyeles és törtető
 - † **Kor:** 31 év
 - † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 6. szintű Krad pap
 - † **Nyelvek:** pyarroni 5, erv 5, aszisz 4, köztoroni 3, ork 3, snil 3, elf 3, hil 3
 - † **Képzettségek:** 6. szintű Krad papnak megfelelő, Élettan Mf

Pyarroni származású Krad pap. 1.78 láb magas, hosszú, szőke hajú, borostára borotvált, kékszemű úriember, aki mindig hűen hordja Pyarronban kapott papi talárjait és csuháit. Egész életében le volt nyugózva a különböző lények életvitelétől és egyéni karakterisztikáitól. Hamar el

döntötte, hogy életét Ynev fajainak tanulmányozására szenteli. Szülővárosából elindulva eljutott egészen az Északi Szövetség tájaira, ahol megannyi különféle fajt tudott tanulmányozni. Ezt a tudást nem csak tanult emberekkel (papok, nemesek) akarta megosztani, hanem a köznéppel is, akik nem tudnak olvasni. Belagában lehetőséget is kapott erre, és mostanra ő birtokolja a „Vizérium” nevű létesítményt. Ez az az álma, amit mindenki ismer. A másik, titkos vágya, amiről még senkinek sem beszélt egy kicsit bizarabb. Ynev összes értelmes lényéből össze akar gyűjteni kettőt, majd megtakarított vagyonából egy hatalmas hajót akar venni. Azzal tervezi átszelni az óceánokat és benépesíteni más kontinenseket Ynev csodás teremtményeivel.

TIRLAR

- † **Jellem:** Káosz - goromba és szókimondó
- † **Kor:** 70 év
- † **Faj, kaszt:** Ogár férfi, 2. szintű gladiátor
- † **Nyelvek:** Ogár 5, Aszisz 5, Erv 4, Közös 4
- † **Képzettségek:** 2. szintű gladiátornak megfelelő, Kocsmái verekedés Mf, Szájrol olvasás Af

Egykor abasziszi gladiátor volt, izmos testét tucatnyi sebhely borítja. Óriás méretű: 2.94 láb magas, hosszú fekete haja majd a derekáig ér, arcszőrzete nincs. Ébenfekete szemei nem sok érzelmet sugároznak. Főként régi gladiátorvértjét viseli, de van, hogy egyszerű szövetruhát is hord nyugodtabb napokon. Idősebb korára elszökött, és északra menekülve Belagában kötött ki, ahol felszabadult. Eleinte voltak kisebb-nagyobb problémák a város lakóival, de egy nemesi család felajánlott neki egy régi raktárápületet, amit aztán átalakítottak. Ma már a Kétarcú ivója néven fut a felújított épület, ő a tulajdonosa és kocsmárosa is egyben. Szeret pletykákat és pofonokat osztani, gyakran teszi is, mivel kocsmái verekedésnél ő az első, aki beszáll. (Éppen amikor nem ő kezdi.) Általában nála lehet megtalálni piszkosabb melókat.

DANER

- † **Jellem:** Élet, Káosz - mosolygós és jókedvű
- † **Kor:** 36 év
- † **Faj/ kaszt:** ember férfi, 3. szintű kocsmáros
- † **Nyelvek:** erv 5, közös 4
- † **Képzettségek:** Kocsmáros Mf, Fegyverhasználat: kés, kézi nyílpuska Af, Írás / olvasás Af

Középkorú erv származású férfi, kissé alacsony 1.64 láb, de széles, pocakos. Nagyszakállú férfi, barna szemmel, dús szemöldökkel és hajjal, amely mindig rövidre vágott. Általában a kocsmáros köténye van rajta, ami mindig foltos, vagy az lesz valahogy. A családjával érkezett Belaga alapításakor, amikor még gyerek volt. Az apja építette Belaga első ivóját. Halála után átvette az ifjabbik Daner. Nem sokkal utána át is nevezte, hogy az egyre gyarapodó városban hangulatosabb néven terjedjen el, a Szunnyadó Főnixként.

GODORAI SAMSSY:

- † **Jellem:** Rend - szigorú és maximalista
- † **Kor:** 56 év
- † **Faj / Kaszt:** kyr férfi, 5. szintű nemes
- † **Nyelvek:** közös Mf, erv 5, köztoroni 5
- † **Képzettségek:** Szakács Mf, Pék Mf, Herbalizmus Mf (fűszerek), Ökölharc Mf, Írás / olvasás Af, Pszi Mf (elméleti)

Erioni nemes családba született tehetséges szakács. Kyrektől megszokottan magas növésű, 1.86 láb, erős testalkatú, csupaszra borotvált arccal és szépen vágott, fehér hajjal. Sötétkék szeme mintha tekintetével átszűrnie az embereket. Általában buggyos nemesi ruhákban jár, vagy díszes, ezüst színű szakács köntösében.

Álma, hogy ynevszerte a leghíresebb legyen, és minden módszert bevet ennek eléréséhez. Családi vagyona nagy részét utazásaira, tudósokra és saját éttermek nyitására áldozza. Az emberekkel különösen kegyetlen, kivéve ha az ő elvárásainak megfelelnek, viszont a gyerekekkel mindig kedves. Belagában nyílt, első létesítménye habár új, nagy hírnévnek és hírhedtségnek örvendhet.

FOGADÓS HARIN:

- † **Jellem:** Élet - segítőkész és alázatos
- † **Kor:** 14 év
- † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 1. szintű kocsmáros
- † **Nyelvek:** erv 5, közös 2
- † **Képzettségek:** Kocsmáros Af, Írás / olvasás Af, Csomózás Af

Egyszerű, fiatal legény, akire nagy felelősség hárult hirtelen. Korához képest átlagos magasságú, 1.63 láb, középhosszú szőkés barna haja van, világoszöld szeme, arcszőrzete még nem nőtt ki. Apja régi polgári ruháit hordja, amelyeket saját maga foltoz és toldoz, de egyértelműen bőek még rá.

A "Majd lesz..." fogadó tulajdonosa és kocsmárosa is, miután apja tragikus hirtelenséggel eltávozott az élők közül. Kedves, ám szerény természete miatt sok akadályba ütközött, de törzsvendégei és családja többi tagja nagyon segítőkész felé, sokan kedvelik a városban.

	AREON ATYA	OHVAR	STRAKER ATYA	PABALO	TUDÓ HARSTEIN
ERŐ	10	11	13	12	17
ÁLLÓKÉPESSÉG	8	16	13	15	15
GYORSASÁG	11	15	14	11	14
ÜGYESSÉG	13	15	14	12	15
EGÉSZSÉG	12	14	15	12	14
SZÉPSÉG	10	13	12	8	14
INTELLIGENCIA	17	16	15	11	15
AKARATERŐ	14	13	16	12	13
ASZTRÁL	16	15	15	12	14
ÉRZÉKELES	15	16	13	13	17
MŰVELTSÉG	18	12	17	14	8
BÁTORSÁG	6	11	12	8	16
KÉ	19	27	13	18	11
TÉ	42	33	58	32	43
VÉ	101	97	114	82	87
CÉ	3	20	4	10	5
FP	49	38	57	27	36
ÉP	8	7	11	5	7
SEBZÉS	1 vagy fegyver	1k6 vagy fegyver	1k6 vagy fegyver	1k6 vagy fegyver	1k6+1 vagy fegyver
AME/MME/Ψ/MP	42 / 40 / 36 / 57	31 / 29 / 26 / 35	36 / 37 / 31 / 65	2 / 2 / 0	34 / 33 / 30 / 40

AREON ATYA:

- † **Jellem:** Rend, Élet - tanult és bölcs
- † **Kor:** 53 év
- † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 7. szintű Krad pap
- † **Nyelvek:** erv Mf, pyarroni 5
- † **Képzettségek:** 7. szintű Krad papnak megfelelő

Öreg, kissé görnyedt pyarroni pap. 1.7 láb magas amikor kihúzza magát, szeme kékeszöld, kopasz fején néha-néha látható egy-két szőke hajszál, körszakál-la szinte teljesen ősz, de jól ápolt. Az Államszövetség azért rendelte ki Belaga városába, hogy jó kívánsá-gát és bizalmát mutassa az apró város iránt. Areon egy csendes, rendszerető ember, aki az erőszak és harc minden formáját elutasítja. Gyermekeként átélte a Dúlás szörnyűségeit, ami igazán mély nyomot ha-gyott benne és azóta is tanulja, a különféle diploma-ta fortélyokat. Ritkán hagyja el a könyvtárat, napja nagy részét iratok és könyvek másolásával tölti, ha mégsem, akkor tudástárát bővíti komoly vélemény-cserék folytán.

OHVAR

- † **Jellem:** Rend - figyelmes és buzgó
- † **Kor:** 24 év
- † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 5. szintű álomfüves
- † **Nyelvek:** erv 5, pyarroni 3, dwoon 3, dzsad 2
- † **Képzettségek:** 5. szintű álomfüvesnek megfe-lelő, Fegyverhasználat: tör, számszeríj Af, Ököl-harc Mf, Emberismeret Af, Jog / Törvénykezés Af, Úszás Af, Futás Af, Lovaglás Af, Mellébeszélés Mf, Lopózás: 35%, Rejtőzködés: 45%

Toroni származású szülők Belagában született gyer-meke. 1.73 láb magas, csupasz arcú, középhosszú haja és szeme is sötétszürke, ami nem szokványos, ezért sokak tekintetét megragadja a fiú. Már kiskora óta nagy érdeklődést mutatott a növények és egzotikus állatok felé. Alig tíz esztendő volt, amikor a Mes-ter a szárnyai alá vette. Hűséges Belagához, viszont mindennél jobban a Mesterhez, kötelességeit öröm-mel és nagy lelkesedéssel végzi. Túlságosan fiatal, hogy valódi vezető legyen, de mivel Shenhkor utálja a publikusságot, ezért bábként őt tette a közszem elé. Természetesen a mai napig tanonc és nem is tartja többre magát, ezért követi tanítója minden tanácsát.

STRAKER ATYA

- † **Jellem:** Rend, Élet - cinikus és bizalmatlan
- † **Kor:** 48 év
- † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 8. szintű Gilron pap
- † **Nyelvek:** erv 5, pyarroni 5, köztoroni 3, aszisz 3
- † **Képzettségek:** 8. szintű Gilron papnak megfelelő, Ökölharc Mf, Építészet Mf, Mértan Mf, Lovaglás Af, Pénzügyek / Birtokigazgatás Af, Álcázás / Álruha Mf, Tűzfegyver Mf

Kahrei származású, idősödő férfi. 1.81 láb magas, szeme zöld, haja sosem volt, de hosszú fekete szakállára büszke. Régóta él már itt; amikor még Belaga gyerekcipőben járt, 3706-ban érkezett. Elsőnek önző célokból jött ide, hogy olyan építészeti formákat és praktikákat gyakoroljon, amik nem a legbiztonságosabbak: például neki köszönheti a városállam a hatalmas felvonóhidakat. Idővel viszont megkedvelte az itt élőket, hamar közülük valónak fogadták. Azóta folyamatosan törekszik a város fejlesztésére, és hogy az itt született innovációkat minél biztonságosabban lehessen használni. Feladatai közé tartozik, hogy kevés, vagy inkább semmilyen titok ne jusson ki innen, főleg mivel ő szervezi a gianagi és kahrei gilroniták találkozását. Ezt természetesen nem hangoztatja senkinek.

PABALO:

- † **Jellem:** Élet, Káosz - jó kedélyű és segítőkész
- † **Kor:** 30 év
- † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 6. szintű hajóács
- † **Nyelvek:** aszisz 5, erv 3
- † **Képzettségek:** Hajózás Mf, Csomózás Af, Szakma: hajóács Mf, Fegyverhasználat: szablya, könnyű nyílpuska Af, Írás / olvasás Af, Rajz Af

Megjelenésre miatt sokan csavargónak vélhetik, ritkán hord rendes, polgári ruhát, állandóan szakadt munkaruháját viseli. Magassága 1.77 láb, rövidre nyírt fekete haja és szakállá van, szeme savósínű. Sokak által kedvelt szakember, aki 3720-ban költözött a városba, miután túlélte egy katasztrofális hajóbalesetet, amiben szinte az egész legénysége odaveszett. Azt meséli vidáman, hogy kalózkapitány volt, aki úgy szelte a tengereket, mint mások a kenyeret. Persze ezek valóban csak mesék, eredetileg egy aszisz kereskedőhajón volt matróz. Tudását elhunyt apjától örökölte, aki egy tehetséges hajóács volt.

TUDÓ HARSTEIN

- † **Jellem:** Élet, Rend - lelkiismeretes és barátságos
- † **Kor:** 27 év
- † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 4. szintű varázsló
- † **Nyelvek:** erv 5, dwoon 5, pyarroni 4, aszisz 4
- † **Képzettségek:** 4. szintű varázslónak megfelelő, Ökölharc Mf, Belharc Mf, Lovaglás Af, Úszás Af

Giangaban született, de Doranban tanult férfi. Magassága 1.96 láb, rövid fekete haja van, acélszürke szemei, erős, dús borostával és testszőrrel rendelkezik. A bicepszeinél talán csak a szíve nagyobb, közkedvelt személyiség Belagában, sokak számára példakép. Egész életében igazán aktív ember volt, pontosabban fizikailag, az elméleti dolgok sose foglalkoztatták. Legjobb barátjával nőtt fel, aki viszont a könyvek és misztikus tanulmányok nagy imádója volt. Amint elég időssek lettek, Harstein gyermekkori barátja Doranban kívánt tanulni, és ő támogatta ebben; sőt annyira, hogy vele tartott. Egymást segítve eltanulták a Magas mágia fortélyait, noha Harstein kissé bukdácsolva. A hosszú évek alatt eltanult mágikus képességeit mások segítésére használja. Körülbelül 7 éve vált el az útja a barátjától és Dorantól, azóta Belaga városának lakója

Tudó Harstein



-	FANTIÓ	KAVEH PENGHERDIR	NILOU MELETHRIL	SELYMES ARDITA	BORZAS RANAD
ERŐ	15	11	8	15	17
ÁLLÓKÉPESSÉG	13	10	12	13	15
GYORSASÁG	14	14	17	12	14
ÜGYESSÉG	14	17	14	15	15
EGÉSZSÉG	12	16	10	16	20
SZÉPSÉG	16	16	17	15	11
INTELLIGENCIA	15	7	13	15	10
AKARATERŐ	13	16	9	12	15
ASZTRÁL	12	13	9	18	10
ÉRZÉKELES	14	13	18	15	13
MŰVELTSÉG	16	14	16	13	12
BÁTORSÁG	11	12	5	7	15
KÉ	25	40	41	15	29
TÉ	46	62	49	42	81
VÉ	96	123	109	91	119
CÉ	4	40	54	5	5
FP	45	90	60	34	84
ÉP	8	13	5	12	17
SEBZÉS	1 vagy fegyver	1k6 vagy fegyver	1k2 vagy fegyver	1 vagy fegyver	1k6+1 vagy fegyver
AME/MME/Ψ/MP	33/34/31/49	33/36/0 (épített)	30/30/0/27 (épített)	30/24/27/33	22/27/0

FANTIÓ:

- † **Jellem:** Élet, Káosz - drámai és szókimondó
- † **Kor:** 33 év
- † **Faj / Kaszt:** ember férfi, 6. szintű Alborne pap
- † **Nyelvek:** erv MF, pyar 5, dzsad 4,
- † **Képzettségek:** 6. szintű Alborne papnak megfelelő, Fegyverhasználat: törkard Af, Lefegyverzés Mf, Írás/olvasás Mf, Emberismeret Mf, Színészet Mf

Értékeit lásd a következő oldalon. Haonwellből származó Alborne pap, aki a zenés előadások megszálottja. 1.79 láb magas, hosszú, aranyló szőke hajjal rendelkezik és egy kevés arcszőrrel, szemei mogyoró barnák. Alig néhány esztendeje került Belaga városába és teljesen le lett nyűgözve. Pontosabban attól volt elámulva, hogy mennyire kevés a művészetek és zenés előadások rajongóinak felkínált lehetőség. Felkereste a Belaga családot, javaslatot és kérelmet nyújtott be, hogy ő maga láthassa el ezt a feladatot. A kérelmét elfogadták és finanszíroztak számára egy kisebb színházat, amit évek múltán gyarapítani szeretne. Azóta is gyakran tart előadásokat tehetséges színészeket és zenészeket keresve.

KAVEH PENGHERDIR:

- † **Jellem:** Rend, Élet - megfontolt és magasztos
- † **Kor:** 222 év
- † **Faj / Kaszt:** elf férfi, 10. szintű harcos
- † **Nyelvek:** elf Mf, erv 5, közös 5
- † **Képzettségek:** 10. szintű harcosnak megfelelő, elf különleges képességek, Hosszúj, Hosszúkard Mf, Célzás Mf, Írás / olvasás Af, Történelemismeret Mf, Legendaismeret Mf, Kultúra (sirenari) Mf

Sirenárból elszökött ifjú elf férfi, aki nemrég lépett be a “lázadó” korszakába. Látni akarta a világot, ezért indult útnak fajtársai ellenzése ellenére is. Karcsú és magas, 1.84 láb, félhosszú ezüstös haja dúsan pihen a vállán, szeme borostyán színű, arcán szőrzetnek nyoma sincs. Selyemből készült ruhákban jár, amelyeket levelekkel és virágokkal díszít. Rövid vándorútja alatt sok kalamajkába botlott a Ri-goy Városállamokban. Volt, aki különleges felszerelését vágyta, volt aki rabszolgának szánta. Elvárása az emberfajjal kapcsolatban hamar elkezdett kimerülni, egészen ameddig Lirán atya meg nem mentette az életét. Ő volt, aki megígérte Kaveh-nek hogy megmutatja a világ szebb oldalát és munkát ajánlott neki.

NILOU MELETHRIL:

- † **Jellem:** Élet, Káosz - szenvedélyes és cserfes
- † **Kor:** 74 év
- † **Faj / Kaszt:** elf nő, 9. szintű bárd
- † **Nyelvek:** elf Mf, erv 5, közös 5
- † **Képzettségek:** 9. szintű bárdnak megfelelő, minden százalékos képzettségét arányosan növelte 45-tel, elf különleges képességek, Kultúra (elfendeli) Mf

Elfendeli elf leányzó, aki naivitása és ízzó szenvedélye miatt indult a világnak. Karcsú és magas, 1.81 láb, derékig érő dús, szőke haja van. Szemei lilás kék árnyalatúak, általában lenge öltözékekben jár, amelyek csak a szemérmes részeit takarják; ezeket ágakból és vaskos levelekből készíti magának.

Mindig is érdeklődött az emberi faj után, ezért gyakran töltötte idejét Ninheon városában, ahol találkozhatott emberekkel. Itt ismerkedett meg egy sármos, ifjú haonwelli nemessel. Vele is ment északi otthonába, szerelmük fényes és ragyogó volt, ám az emberi halandóság hamar véget vetett ennek. Alig röpke 20 év után betegségben meghalt szerelme és magára hagyta. Csavargó és utcazenész lett belőle, képtelen volt megtölteni a tág űrt a szívében. Lirán atya volt az, aki ismét célt adott neki az életben és ígérte, hogy a seb, mely a lelkén nyílt - még, ha lassan is - de be fog gyógyulni.

SELYMES ARDITA:

- † **Jellem:** Élet - gondoskodó és jószívú
- † **Kor:** 227 év
- † **Faj / Kaszt:** törpe nő, 4. szintű Sarrag papnő
- † **Nyelvek:** hil Mf, erv Mf, pyarroni 5, elf 3
- † **Képzettségek:** 4. szintű Sarrag papnőnek megfelelő, törpe különleges képességek, Kultúra (aszisz) Mf

Horizont városából érkezett vándorpapnő, aki ott segít, ahol csak tud. 1.29 láb magas, erős testalkatú törpe hölgy, hosszú selymes csillogó barna hajjal és szakállal, amitől a legtöbben elámulnak. Haját szakállával egybefonva az álla alatt köti össze, így nem-törpe szemmel olyan, mintha tényleg csak a haja lenne ott összefonva, szeme ragyogó zöld. Sötétzöld árnyalatú szövet ruhákat hord általában.

Alig néhány éve érkezett Belaga városába, de már nagyon sokan ismerik. Jelenleg a Vizériumban dolgozik, és ott szinte mindenki "anyja". Ellátja minden ügyes-bajos gondjait az ott élőknek, drasztikusan megkönnyítve Lirán atya dolgát, amiért ő végtelenül hálás is neki.

BORZAS RANAD:

- † **Jellem:** Élet, Rend - katonás és figyelmes
- † **Kor:** 242 év
- † **Faj / Kaszt:** törpe férfi, 8. szintű törpe harcos
- † **Nyelvek:** hil Mf, erv Mf, pyarroni 5, dwoon 3
- † **Képzettségek:** 8. szintű törpe harcosnak megfelelő, törpe különleges képességek, Vallásismeret Mf, Kultúra (tarini) Mf

Tooma büszke harcosa, aki a legutóbbi zászlóháború után hagyta el otthonát, Tarint.

Nevét onnan kapta, hogy majdnem földig érő, durva szakállal van, amit bárhogy és bárki próbál meg befogni, valahogy mindig összeborzolódik. Haja és szakállal egybefüggő és sötétbarna, szeme szintén barna. Magssága 1.35 láb, vaskos, izmos testű. Mai napig szívesen hord fém páncélokat, még ha nem is harcol. Élete nagy részét csak a harcnak és istenének szentelte, de a háború után látni szerette volna az életet a háborún kívül is, ezért vándorútnak indult. Célja, hogy jobban megismerje a körülötte lévő kultúrákat. Az emberek közé viszonylag hamar beilleszkedett, legalábbis Gianagban; más országokban voltak problémák, főleg ahol ritkán láttak törpét. Legutóbbi állomása Belaga volt, ahol néhány fajtársa már letelepedett. Úgy döntött pár évet ő is marad, Lirán atyának hála hamar kapott is munkát.

MÉRNÖK ALUIN:

- † **Jellem:** Káosz, Élet - nyitott és bőbeszédű
- † **Kor:** 67 év
- † **Faj / Kaszt:** gnóm nő, 6. szintű mérnök
- † **Nyelvek:** gnóm 5, erv 5, pyarroni 4
- † **Képzettségek:** Fegyverhasználat: kézi nyílpuska, tőr Af, Írás / olvasás Af, Építészet Af, Mechanika Mf, Mértan Af, gnóm különleges képességek, Értékcseplés Af, Kultúra (erv) Mf

Értékeit lásd a következő oldalon. Kahreből áttelepedett fiatal gnóm lány. 32 hüvelyk magas. A mechanikus kütyük és szerkezetek megszállottja, szabadidejének minden pillanatát kísérletezésre, új gépezetek létrehozására szánja. Titkait sokan akarják megkaparintani. Bár ő nem igazán védi azokat, és szívesen megosztja bárkivel, magyarázatainak zsargonja a legtöbbek számára amúgy is teljesen érthetetlen. Azokat a keveseket, akik felfogják mindanivalóját, hajthatatlanul tanítvánnyá akarja tenni.

-	ALUIN	CAELON	NUG	NAG	EZÜSTKAROM
ERŐ	8	9	13	9	18
ÁLLÓKÉPESSÉG	11	12	12	12	16
GYORSASÁG	9	12	16	16	16
ÜGYESSÉG	14	12	17	16	14
EGÉSZSÉG	15	13	19	12	23
SZÉPSÉG	13	9	10	13	13
INTELLIGENCIA	16	15	12	15	12
AKARATERŐ	8	10	12	12	15
ASZTRÁL	13	13	12	13	9
ÉRZÉKELES	14	17	20	20	12
MŰVELTSÉG	16	18	14	13	13
BÁTORSÁG	17	11	10	8	18
KÉ	26	28	27	26	15
TÉ	32	35	50	33	60
VÉ	72	81	103	90	105
CÉ	11	8	7	26	-
FP	23	37	31	26	38
ÉP	8	6	16	6	20
SEBZÉS	1 vagy fegyver	1 vagy fegyver	1k6 vagy fegyver	1 vagy fegyver	1k6+2 vagy fegyver
AME/MME/Ψ/MP	33/30/0 (épített)	33/30/0 (épített)	32/32/0 (épített)	33/32/0 (épített)	30/35/0 (épített)

EZERMESTER CAELON:

- † **Jellem:** Rend - nagyravágyó és idealista
- † **Kor:** 87 év
- † **Faj / Kaszt:** gnóm férfi, 8. szintű ezermester
- † **Nyelvek:** gnóm 5, erv 5, pyarroni 4
- † **Képzettségek:** Fegyverhasználat: kézi nyílpuska, tör Af, Írás / olvasás Af, egy tucat Szakma Af, gnóm különleges képességek, Értékbecslés Af, Hamisítás Af, Építészet Mf, Kultúra (gnóm) Mf

Erigowból származó gnóm, aki mindig is az alkotás megszállottja volt. Egy láb magas, rövid, vörös hajú, kékeszöld szemű. Szerszámokkal telepakolt szíjakat hord vaskos munkaruháján.

A mániája, hogy a híres és nevezetes épületeket újra megépítse, csak kisebb verzióban, hogy olyanok is élvezzék, akik magasságban hátrányosak, mint ő. Amikor a Legendák Tornyát próbálta meg lemásolni, közös megegyezés alapján távozott a városból. Álmát félbehagyva, de nem elfeledve sürgősen távozott az országból is. Így keveredett Belagába, ahol letelepedett. Szóbeszéddek szerint már megvan neki a tökéletes tervrajz az egész városról, amit megépíteni tervez... ismét... kisebb verzióban.

NUG:

- † **Jellem:** Káosz - nagyotmondó és gyáva
- † **Kor:** 16 év
- † **Faj / Kaszt:** goblin hím, 3. szintű harcos
- † **Nyelvek:** goblin 5, erv 5, pyarroni 4
- † **Képzettségek:** 3. szintű harcosnak megfelelő, goblin különleges képességek, Kultúra (gro-ugoni) Af

Gro-Ugonból származó goblin, akit egy expedíció alatt találtak és "szabadítottak fel".

1.21 láb magas, világos, sárga bőrű, rövid, fekete hajjal. Kifejezetten rá szabott inget és nadrágot hord.

Rabszolgaként volt tartva egy ork törzs bányájában. Mivel világéletében csak parancsokat teljesített, képtelen lett volna túlélni párjával, Naggal a világban. Az expedíció tagjai először el akarták adni egy arénába, de Lirán atya vásárolta meg és adott neki egy egyszerű, biztonságos munkát, amit Nug boldogan fogadott el.

NAG:

- † **Jellem:** Káosz - feledékeny és kíváncsi
- † **Kor:** 18 év
- † **Faj / Kaszt:** goblin nőtény, 4. szintű tolvaj
- † **Nyelvek:** goblin 5, erv 5, pyarroni 4
- † **Képzettségek:** 4. szintű tolvajnak megfelelő, minden százalékos képzettségét arányosan növelte 24-el, goblin különleges képességek, Írás / olvasás Af, Kultúra (gro-ugoni) Mf

Ugyanúgy, mint Nug egy Go-Ugonból származó goblin, aki egy bányában volt rabszolga. Sorsa megegyezik Nugéval, és a Vizériumban kapott munkát. 1.14 láb magas, bőre kissé narancsszínűbb, haja hosszú és szürkés árnyalatú. Kifejezetten rá szabott egyberuhát hord.

EZÜSTKAROM:

- † **Jellem:** Rend - őszinte és hangos
- † **Kor:** 31 év
- † **Faj / Kaszt:** khál hím, 3. szintű lovag
- † **Nyelvek:** pyarroni 5, erv 5
- † **Képzettségek:** 3. szintű lovagnak megfelelő, khál különleges képességek, Kultúra (pyarroni) Mf

Viadomóban született khál, aki párjával együtt vándorútra indult, és pár év közös kalandozás után letelepedni érkezett Belagába. Lirán atyával hamar összeismerkedett aki csodálta lényét és munkát ajánlott neki. Szívesen fogadta a könnyű érméket, hiszen öregkorára már csak utódokat akart nevelni és történeteket mesélni.

XEIVA:

- † **Jellem:** Élet - szelíd és becsületes
- † **Kor:** 26 év
- † **Faj / Kaszt:** khál nőtény, 5. szintű Dreina pap
- † **Nyelvek:** pyarroni 5, erv 5, shadoni 3, dwoon 3.
- † **Képzettségek:** 5. szintű Dreina papnak megfelelő, khál különleges képességek, Kultúra (pyarroni) Mf, Kultúra (khál) Mf

Értékeit lásd következő oldalon. Nem Viadomóban született, viszont sorsa megegyezik Ezüstkarral. Már csak maguknak és utódainak kívánja szentelni az elkövetkezendő éveket. A beszédet és a látogatók figyelmének lekötését inkább Ezüstkarral hagyja, nem túlságosan szereti a rivaldafényt.

ZRAAGH, A CSONTZÚZÓ

- † **Jellem:** Káosz - füllentő és lusta
- † **Kor:** 21 év
- † **Faj / Kaszt:** ork hím, 5. szintű bányász
- † **Nyelvek:** ork 5, erv 3, pyarroni 3
- † **Képzettségek:** 5. szintű ork bányásznak megfelelő, ork különleges képességek, Írás / olvasás Af, Vadászat / halászat Mf, Kultúra (gro-ugoni) Mf

Értékeit lásd a következő oldalon. Egy igazi naplopó, aki nagyobbakat mond, mint Erion városa. Ugonban volt egy bányában őr, ahol goblinokat dolgoztattak. Szunyókálása közben felszámolták a helyet és ő is rabszolgának adta ki magát, hogy mentse az irháját. Lirán atya felajánlotta neki, hogy megmenti az életét, ha dolgozik a Vizériumban. Azóta is a legmerészebb történeteket hazudja a Vizériumban.

ZUURA, A GYERMEKEK RÉMÁLMA:

- † **Jellem:** Káosz - sunyi és kárörvendő
- † **Kor:** 16 év
- † **Faj / Kaszt:** ork nőtény, 4. szintű vajákos
- † **Nyelvek:** dzsad 5, ork 4, erv 4
- † **Képzettségek:** 4. szintű ork vajákosnak megfelelő, ork különleges képességek, Írás / olvasás Af, Tánc Af, Zsonglörködés Mf, Kultúra (gro-ugoni) Af, Kultúra (dzsad) Af

Értékeit lásd a következő oldalon. Alig 2 éves korában kerül el a klánjából. Egy dzsad bestiavadász csapat kapta el és adta el egy vándorcirkusznak Zuura-t. Ahogy teltek az évek, különféle trükkökre tanították be, de amit sehogy sem tudtak kinevelni belőle, az a gyerekek riogatása. Nagy élvezettel csinálta a "munkáját" főleg, ha közben pár lurkót is meg tudott ijeszteni. Az egyik előadáson vásárolta meg Lirán atya és vitte magával a Vizériumba.

-	XEIVA	ZRAAGH	ZUURA	GRUG	NUHI
ERŐ	17	19	14	11	7
ÁLLÓKÉPESSÉG	16	20	20	13	10
GYORSASÁG	16	11	13	11	15
ÜGYESSÉG	15	14	15	9	9
EGÉSZSÉG	19	20	19	12	11
SZÉPSÉG	17	8	11	7	9
INTELLIGENCIA	14	9	14	13	8
AKARATERŐ	15	12	12	12	15
ASZTRÁL	12	10	9	13	12
ÉRZÉKELES	13	15	13	11	12
MŰVELTSÉG	14	10	16	12	14
BÁTORSÁG	7	17	10	11	7
KÉ	21	14	15	16	12
TÉ	53	70	38	55	53
VÉ	100	99	89	89	93
CÉ	5	4	5	0	0
FP	42	74	44	28	25
ÉP	15	17	12	5	4
SEBZÉS	1k6+1 vagy fegyver	1k6+3 vagy fegyver	1k2 vagy fegyver	1 vagy fegyver	1 vagy fegyver
AME / MME / Ψ / MP	22 / 25 / 20 / 41	30 / 32 / 0 (épített)	30 / 32 / 0 / 15 (épített)	33 / 32 / 0 (épített)	32 / 35 / 0 (épített)

GRUG:

- † **Jellem:** Káosz - kíváncsi és eszes
- † **Kor:** 16 év
- † **Faj / Kaszt:** buzzgoblin hím, 5. szintű vadász
- † **Nyelvek:** buzz-goblin 5, erv 4, pyarroni 3
- † **Képzettségek:** Vadászat / halászat Mf, Erdőjárás Mf, Nyomolvasás / eltűntetés Mf, Futás Mf, Hangutánzás Mf, Csapdaállítás Mf, Lopózás, Rejtőzés, Csapdafelfedezés, Mászás, Esés 70%, Írás / olvasás Af, Kultúra (sherali) Mf

Egy igazán kíváncsi természetű buzzgoblin, aki Lirán atyának köszönhetően került ki a dzsungel-otthonából. Barátságuk eleinte rögzös volt, mivel a kutató egy Grug és Nuhi által épített csapdába esett, mikor elszakadt a felderítő csapatától. Mivel mindig is kíváncsi volt (és éppen akkor nem volt éhes), nem volt agresszív az atya felé, aki hosszas trükközéssel és káprázattal, képes volt elcsábítani a lényt.

NUHI:

- † **Jellem:** Káosz - félénk és figyelmetlen
- † **Kor:** 11 év
- † **Faj / Kaszt:** buzzgoblin nőstény, 3. szintű gyűjtő
- † **Nyelvek:** buzz-goblin 5, erv 5, pyarroni 2
- † **Képzettségek:** Vadászat / halászat Mf, Erdőjárás Mf, Nyomolvasás / eltűntetés Mf, Futás Mf, Hangutánzás Mf, Csapdaállítás Mf, Lopózás, Rejtőzés, Csapdafelfedezés, Mászás, Esés 70%, Kultúra (sherali) Mf

Nem volt jelen, amikor társa, Grug embert fogott, már csak összebarátkozásuk után talált rájuk. Eleinte nagyon bizalmatlan volt és ijedt, de végülis megbarátkozott a gondolattal, hogy ne egyék meg az idegent, Lirán atyát. Törzsüket hátrahagyva utaztak együtt és az évek során (elég nehezen) megtanulták hogy nem szabad másokat megenni.

-	BELAGA URALKODÓJA	GYÖNYÖRŰSÉG BÁLVÁNYA	SSEEAS	SAEESSI
ERŐ	9	14	18	16
ÁLLÓKÉPESSÉG	14	14	15	11
GYORSASÁG	15	11	10	14
ÜGYESSÉG	14	11	17	14
EGÉSZSÉG	11	13	15	13
SZÉPSÉG	7	9	11	13
INTELLIGENCIA	9	15	10	15
AKARATERŐ	9	12	10	15
ASZTRÁL	7	12	10	14
ÉRZÉKELES	13	13	14	11
MŰVELTSÉG	13	11	7	12
BÁTORSÁG	9	3	-	-
KÉ	30	22	32	35
TÉ	40	42	92	73
VÉ	85	91	129	111
CÉ	4	1	37	40
FP	21	41	79	66
ÉP	10	12	20	18
SEBZÉS	1 vagy fegyver	1 vagy fegyver	1k6+2 vagy fegyver	1k6 vagy fegyver
AME / MME / Ψ / MP	30 / 30 / 0 (épített)	32 / 32 / 0 / 5 (épített)	52 / 52 / 0 (épített)	56 / 57 / 14 / 14 (épített)

BELAGA URALKODÓJA

- † **Jellem:** Káosz - markáns és kérkedő
- † **Kor:** 9 év
- † **Faj / Kaszt:** maggan hím, 1. szintű uralkodó
- † **Nyelvek:** ork 5, erv 4
- † **Képzettségek:** Fegyverhasználat: rövid bot Af, 1. szintű tolvajnak megfelelő, Kultúra (zironi) Mf

Egy átlagos maggan, aki étellel és szép szavakkal lett lekenyerezve, hogy látványosság legyen a Vizériumban. Ő úgy hiszi, hogy az emberek azért jönnek megcsodálni őt, mivel ő a város uralkodója, ezért úgy is referál magára. Állandóan meséli, hogyan és miként tette ezt a várost élhetővé az emberek számára.

GYÖNYÖRŰSÉG BÁLVÁNYA:

- † **Jellem:** Káosz, Élet - Buja és orcátlan
- † **Kor:** 15 év
- † **Faj / Kaszt:** maggan nőstény, 4. szintű bálvány
- † **Nyelvek:** ork 5, erv 4
- † **Képzettségek:** 4. szintű boszorkánynak megfelelő, Fegyverhasználat: rövidkard Af, Kultúra (zironi) Mf Kígyóvarázs 1, Bűbáj, Parancs, Mágikus Ölelés

Alig 2 éves korában kerül el a klánjából. Egy dzsad bestiavadász csapat kapta el és adta el egy vándorcirkusznak Zuura-t. Ahogy teltek az évek, különféle trükkökre tanították be, de amit sehogy sem tudtak kinevelni belőle, az a gyerekek riogatása. Nagy élvezettel csinálta a "munkáját" főleg, ha közben pár lurkót is meg tudott ijeszteni. Az egyik előadáson vásárolta meg Lirán atya és vitte magával a Vizériumba.

SSEEASS:

- † **Jellem:** Rend - szükségzavú és visszahúzódó
- † **Kor:** 26 év
- † **Faj / Kaszt:** gyíklény hím, 4. szintű harcos
- † **Nyelvek:** snil 5, erv 4
- † **Képzettségek:** Rejtőzködés, Lopózás 50%, 4. szintű harcosnak megfelelő, Csapdaállítás Af, Fegyververzés Mf, Kultúra (snil-doh) Af

Értékeit lásd az előző oldalon. Sanyarú sorsú snil-doh, akinek otthonát egy ellenséges aun törzs pusztította el. Alig egy maréknyi túlélő maradt, de ők is szétszóródtak. Kóborlása közben talált rá Belagára, és az éhségtől, elkeseredettségről rátámadt az ott lakókra. Egy osztag városőr ártalmatlanította, de súlyosan megsebezték. Lirán atya sietett a lény segítségére, majd saját otthonába vitte és ápolta Sseass-t. Meglepő módon, de a nyelvi akadály ellenére is összeharagultak, és örök adósa marad a papnak. Ezért a közelében maradt, amikor jön a vész, meg tudja védeni.

SSEASSI:

- † **Jellem:** Rend, Halál - haragos és nyugtalan
- † **Kor:** 30 év
- † **Faj / Kaszt:** gyíklény nőtény, 2. szintű boszorkánymester
- † **Nyelvek:** snil 5, erv 4
- † **Képzettségek:** Rejtőzködés, Lopózás 80%, 2. szintű boszorkánymesternek megfelelő, Időjárás Af, Kultúra (snil-veh) Mf

Értékeit lásd az előző oldalon. Ugyanabból a törzsből való, mint Sseeass és alig néhány héttel a tragédia után csapdába esett, miközben céltalanul vándorolt a vadonban. Egy Befogók nevezetű csapat kapta el élve és tervezték eladni. Szerencséjére átvonultak Belagán és Lirán atya látta, hogy ezt a csodás lényt fogságban tartják. Felvásárolta és újdonsült barátjával, Sseeass-al könnyűszerrel meggyőzték Ssaeessi-t, hogy maradjon a gondjai alatt.

WSAHM'ZA:

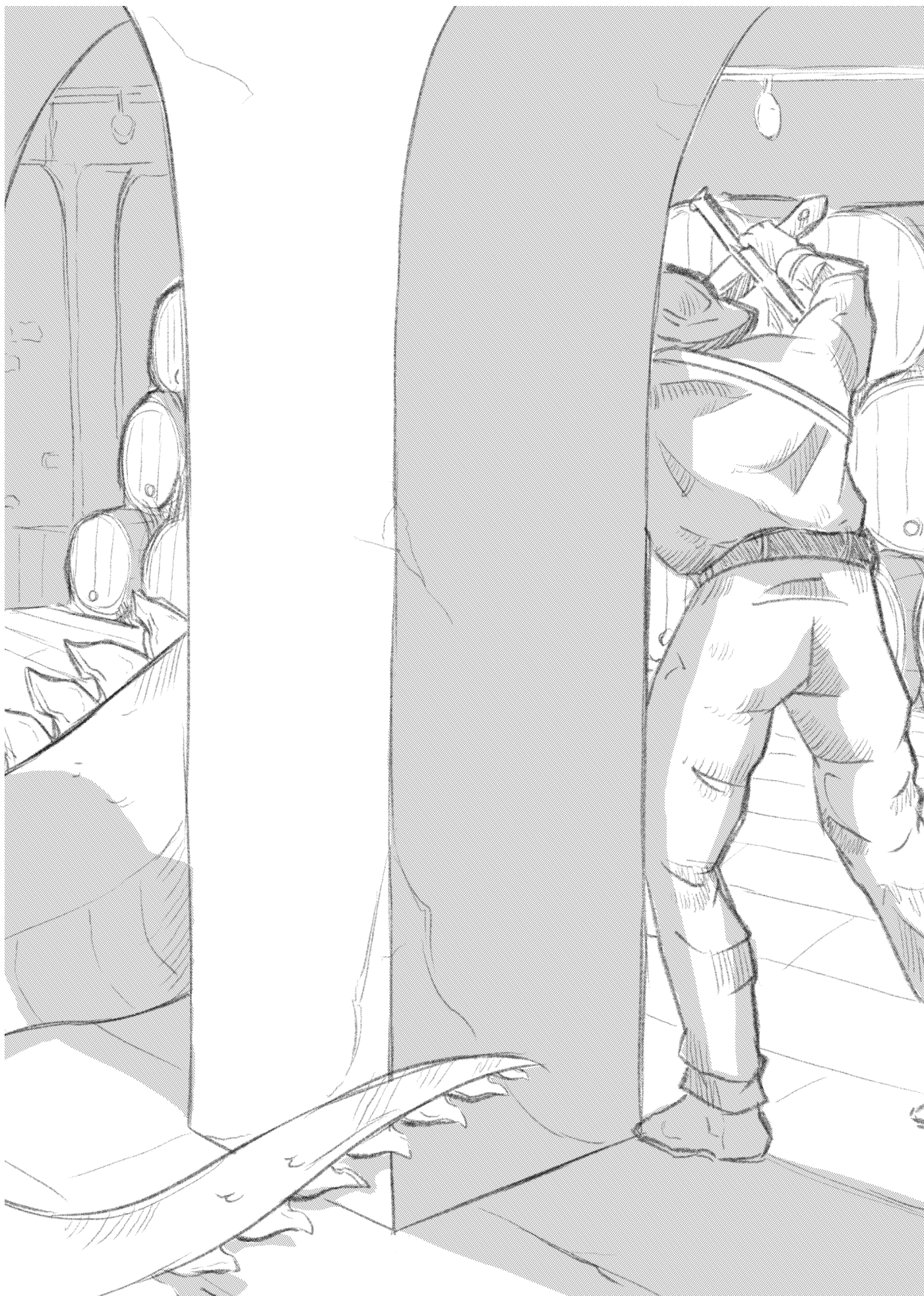
- † **Jellem:** Káosz - gyáva és mohó
- † **Kor:** 10 év
- † **Faj / Kaszt:** patkánybáró hím, 3. szintű építő
- † **Nyelvek:** patkány 5, erv 5
- † **Képzettségek:** Építészet Af, Bányászat Af, Fegyverhasználat: rövidkard Af, Ökölharc Af, Belaga környékén nem sok bánya található, de azért vannak ásatások és néhány barlangrendszer. Lirán atya egy felfedezőcsapattal éppen az egyik leendő ércforrást kutatták át potenciális veszélyforrások után. Ekkor talált rá egy Idéző-fészekre, aminek lakói éheztek és agresszívan léptek volna fel a kutatók ellen. Ám Lirán atya szokásához híven sikeresen csilapította a fellángoló kedélyeket. Élelmet, vizet, ott-hont és biztonságot ajánlott fel az ott élő lényeknek. Wsahm'za és fészektársa, Dsrim'nas mindketten úgy döntöttek, elfogadják a szent ember ajánlatát.

DSRIM'NAS:

- † **Jellem:** Élet, Káosz - unott és mohó
- † **Kor:** 11 év
- † **Faj / Kaszt:** patkánybáró nőtény, 1. szintű vigyázó
- † **Nyelvek:** patkány 5, erv 3
- † **Képzettségek:** Herbalizmus Af, Vadászat / halászat Af, Fegyverhasználat : fúvócső Af

Sorsa megegyezik Wsahm'za sorsával.

-	WSAHM'ZA	DSRIM'NAS
ERŐ	11	9
ÁLLÓKÉPESSÉG	12	9
GYORSASÁG	14	14
ÜGYESSÉG	10	12
EGÉSZSÉG	13	11
SZÉPSÉG	7	13
INTELLIGENCIA	14	8
AKARATERŐ	6	12
ASZTRÁL	9	10
ÉRZÉKELÉS	12	14
MŰVELTSÉG	10	12
BÁTORSÁG	4	11
KÉ	23	21
TÉ	57	52
VÉ	101	92
CÉ	5	7
FP	29	22
ÉP	8	6
SEBZÉS	1k2 vagy fegyver	1 vagy fegyver
AME / MME / Ψ / MP	30 / 30 / 0 (épített)	30 / 32 / 0 (épített)



XIX

Bestiárium

Fellelhető bestiák Belaga, az Örök Ingovány és a Fendor-tenger közelében

BELAGA VÁROSÁN BELÜL

Esély az előfordulásra: naponta

DOBÁS	MEGJELENŐ LÉNY
01	Fh'yanra, a Hírnök
02-35	Semmi
36	Vérfarkas
37	Pettyes éjpille
38-45	Patkány
46-54	Barrakuda klántag
55-60	Kobra klántag
61-65	Ogár
66-70	Felice híve
71-85	Zsebtolvaj
86-91	Rablók
92-96	Erv csalán
97-98	Anatyda
99-00	Umich

BELAGA VÁROSA KÖRNYÉKÉN

Esély az előfordulásra: naponta

DOBÁS	MEGJELENŐ LÉNY
01	Mérges pók
02-30	Semmi
31-40	Byzon
41-45	Farkas
46-50	Orrszarvú
51-55	Közönséges skorpió
56-60	Uit-Marach
61-70	Zagnol
71-80	Maggan
81-85	Patkánybáró
86-90	Mérgeskígyó
91-95	Közönséges drákó
96-99	Mérges drákó
00	Parázsbőrű szalamandra

KERMIR-PUSZTÁK FELÉ

Esély az előfordulásra: naponta

DOBÁS	MEGJELENŐ LÉNY
01	Cwyveh-Kah
02-20	Semmi
21-22	Felice híve
23-25	Tamari
26-27	Csendes eb
28-30	Syvan
31-65	Amazon
66-70	Zagnol
71-75	Wywern
76-80	Sáskaharcos (Aun)
81-86	Gyíklény
87-90	Gyíkmágus
91-95	Közönséges drákó
96-99	Mérges drákó
00	Parázsbőrű szalamandra

FENYVESFÖLD FELÉ

Esély az előfordulásra: naponta

DOBÁS	MEGJELENŐ LÉNY
01	Cwyveh-Kah
02-30	Semmi
31-35	Felice híve
36-40	Leviuur
41-45	Ork
46-50	Goblin
51-75	Barbár
76-80	Zagnol
81-82	Wywern
83-85	Sáskaharcos (Aun)
86-88	Gyíklény
89-90	Gyíkmágus
91-94	Közönséges drákó
95-99	Mérges drákó
00	Parázsbőrű szalamandra

ÖRÖK INGOVÁNY ÉS KÖRNYÉKE

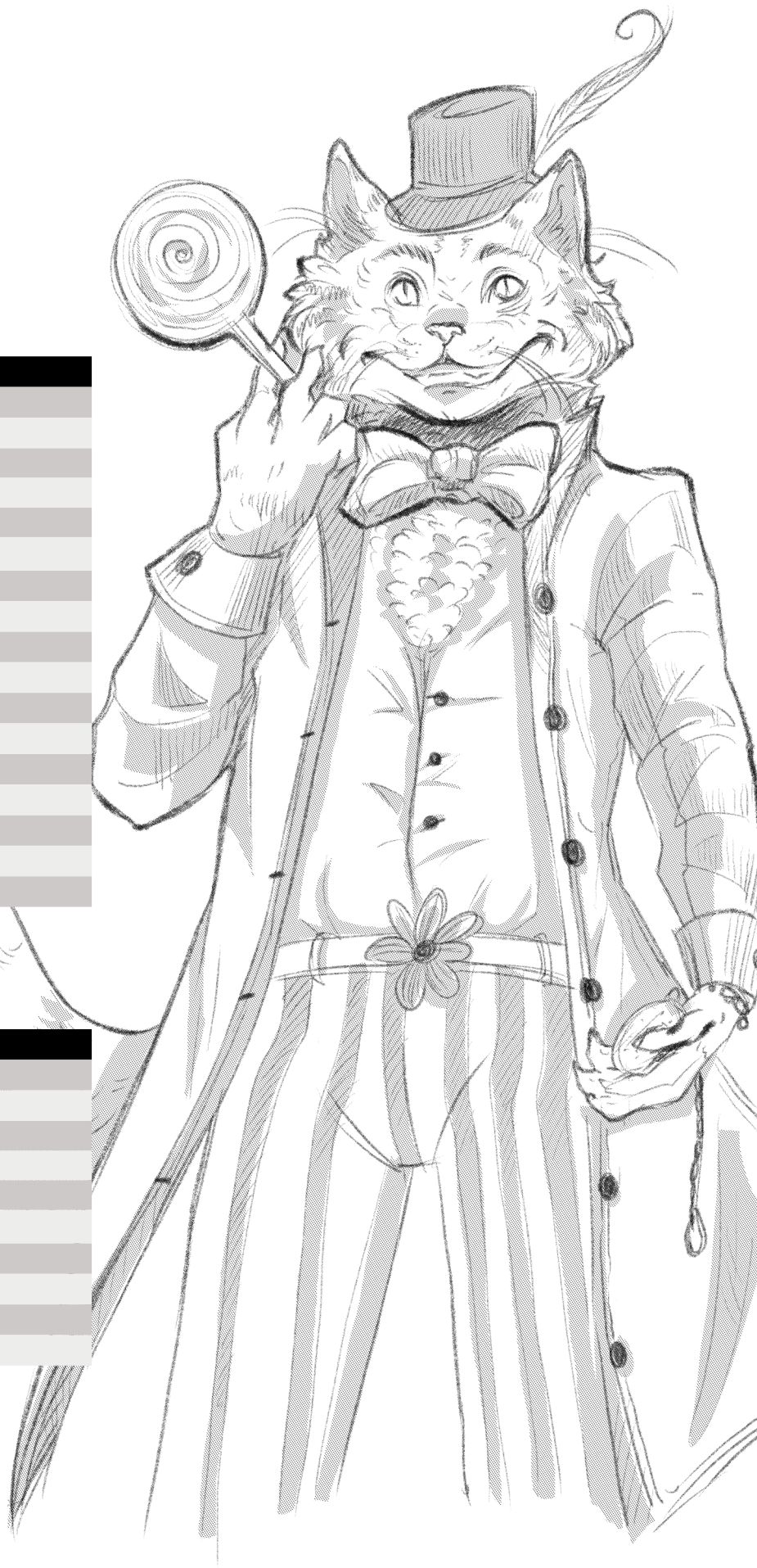
Esély az előfordulásra: óránként

DOBÁS	MEGJELENŐ LÉNY
01	Árny (Arich)
02-40	Semmi
41-45	Bosszúálló (Beid)
46-50	Carnomak
51-52	Csontváz
53-55	Dhiir
56-59	Barbárok
60-61	Fantom
62-65	Gahul
66-70	Kannibálok
71-74	Izar
75	Ragályhalál (Rutilicus)
76-80	Zombi (Zaurak)
81-85	Lycoperdon Urens
86-90	Fátylas asszony
91-95	Ograsiehn
96-00	Raghas

FENDOR-TENGER

Esély az előfordulásra: naponta

DOBÁS	MEGJELENŐ LÉNY
01	Vízúr
02-45	Semmi
41-45	Barrakuda
46-55	Szürkedelfin
56-65	Vaynak
66-70	Ograsiehn
71-89	Gyilkoscet
90-98	Kalózok
99	Yamm-haikan
00	Omizub





CSONTVÁZ

- † Előfordulás: ritka
- † Megjelenők száma: változó
- † Termet: E
- † Sebesség: (20)
- † Támadó Érték: 10
- † Védő Érték: 60
- † Kezdeményező Érték: 0
- † Célzó Érték: -
- † Sebzés: 1k6
- † Támadás/kör: 2
- † Életerő pontok: 1k6
- † Fájdalomtűrés pontok: végtelen
- † Asztrális ME: immunis
- † Mentális ME: immunis
- † Méregellenállás: immunis
- † Pszi: -
- † Intelligencia: -
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: Káosz, Halál
- † Max. Tp.: 2
- † Necrográfiai osztály: 1., tudattalan élőholtak

Zombik, meglevenedő csontvázak - iszonyú látvány.

DHIÍR

- † Előfordulás: ritka
- † Megjelenők száma: 1-2
- † Termet: E
- † Sebesség: 60 (L)
- † Támadó Érték: 55
- † Védő Érték: 50
- † Kezdeményező Érték: 20
- † Célzó Érték: -
- † Sebzés: életerő szívás
- † Támadás/kör: 1
- † Életerő pontok: lásd a leírásban
- † Fájdalomtűrés pontok: -
- † Asztrális ME: immunis
- † Mentális ME: immunis
- † Méregellenállás: immunis
- † Pszi: -
- † Intelligencia: alacsony
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: Káosz, Halál
- † Max. Tp.: 250
- † Necrográfiai osztály: VII., életerővel táplálkozó szellem

A dhiírek az utóbbi időkben elszaporodó teremtmények. Pontosan senki nem tudja, mi hívta életre őket, egyesek szerint más síkról ideszivárgott jelenésekről

van szó, mások a crantai időkkel hozzák őket kapcsolatba, ám arról a korról meglehetősen hiányosak az ismereteink, így sem megcáfolni, sem alátámasztani nem lehet ezeket az állításokat. Bárhogy legyen is, időről-időre felbukkannak, és mostanában egyre több túlvilági teremtmények idézésével foglalkozó munkában bukkan fel a nevük, s néhány litánia is ismert már, melyekkel dhiíreket lehet szolgálatra bírni. A dhiír ránézésre alaktalan, homályos teremtmények. Akárha füstből és hideg árnyékokból gyúrták volna őket. Légies lények lévén (3. fokon), csupán a mágikus anyagok állhatják útjukat. Viszonylag lassan mozognak, ezért csak a legkritikább esetekben támadnak nyíltan: legtöbbször lesből, falakon keresztül nyúlva ragadják meg áldozatukat.

A szerencsétlenektől életenergiát szívnak el (K6/2 Ép) érintésükkel, természetesen csakis akkor, ha előtte sikeres támadó dobást tettek (a meglepetésszerű támadás módosítóit természetesen használhatják). Az így kiszipolyozott életerőt saját maguk erősítésére használják, így lehet, hogy az alapvetően „gyengécske” dhiírek (Ép: 3), a későbbiekben egészen hatalmas lényekké fejlődhetnek. Az így elorzott Ép-k szép lassan elhasználódnak (1/óra), ám értékük soha nem csökkenhet 3 alá.

Egy frissen „jóllakott” lénynak az Ép-it 3+2K10-zel lehet meghatározni, ha olyan helyen botlanak bele.

ERV CSALÁN

- † Előfordulás: Erv kertekben
- † Termet: K
- † Sebesség: -
- † Támadó Érték: -
- † Védő Érték: -
- † Kezdeményező Érték: 30
- † Célzó Érték: -
- † Sebzés: k6+méreg
- † Támadás/kör: -
- † Életerő pontok: 4
- † Fájdalomtűrés pontok: -
- † Asztrális ME: -
- † Mentális ME: 12
- † Méregellenállás: -
- † Pszi: -
- † Intelligencia: Állati
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: -
- † Max. Tp.: 1

A húsevő növények közé tartozó, aranybarna színű, derékig erő mágikus növény az erv kertek házi kedvence. Népszerűségét annak köszönheti, hogy a ve

teményesek rovar kártevőit magához vonzza és bekebelezi őket. Az összegyűjtött rovarok napokig a növény szárán pihennek, mielőtt a növény emésztőnyílásába kerülnének. A rovarokat a csalán mágikus ereje irányítja, mely a növény 30 méteres körzetében érvényesül. Az erv csalán képes mágikusan érzékelni és megkülönböztetni az élőlényeket, s amikor támadást, ártó szándékot érzékel, akkor rovarrajaival védekezik ellenük. Növények felett befolyással bíró sámánok és egyéb varázshasználók akár rá is vehetik ilyen támadásra az erv csalánt, melyre a legendák szerint az erv otthonok háziasszonyai is képesek. A rovarraj támadása megfelel a boszorkányok rovarfelhő varázslatának. Vágófegyverrel könnyen kárt lehet benne tenni, egyetlen jól irányzott csapással elpusztítható.

KÖZÖNSÉGES FÖLDSÁRKÁNY (DRÁKÓ)

- † Előfordulás: ritka
- † Megjelenők száma: 1k6
- † Termet: N
- † Sebesség: 120 (SZ) 65 (V)
- † Támadó Érték: 95
- † Védő Érték: 75
- † Kezdeményező Érték: 40
- † Célzó Érték: -
- † Sebzés: 2k10+2/3k6/3k6 (harapás/karom/karom)
- † Támadás/kör: 3
- † Életerő pontok: 32
- † Fájdalomtűrés pontok: 76
- † Asztrális ME: 15
- † Mentális ME: 15
- † Méregellenállás: 7
- † Pszi: -
- † Intelligencia: alacsony
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: Rend
- † Max. Tp.: 120

Ynev-szerte elterjedt, meleg hegységeket kedvelő hüllőféle. Életmódja a vadonjárók és tudósok által nem ismeretlen. A Sheraltól északra és délre élő fajtaik nem igazán térnek el, az Elátkozott Vidékbeli fajtársaikat leszámítva.

A drákók Ynev őshonos fajai közé tartoznak, ám küllemre meglehetősen hasonlítanak a sárkányokhoz. Pikkelyeik kékes fényűek, és teljes testüket fedik, fejüknél csonttarajjal takartak. Méretük drabális, ami ragadozó küllemükkel akár egy byzont is elriaszthat. Azon kevés bestiák közé tartozik, melyeknek van némi primitív fogalma arról, mi a hűség, a család vagy a hála. Fészkeiken kisebb családokban élnek, és együtt nevelik fészekaljukat, míg azok más vadász

mezőt nem szemelnek ki maguknak. Az utazók szerencséjére a drákók csak kilencévente képesek tojást rakni, és utódaik felneveléséig, mely 50-100 esztendő takar, nem is fészkelnek. Tehát igen ritka jelenség vándorló drákócsaláddal találkozni. A szerencsétlen erdőkerülő azonban összefuthat vadászó drákkal. Ekkor a föld barázdái, marhanagyságú kráterek árulkodhatnak a földsárkány jelenlétéről. A lény kiérdemelte köznapi nevét, hiszen körönként akár 50 lábat is képes megtenni a földben ásva, és gyakorta így lepi meg prédáját. Az így lerothant préda gyorsasági-próbát köteles dobni, máskülönben az alatta nyílt járatban elmerül, és helyhez kötve tud csak küzdeni a hüllővel. Ha olyan ellenféllel van dolga, ami egyetlen harapásba nem hal bele, karmos mellső tagjaival igyekszik azt maga alá teperni. Pikkelyeik rendkívül kemények, mely 5 SFÉ-t biztosít testüknek.

Látásuk csapnivaló, csak a mozgó dolgokat veszik észre napfénynél, ám sötétben 200 lábnyi infralátásukra hagyatkoznak. Hallásuk és szaglásuk vadászkutyáéval vetekszik.

MÉRGES FÖLDSÁRKÁNY (DRÁKÓ)

- † Előfordulás: nagyon ritka
- † Megjelenők száma: 1
- † Termet: N
- † Sebesség: 100 (SZ) 100 (V)
- † Támadó Érték: 50
- † Védő Érték: 90
- † Kezdeményező Érték: 10
- † Célzó Érték: 0
- † Sebzés: 2k6+méreg/1k6+3 (harapás/farok)
- † Támadás/kör: 2
- † Életerő pontok: 16
- † Fájdalomtűrés pontok: 52
- † Asztrális ME: 25
- † Mentális ME: 25
- † Méregellenállás: immunis
- † Pszi: -
- † Intelligencia: alacsony
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: Rend
- † Max. Tp.: 120

A drákók egész Yneven elterjedt hüllők, melyek legfeljebb csak nevükben ápolnak rokonságot a legek szárnyas uraival. Az élővilág kutatói szerint inkább a bűdösgyíkkal állnak közeli rokonságban.

A név alapja, - riasztó küllemük - viszont inkább sugallja rokonságukat a sárkányokkal. Mind értelmükben, mind termetükben alulmaradnak a valódi sárkányoktól. A mérges drákók mágia kreálmányai,

testüket kyr tudósok kísérletei alakították olyanná, amilyenek ma. Egy páratlan szervüknek köszönhetően képesek vízlégzésre is. Leginkább szárnyatlan, nagyobb kutya méretű sárkányokra emlékeztetnek, amelyek színe és pikkelyeik formája mintha csak pillanatszerűen váltakozna. Ez a számok nyelvére fordítva 95% rejtőzést jelent. Pikkelyeik ezen kívül rendkívül kemények (SFÉ: 3).

Idomíthatóak és mindig végletekig hűek gazdáikhoz. Hasznukat azonban össze sem lehet mérni a Draquiis-ével, így igen hamar a vadon bestiái, mintsem szent helyek őrkopói közé tartoztak. Kezességük jó hátassá tenné őket, ha akadna olyan vállalkozó, aki elég időt és energiát fektetne betörésükre.

Rokonaikkal ellentétben a mérges drákok egyedül élnek és csak fészkelni járnak párosan. Fészkeiket jól elvermelik és védelmezik kikelésig, mely akár egy teljes évet is jelenthet. Kölykeiket ezután éveken át nevelik párban, míg azok teljesen ki nem fejlenek, vagy a szülők el nem pusztulnak. A földsárkányok azonban meglehetősen rövid ideig, 2-3 évtizedig élnek.

Fenyegetést csak akkor jelentenek a kalandozókra, ha vadásznak, vagy fészküket védik. Harcban harapásukra és vaskos farkukra hagyatkoznak. Pengeéles fogaik maró hatású szert juttatnak áldozatukba, mely 4. szintű fegyverméregként fejt ki hatását. A harapást követően 1k10 szegmens után égető kín lesz úrrá az áldozaton, a seb körvonalai élénken körvonalmazódnak a megharapott elméjében és ahogy egyre mélyebbre szívódik a szer, annál nehezebben lehet kiszűrni a gondolatok közül. Ez annyit tesz, hogy a méreg hatása alatt minden koncentrációhoz kötött cselekedet csak sikeres akaraterő-próba után tehető. Sikeres méregellenállás esetén a méreg csak körönkénti 1k3 Fp sebzést okoz 6 körön keresztül, vagy míg el nem távolítják a sebből. Sikertelen egészségpróba esetén a sebzésen túl 2k6 percen át tartó izomgörcsöket is okoz. A lény legyőzése után képzett karakter 1k10 adag mérget nyerhet ki a drákóból, mely fegyverek preparálására alkalmas, ám tartósítás nélkül csak 1-2 napig használható fel.

Érzékszerveik egy vadászkutyaéhoz mérhetőek, ám rendelkeznek infralátással is, mely 200 láb távolságig ad nekik képet környezetükről.

PARÁZSBŐRŰ SZALAMANDRA

- † Előfordulás: nagyon ritka
- † Megjelenők száma: 1-2
- † Termet: N
- † Sebesség: 80 (SZ) 100 (V)
- † Támadó Érték: 65

- † Védő Érték: 105
- † Kezdeményező Érték: 25
- † Célzó Érték: -
- † Sebzés: 1k10
- † Támadás/kör: 1
- † Életerő pontok: 25
- † Fájdalomtűrés pontok: 70
- † Asztrális ME: -
- † Mentális ME: -
- † Méregellenállás: 8
- † Pszi: -
- † Intelligencia: Állati
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: -
- † Max. Tp.: 200

A parázbőrű szalamandra Ynev sok más veszélyes hidegvérűjével egyetemben a forró és meleg égöv lakója. Igazi lakóhelyeik a Kereskedő Hercegségektől a Déli Városállamokig elterülő, érintetlen, mocsaras-tavas hegységek és dombságok.

Annak ellenére is, hogy egyszerű kételtűek, rendelkeznek egyfajta ravasz számítással. Habár intelligenciájuk csökevényes, és könnyen megfélemlíthetőek, sarokba szorítva ádáz ellenfelek lehetnek.

Érzékszerveik kisebb állatok levadászására alkalmasak, emberek jelenlétét messziről felfedezik. Fészkeiket mérgük összetételének finom változtatásával jelzik, ezért meglehetősen ritka, hogy egyik bestia a másik lakhelyére tévedjen.

Megjelenésüket Ynev kalligráfusai és heraldikusai csak felületesen tudják utánozni, annak fabrikája a kialvó parázsra emlékeztet, ám teljesen hideg. A vöröses fényű erezést a bőrén át patakzó viaszos mérge okozza, mely a lény támadásaival, vagy annak megérintésével kerülhet az áldozat bőrére, ruhájára, ahonnan be is szívódik a szervezetbe. Mérge 5. szintű, keringési rendszerre azonnal ható, sikeres próba esetén 3 körön keresztül körönként 1k6 Fp sebzést okoz, elbukott próba esetén 3 körön keresztül körönként 3k6 Sp sebzést okoz. A méreg által mart sebek lassan gyógyulnak és ocsmány hegeket hagynak, akárha égési sebek volnának. A szalamandra megölésekor, képzett karakterek 2k10 adagot nyerhetnek mérgeből.

PETTYES ÉJPILLE

- † Előfordulás: nagyon ritka
- † Megjelenők száma: 1
- † Termet: K (max. hüvelyknyi)
- † Sebesség: 10 (L) 3 (SZ)
- † Támadó Érték: -

- † Védő Érték: -
- † Kezdeményező Érték: -
- † Célzó Érték: -
- † Sebzés: méreg
- † Támadás/kör: 1
- † Életerő pontok: -
- † Fájdalomtűrés pontok: -
- † Asztrális ME: -
- † Mentális ME: -
- † Méregellenállás: 11
- † Pszi: -
- † Intelligencia: állati
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: -
- † Max. Tp.: 5

A pettyes éjpile a halálfejes éjpile nemesített alfaja, a Taba-el-Ibara méregműveseinek ádáz kreálmánya. Létezéséről is csak azon szerencsés méregmesterek tudnak, akik valamilyen kapcsolatban állnak tenyésztőivel, vagy azok riválisaival. A sivatagon kívül a legnagyobb orgyilkosklánok és a belagai Álomfüvesek birtokolnak belőlük néhány példányt.

A jószág testét fehéren ragyogó, csenevész foltok tarkítják, melyekről nevét kapta. Testének felszínét mérges por borítja, mely kellemetlen érzetet kelt abban, aki a közelébe kerül, így a bőrön, torokban érezhető maró érzés messziről elárulja az állat mérges voltát. Ez a méreg alapból 3. szintű, ám peterakáskor -1-el dobható ellene méregellenállás. A lepke fészken mindig ez utóbbi érvényes. A por légméreg, súlyos esetben 1k6 kör alatt halált okoz, gyengébb hatása köhögéssel és viszketéssel körített émelygés, mely 1k6 órán át tart. A lepke pora magától is nagyon tartós, hónapokig eláll, ám megfelelően kezelve akár örökké is eltart. Méregkeverésben, herbalizmusban, vagy alkímiában képzett személyek a bestia megölése nélkül is kinyerhetik a szert.

Alkotói a dzsenn pszi alkalmazásával tették igazán halálössé teremtményüket, mely ilyen módon irányítva igen megbízható orvgyilkosként működik.

RAGHAS

- † Előfordulás: Ritka
- † Megjelenők száma: 1
- † Termet: N
- † Sebesség: 90 (V)
- † Támadó Érték: 40
- † Védő Érték: 70
- † Kezdeményező Érték: 30
- † Célzó Érték: -

- † Sebzés: 1k10 (harapás)
- † Támadás/kör: 4
- † Életerő pontok: 20
- † Fájdalomtűrés pontok: 50
- † Asztrális ME: -
- † Mentális ME: -
- † Méregellenállás: -
- † Pszi: -
- † Intelligencia: Állati
- † Jellem: -
- † Max. Tp.: 32

A raghas - az isteneknek hála - a barlangi vizek sötéjének igen ritka szörnyetege. Tipikusan lesből támadó ragadozó, amely egy igen különleges fegyverrel bír. E szörnyeteg képes elektromos csapást mérni, amely a körülötte két méteren belül lévő élőlényeket megbénítja. A szerencsétlen magatehetetlen áldozatot aztán kényelmesen felfalja. Ez a játék nyelvére lefordítva a következőket jelenti. A raghas két méterre megközelítő áldozat minden körben - míg ebből a halálos zónából ki nem keveredik - egészségpróbát kell, hogy tegyen, különben 1k6+2 körre megbénul. A sokk 1k10 Fp sebzést is okoz, amit sikeres próba esetén is elszenved az áldozat. A szörny az elektromos teret automatikusan fejleszti, tehát amíg él, igen fájdalmas dolog megközelíteni. E tulajdonságának hála a raghas immunis az elektromos alapú varázslatokra, így a villámmágia is. Mint az a fenti statisztikákból is kiderül, a teremtmény négyszer támad körönként, bár ebből csak egy az, ami sebez. Háromszor támad a csápjaival, hogy megragadja az áldozatot. E támadást általában a már bénult ellenfelek ellen veti be, de végszükség esetén a még mozgó ellenfelet is megpróbálja átkarolni. Dermedt áldozat esetén sima támadás elegendő ahhoz, hogy a lény karjai körbefonják a szerencsétlent. Mozgó ellenfélnél túlütés kell ahhoz, hogy a csápok tehetetlenségre kárhoztassák a táplálékjelöltet. A sikeresen elfogott áldozatot aztán a szájához húzza és köröngkét 1k10 Fp-nyit harap ki belőle. Ehhez nem kell támadást dobnia. A raghas nem lát, ultrahangokkal tájékozódik. A lény teste másfél méter, és a karjai még egyszer ekkorák. A karjait, ha kiterjeszti, akkor az elektromos csapás aurája is értelemyszerűen megnő. A raghas bőre fekete és kellemetlenül érdes tapintású, húsa ehetetlen. Szinte semmilyen feljegyzés, vagy legenda nem található ezzel a teremtménnyel kapcsolatban, ezért létrejöttének oka, vagy származási helye teljesen ismeretlen.

BESTIÁRIUM

Új Bestiák

FÁTYLAS ASSZONY

- † Előfordulás: Nagyon Ritka
- † Megjelenők száma: 1k3
- † Termet: E (1.5-2 ynevi láb)
- † Sebesség: 150 L
- † Támadó Érték: 90
- † Védő Érték: 140
- † Kezdeményező Érték: 30
- † Célzó Érték: -
- † Sebzés: Lásd a leírást
- † Támadás/kör: 2
- † Életerő pontok: 22
- † Fájdalomtűrés pontok: -
- † Asztrális ME: 50
- † Mentális ME: 35
- † Méregellenállás: -
- † Pszi: változó
- † Intelligencia: Kimagasló
- † Max. Mp.: 20
- † Jellem: Halál
- † Max. Tp.: 375
- † Necrográfiai osztály: v (lidérc)

Mint a legtöbb mocsár, a Belaga közelében lévő terület sem kivétel az alól, hogy gyakoriak benne az élőholtak. Sokan túlságosan vakmerők, hogy elhiggyék azt, hogy aki felkészületlenül vág neki a lápnak, annak szörnyű véget ér az élete. Ezzel a teremtménnyel, pontsabbán lidérccel először a Belagától nyugatra található hatalmas lápvidéken találkoztak, amit a helyiek az Örök Ingoványnek neveztek el. Magától értetődően nem ez az egyetlen hely, ahol felbukkanhatnak, viszont mivel természetes úton nem jönnek létre, ezért előfordulásuk kifejezetten ritka. Ahhoz, hogy egy ilyen szörny szülessen az anyagi síkra, egy igazán kegyetlen rituális kivégzésen kell átesnie az áldozatnak. Ezt a rituálét egy Rosarilla Hóhéria nevezetű orwellánus szekta hajtotta végre először. Céljuk mindenképp az, amit alkotójuk akar, és a lehető leghatásosabb módon próbálják azt végrehajtani. Ezek a feladatok leggyakrabban egy hely, vagy tárgy őrzése, esetlegesen gyanútlan emberek levadászása.

A szörnyeteget létrehozó varázslat habár erőteljes, korántsem hibák nélküli. A legfőbb gyengesége, hogy a varázslat befejeztével az áldozat sokban a rituálét végrehajtó boszorkányra fog hasonlítani; ezért gyakran olyan ruházattal látják el őket, ami takarja az arcot, mint például egy fátyol. A másik nagy hátulütője abból az indokból kifolyólag jön létre, hogy az áldozat elméjét teljesen össze kell roppantani, hogy sikeres legyen a rituálé. Ezért nagyon érzékenyek a Mentális mágiára, különösen a papi Mentális viadalra. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy nem kell 15-el meghaladni az ellenállását, hogy elpusztítsa a lényt, már 1-el is elég. Testük légies, ezért csak mágikus fegyverrel, ezüsttel, és csak túlütéssel lehet bennük kárt tenni. Legtöbb élőholtal ellentétben megőrzik leleményességüket, ezért ha tehetik, vízben harcolnak és közlekednek, szinte repülnek benne. Taktikájuk az, hogy megpróbálnak észrevehetetlenek maradni a környezet adta lehetőségeket kihasználva és megszállni az áldozatot az Uralom varázslattal. Varázsejükhöz fogytával közelharcba elegyednek, mindkét kézzel próbálják széttegni áldozataikat.

Érintésük az Életerő rablás varázslattal megegyező: 2k10 Fp-t sebez, 6 Fp sebzés után 1 Ép-t is sérül az áldozat, amittől a Fátylas asszony gyógyul. Van manájuk, amiből óránként egyet kapnak vissza. Rendelkeznek egyedi varázslatokkal, amik a következők:

- **Hideg tekintet:** Ha képes belenézni az áldozat szemébe, Bénításhoz hasonló varázslatot használ 40 E-vel, siker esetén az áldozat elveszít 5 KÉ-t és 10 TÉ/VÉ/CÉ-t 1k6 percre. Ilyenkor a célpont olyan érzést tapasztal, mintha egy hideg téli éjszakan lenne, csuromvizesen. Költség: 5 manapont.
- **Uralom:** A Fátylas asszony képes rövid időre beköltözni áldozatába, ha át tudja ütni a célpont mentális mágiaellenállását 45-ös Erősséggel. Ha az elvétí akaraterőpróbáját, akkor 1k6+1 körig irányítani fogja. Ilyenkor támadásra kényszeríti a megszállt ellenfelet, aki társai ellen fordul, ha egyedül van, akkor vízbe fojtja magát. Költség: 10 manapont.

MORGENA KÜLDÖTT (HÚSANGYAL)

- † Előfordulás: Idézett
- † Megjelenők száma: 1
- † Termet: N
- † Sebesség: 100 (SZ), 150 (L)
- † Támadó Érték: 100
- † Védő Érték: 150
- † Kezdeményező Érték: 60
- † Célzó Érték: 40
- † Sebzés: 2k6+6 + Méreg
- † Támadás/kör: 2
- † Életerő pontok: 32
- † Fájdalomtűrés pontok: 175
- † Asztrális ME: 200
- † Mentális ME: 200
- † Méregellenállás: Immunis
- † Pszi: 50 (pyarroni módszer)
- † Intelligencia: Magas
- † Max Mp: 120
- † Jellem: Rend, Halál
- † Max. Tp.: 10000

Morgena síkjáról származó szörnyetegek, akiket korok óta nem szólítottak Ynevre. Ez egészen addig változatlan maradt, ameddig 3726 évében egy félresikerült idézés során néhány átkerült az anyagi síkra, pontosan Belaga városállamába. Ennek kezdetleges oka egy kialakuló antiss és árnyháború volt, majd a síkok közötti határ elvékonyodása. Képesek szabadon mozogni az anyagi és álom sík között. Mivel eredeti otthona a Homálytenger, ezért a fény zavarólag hat rá. (A mágikus fény meggátolja, hogy varázslatait alkalmazza.) Abban az esetben, ha megtestesül, akkor istennőjéhez hasonlóan, csak éjszaka tevékenykedik, rejtve marad és széles kalappal fedi fejét. Bőre szürke, márványszerű. Arca gyönyörű nőéhez hasonlatos. Nem szívesen bonyolódik harcba, ám ekkor két törét ádázul forgatja. Pengéje a Komorléghez hasonló méreggel van preparálva mágikus módon. Állandó Réomás antissvarázslat működik 100 lábban körülötte 40 E-vel (a hatás Yneven érvényesül.) Ha szükséges, minden tulajdonsága 20-nak számít.

Elsősorban a papi mágia Lélek szférába tartozó varázslatait igyekszik kiaknázni. Rendelkezik továbbá a varázslói Akaratátvitel képességével, melyet egyetlen személyre alkalmazhat 50-es erősséggel, naponta egyszer. Az így megbabonázott lények mindig a segítségére sietnek, ha baj van és követik minden uta-

sítását. Túlvilági testében kárt tenni csak mágiával és mágikus anyagokkal lehetséges, míg elűzéséhez az aktuális ÉP-ivel egyező, vagy nagyobb erősségű varázslat szükséges.

- **Komorlég - 6. Szintű:** Sikeres Egészségpróba esetén émelygést okoz, ám a hatóidő lejártával nincs további hatása. Ha valaki elrontja a próbadozását, viharos rosszullet fogja el, majd a hatóidő elmúltával közepes erősségű (lásd a Lélek enyhe nevű varázslatnál) mélabú. Az áldozat megmagyarázhatatlan búskomorságba zuhan, kedvetlenné, könnyebben befolyásolhatóvá válik, Akaraterőpróbaát a betegség időtartama alatt -1-gyel dobja.



OMIZUB, A FENDOR RÉME

- † Előfordulás: Nagyon ritka
- † Megjelenők száma: 1
- † Termet: Ó (15-30 m)
- † Sebesség: 60 (V) 90 (SZ)
- † Támadó Érték: 120, változó
- † Védő Érték: 80, változó
- † Kezdeményező Érték: 0, változó
- † Célzó Érték: 0, változó
- † Sebzés: 2k10+10
- † Támadás/kör: 2
- † Életerő pontok: 225, változó
- † Fájdalomtűrés pontok: -
- † Asztrális ME: Immunis
- † Mentális ME: Immunis
- † Méregellenállás: Immunis
- † Pszi: 150 pont (Mesterfok)
- † Intelligencia: Kimagasló
- † Max. Mp.: 80
- † Jellem: Káosz
- † Max. Tp.: 200 000

Csak azok, akik igazán mélyen vetik be magukat a szörnyű legendákba, rebesgethetnek valamit erről a korántsem szokványos entitásról. Kevesen hallottak róla és még kevesebben hiszik a lény létezését. A Legendák Tornyában fellelhető róla egy évtizedekkel ezelőtti vers egy ismeretlen aszisz bárdtól. A vers egy részlete, ami hasznos lehet a kalandozóknak: "Fekete mély tenger, mely otthona azoknak, kik nem látják többé a napvilágot. Fortyogó harag, mely előtör a mélyből, hogy eltakarja a világot s a napot. A kard eltörik, a mágia szétfoszlik, a remény elvész, mert a harag és utálat táplálja. Járj ésszel és ne bánj csínján a mézzel."

A másik információforrás a Riegoy-ban élő népek babonás meséi, vagy részeges öreg tengerészek zagyválásai, akik állításaik szerint túléltek a szörnyvel való találkozást; de az ő történeteik a legjobb esetben is kétségesnek mondhatók.

Az Omizub a tengeri halál - például amikor egy hajó elsüllyed, és a teljes legénység megfullad - okozta kétségbeesés és borzalom együtteséből keletkezik. Ezt a különös lényt nem egyetlen nyughatatlan lélek teszi erőssé, hanem mindazok haragja és végzete, akik ilyen közelségben hálnak meg. Ezek a dühös szellemek nem kerülnek be a Körforgásba, legalábbis azok, akik nem fogadják el végüket, és képtelenek túllépni a szörnyű hálálukon. Utolsó pillanataikon kívül, nagyon kevés dologra, vagy szinte semmire nem emlékeznek, és arra törekednek, hogy a tenger

ren hajózókra is rázúdítsák az általuk elszenvedett végzetet. Minél több tragikus halál történt ugyanazon a helyen a tengeren, annál hatalmasabb, erősebb lesz az Omizub.

Úgy tartják a mendemondák, hogy az emberi gyötrelmet és lelkeket afféle táplálékként gyűjtik be, ami nem teljesen igaz. Nincs szüksége arra, hogy bármit is fogyasszon, viszont minden magábaolvasztott ember erősíti.

Ez azt jelenti, hogy minden 10-ik lélek után kap 6 HM-et, 30 után 1 Ép-t. Képes bizonyos pszi diszciplínák alkalmazására is és, ha a áldozatai között van olyan, aki Mesterfokú pszi képzettséggel rendelkezik, annak a pszi pontjai 1/10-ét megkapja. Pusztá kézzel, mágiával és pszivel harcol. Fegyverzete nincs, viszont előfordulhat hogy a hajó árbócát, vagy valami egyéb hajódarabot használ fegyvernek; ilyenkor +1k10 sebzést okoz.

Habár gyűlöletük hatalmas, nem teszi őket elvakultá, és nem egy szerencsés tengerésznek sikerült kibeszélnie az egész hajóját a teljes megsemmisülésből. gy különös indoknál fogva szokatlanul tiszteli az okos, jó humorú és ravasz embereket; ezért néha fontolórra veszi, hogy megkímélje azokat, akiket méltónak tart a kegyelmére. Akik azonban erővel és fegyverrel próbálnak védekezni, nem kapnak mást, csak halált és örök szenvedést a hatalmas szörnyetegtől. A "legyszerűbb" módja a meggyőzésére a humor, mivel az Omizubot nyugtatja és szórakoztatja. Spekulációk szerint azért, mert a benne kavargó, őrzőgő lelkeket emlékezteti emberségükre. A másik módja a menekülésnek, ha a legénység tagjai felajánlanak neki valami igazán értékeset.

Azt viszont csak akkor fogadja el, ha egy olyan áldozati tárgyat kap, amit az illető igazán fontosnak talál és szorosan kötődik hozzá, tehát nagy a szentimentális értéke. Abban az esetben, ha holmi ékszert, varázstárgyat, vagy más, hasonló dolgot ajánlanak fel, azonnal támadásba lendül.

Az Omizub teste közről nézve fekete és bőrszerű, mint egy tintahalé, de még a vízben is egy állandóan jelenlévő köd tapad hozzá, ami miatt első pillantásra úgy tűnik, mintha magából az óceán fekete vizéből, vagy a hullámokból felszálló árnyék- és ködfoltokból állna. Az egész lény jellegtelen, egy ember árnyékra emlékeztet, ami még ijesztőbbé teszi üres arcát és a két kék holdfényként ragyogó szemét. Csak mágikus fegyverekkel és mágiával lehet megsebezni, mivel a teste folyékony anyagból áll. A karjain kívül 15 SFÉ-vel rendelkezik, a végtagjain viszont csak 10 SFÉ védelmezi. A következő pszi diszciplínákat és varázsla-

tokat képes használni:

- † Tenger felkorbácsolása (40Mp, boszorkánymester)
- † Örvény (50 Mp, boszorkánymester)
- † Villámmágia (boszorkánymester)
- † Életerő rablás (14Mp, 3k10 Sp, boszorkánymester)
- † Telepátia (Gondolatátvitel)
- † Képességjavítás (Rontás)
- † Lökés
- † Felejtés (Emlék törlése)

OGRASIEHN, AVAGY ÓRIÁS EZÜSTRÁK

A táblázatban szereplő első érték a fejlett, a második a *fejletlen* példány értékeit mutatja.

- † Előfordulás: Ritka
- † Megjelenők száma: 1k3 vagy 2k6
- † Termet: Ó (3-4 láb) vagy E (1-2 ynevi láb)
- † Sebesség: 80 (SZ) 120 (V) vagy 60 (SZ) 100 (V)
- † Támadó Érték: 105 vagy 70
- † Védő Érték: 70 vagy 50
- † Kezdeményező Érték: 15 vagy 18
- † Célzó Érték: 10 vagy 5
- † Sebzés: 1k6+6, 1k6+6, 1k10 (olló/olló/köpés) vagy 1k6+1, 1k6 (olló/köpés)
- † Támadás/kör: 2 vagy 1
- † Életerő pontok: 25 vagy 10
- † Fájdalomtűrés pontok: 70 vagy 40
- † Asztrális ME: -
- † Mentális ME: -
- † Méregellenállás: 10 vagy 6
- † Pszi: -
- † Intelligencia: állati
- † Max. Mp.: -
- † Jellem: -
- † Max. Tp.: 100 vagy 25
- † Kinyerhető ételadag: 10 vagy 4

A legelső feljegyzést 3718-ban készítette egy északi származású Inadgor nevű kradhívó kutató és kalandor, aki ritka, vagy még fel nem jegyzett lények után kutat. A Fendor-tenger partján és a közelben fekvő mocsaraknál találkozott az ezüstös színű bestiával. Csak úgy, mint az apró rokonaik, ezek a hatalmas példányok is ragadozók, megesznek bármilyen élőlényt, ami kisebb és gyengébb náluk. A hosszas megfigyelések alatt előfordult az is, hogy egymást támadták meg és a győztes elfogyasztotta a vesztest.

Általában párban élnek, egy tucat utódot vigyázva. Természetellenes gyorsasággal nőnek ezek a lények, apró, átlagos méretű rákból alig egy év alatt több, mint 2 ynevi láb magasra is megnőnek. Ezalatt az idő alatt körülbelül 20 alkalommal vedlik le páncéljukat, amelyet fészükbe gyűjtenek és abba petéznek. A ku-

tatások alatt arra a következtetésre jutottak, hogy ezek a lények mágikus módon jöttek létre. Az, hogy valamiféle vad mágia zabolázta meg ezt a különös, ezüst színű fajt, vagy hogy valaki mesterségesen hozta-e őket létre, egyelőre rejtély marad. Az bizonyos, hogy élőhelyükön is ritkák, valamint, hogy emberekre nézve életveszélyesek.

Amit érdemes még tudni az utazók számára, hogy húsuk meglehetősen ízletes és súlyos ezüstökben mérik az árát. Kevés helyen árulják Yneven, viszont Belaga városában 4 ezüstért vásárolható egy fontnyi ograsiehnhús.

Fejlett példány: Minden sikeres támadásnál az áldozatnak gyorsaság-, vagy ügyességpróbát kell dobnia, különben a rák hatalmas ollójával megragadja, túlütés esetén viszont nincs lehetőség próbádobásra. A megragadott áldozatnak minden körben erőpróbát kell tennie; ha sikeres, akkor képes tartani az ollókat attól, hogy összeroppantsák, ha sikertelen, akkor Ép sebzést szenved el. Abban az esetben, ha sikeres az erőpróba, dobhat újabb erő-, ügyesség-, gyorsaságpróbát (csak az egyiket!), hogy képes-e kiszabadulni a lény szorításából. Akkor is elengedi áldozatát, ha Ép sebzést szenved el.

A távoli ellenfelekre a testében (főként gyomrában) felgyülemlett gyomorsavval összekeveredett vizet köpi ki, ami pusztá bőrrel érintkezve kellemetlen, maró hatást fejt ki. Ez a sav viszont túlságosan gyenge, hogy a felszerelésekben kárt tegyen, talán csak a szövetruhák vannak némi veszélyben. A köpetet legfeljebb 25 ynevi lábra képes elköpni és azt is három körönként egyszer. (1/3 tám/kör.)

Ereje 22-nek számít, mint a legtöbb óriás termetű lénynek.

A testét 5 SFÉ páncél borítja, ollóit 8, viszont a hasa alján, ahol a legvédtelenebb csupán 1 SFÉ védi húsát.

Fejletlen példány: A jóval kisebb egyedek nem élvezik a kifejlett példányok erejét. Az áldozatnak nem szükséges se gyorsaság-, se ügyességpróbát dobnia, és csak túlütés esetén képesek Ép-t sebezni rajtuk. Szintén alkalmazzák a savas köpést a távolabbi ellenfelekre, viszont nem képesek olyan gyakran és olyan távolra köpni. Ez azt jelenti, hogy csak 15 ynevi lábra és öt körönként egyszer (1/5 tám/kör) képes használni képességét a lény.

A testét mindössze 1 SFÉ, ollóit 3 és hasa alját semmi sem védi.

A számottevő különbség viszont, hogy a fejletlen egyedek csoportosan élnek, a fejlett példányokkal elentétben.

XX.

Antiss Bestiárium

Belaga közelében, az Antisson fellelhető bestiák:

ÁLOMLENCSE

- † Előfordulás: Antiss
- † Megjelenők száma: 1-12
- † Termet: N
- † Sebesség: 33 mérföld/kör
- † Támadó Érték: 55
- † Védő Érték: 63
- † Kezdeményező Érték: 20
- † Sebzés: 1 Lélekpont/lencse
- † Támadás/kör: 1/lencse
- † Lélekpontok: 1/lencse
- † Asztrális ME: 6
- † Mentális ME: 6
- † Kiegyensúlyozottság: közepes
- † Jellem: Rend

Az álomlencsék különös teremtményei az Antissnak. Alakjuk áttetsző, vízszerűen fodrozódó ovális, amely leginkább egy pocsolyához hasonlatos. A faj teljességgel az álomsík lakója, azt soha nem hagyja el. Szaporodásuk igen sajátságos, ugyanis más antisslények Lélekpontjaiból hozzák létre utódaikat. Álomjárókkal csak akkor kerülnek összetűzésbe, ha azok legfeljebb 12 Lélekponttal rendelkeznek és jellemükben szerepel a káosz. Ezen kívül teljességgel ártalmatlanok.

ÁLOMLIDÉRC

- † Előfordulás: Antiss
- † Megjelenők száma: 1-2
- † Termet: N
- † Sebesség: 35 mérföld/kör
- † Támadó Érték: 65
- † Védő Érték: 80
- † Kezdeményező Érték: 29
- † Sebzés: 1k6 Lélekpont
- † Támadás/kör: 1
- † Lélekpontok: 24
- † Asztrális ME: 9
- † Mentális ME: 9
- † Kiegyensúlyozottság: magas
- † Jellem: Rend

Határozottan komoly hatalommal bíró entitás. Eredetét tekintve még a Noir-papok is csak találgatásokba bocsátkoznak, tény azonban, hogy az Álomlidércek régebben az Antissen tartózkodnak, mint az Álomúrnő papjai, talán egyidősek magával a síkkal, a legrégebbi álmok szülöttei. Magas, riasztóan áttetsző, emberformájú lények. Az Álomsík belső vidékeit lakják, de alkalomadtán - ha a külső rétegek fura hullámokat vetnek - ott is megjelenhetnek. Semleges lények, noha az őket háborgatókat - azok szándékaitól függetlenül - nem nézik jó szemmel. Környezetüket meglehetősen ügyességgel manipulálják, állítólag ők alkották az Antissen létező fegyverek jó részét is. Várázlataik között megtalálható az Antisslakók hívása, -űzése és -irányítása valamint az Antiss változtatás. Ha csak pusztán az akaratukkal formálják az Álomsíkot, akkor annak hatása 10-12 óráig tart. Természetesen minden egyes változtatás nekik is egy-egy Lélekpontjukba kerül. A másoktól elorzott Lélekpontokat sajátjukhoz adják, így akár egészen magas Lp értékük is lehet. Egyébként 1-1 Lélekpontjuk 1 óra alatt jön vissza.

BÚLÉLEK

- † Előfordulás: Antiss
- † Megjelenők száma: 2-6
- † Termet: E
- † Sebesség: 28 mérföld/kör
- † Támadó Érték: 33
- † Védő Érték: 45
- † Kezdeményező Érték: 10
- † Sebzés: 1 Lélekpont
- † Támadás/kör: 1
- † Lélekpontok: 8
- † Asztrális ME: 2
- † Mentális ME: 3
- † Kiegyensúlyozottság: alacsony
- † Jellem: Káosz

Emberi praktikáknak köszönhetően az Álomsíkon ragadt teremtmények. Kicsinyes, gonosz és boszszúálló lelkek, akik mind több energia felhabzsolásával szeretnének kikerülni az Antissről, noha ennek pontos módjával valószínűleg maguk sincsenek tisztában. Általában beérik azzal, hogy az álmodókat szipolyozzák. Az elorzott Lélekpontokat nem tudják saját Lélekpontjaikhoz hozzáadni. Jobbára saját alakjukat változtatják meg általa. Nincs pontosan körülírható alakjuk, de gyakran jelennek meg egykori emberi testük álcájában. Nem ritka azonban az sem, hogy tökéletesen idegen formákat vesznek fel, sokuk igen kedveli a kutyák alakját. Loncsos hordáikkal gyakorta találkozhatnak a szerencsétlenek. Környezetüket ezzel szemben képtelenek alakítani. Mint minden Antisslány, ők is a síkról nyerik vissza energiájukat. Egy-egy elvesztett Lélekpontjuk 3 óra alatt jön vissza.

DARONNE (AZ ÁRNY)

- † Előfordulás: idézett
- † Megjelenők száma: 1
- † Termet: E
- † Sebesség: 35 mérföld/kör
- † Támadó Érték: 74
- † Védő Érték: 89
- † Kezdeményező Érték: 43
- † Sebzés: 3 Lélekpont
- † Támadás/kör: 1
- † Lélekpontok: 20
- † Asztrális ME: immunis
- † Mentális ME: immunis
- † Kiegyensúlyozottság: kimagasló
- † Jellem: Halál, Káosz

Lásd még: Bestiárium, 50. oldal, Rúna magazin, IV. 1., Papok, paplovagok kézikönyve II, 136. oldal
Nem ritkák a más síkokon kémkedő Árnyak, ám elsősorban az anyagi síkokat részesítik előnyben, ahol teljesen ki tudják aknázni túlvilági valójukat. A testüket körülengő sötétség +5 módosítót ad támadásaikra, amíg azt meg nem szüntetik hagyományos mágiával, vagy 5 Lp értékű Antiss befolyásolásával. A környezetük mindig leromlott, komor és sötét, a lehidámabb álmot is képesek beszenyezni, és minden 17-es Asztrállal nem rendelkező álmjárót túlvilági rettegés fog el. Az efféle rettegés egy álmodó esetében borzalmas lidércnyomásig fajulhat, melynek hatása megegyezik a Rémálmom antissvarázslattal, viszont erősítése a félelem erősségével (7E) egyenlő. A Daronne-ok képtelenek önnön megjelenésüket megmásítani, mindig ugyanúgy jelennek meg az álomsíkon. A testüket körülengő sűrű mágia 250 láb távolságon belül 500 Mp-ot enged felhasználni a valahogy az Antisson ragadt varázshasználók számára, mely körönként 40 pontot regenerálódik. Ugyanezen okból a létrehozott varázslatok 20 + 5 Mp-onként 4% eséllyel csődöt mondanak.

ÉLŐ FEGYVER

- Előfordulás: Nagyon ritka
- Megjelenők száma: 1
- Termet: K
- Sebesség: 20-36 mérföld/kör
- Támadó Érték: 45-65
- Védő Érték: 50-80
- Kezdeményező Érték: 10-30
- Sebzés: 3-8 Lélekpont
- Támadás/kör: 1
- Lélekpontok: 1-30
- Asztrális ME: speciális
- Mentális ME: speciális
- Kiegyensúlyozottság: állati
- Jellem: semleges

Az Élő fegyverek az Álomsík azon különös lényei közé tartoznak, melyeket más álomlények hoztak létre. Noha létrejöttük még Noir papjai számára is rejtély, vannak az Antiss eldugott részein olyan ősi teremtmények, melyek nemcsak emlékeznek e furcsa tárgylények megalkotóira, de meg is tudnak nevezni minden Élő fegyvert. Ugyanis oly kevés készült ezekből a szaporodásra képtelen lényekből, hogy egy kisebb zsoldossereg felfegyverzésére sem lennének elegendők. Készítőik letűnt birodalmát és azok kihalt, vagy kihaltak hitt fajtát azonban tagadhatatlanul túléltek. Megjelenésük sohasem meghatározott, nincsen sem konkrét formájuk, sem határozott vonalaik. Gyakran még színük sem egységes önmagukkal. Ez a széthullottság lelki világukra is igaz, hisz saját gondolatokkal nem rendelkeznek, egyetlen céljuk a túlélés. Mágiaellenállásuk mindaddig o, míg valaki szimpatikus viszonyba nem kerül velük, miután a gazdájuk ellenállása lesz érvényes rájuk is.

Életmódjuk inkább a parazitakéhoz hasonlatos. Ha egyszer kiszemelték leendő hordozójukat, azt pusztulásukig követik. Egy ilyen személynek nem kell feltétlenül álomjárónak lennie, viszont minden esetben történelemformáló egyéniséggel kell bírnia. A Zászlóháborúk 18 Lobogóját is figyelemmel kíséri 1-1 ilyen fegyver. Akire szemet vetett egy teremtmény, arra más "fajtársa" ilyenformán már nem akaszkodik rá. Hogy valaki kihasználhassa a lény adta előnyöket - névlegesen védelmét, fegyverként nyújtott sebzését - ahhoz bizonyos időközönként (melyek meghatározásához az asztrológia elengedhetetlen) egy élőlény elpusztítása szükséges, amely életében felvett attribútumait a fegyver elnyeli és a következő alkalmas időpontig ennek megfelelő értékekkel bír. A fegyver erősítése az időpont megválasztásától és a feláldozott lény tudásától is függ.

LÉLEKÉRME

- Előfordulás: Antiss, Külső Síkok
- Megjelenők száma: változó
- Termet: K
- Sebesség: -
- Támadó Érték: -
- Védő Érték: -
- Kezdeményező Érték: -
- Sebzés: -
- Támadás/kör: -
- Lélekpontok: változó
- Asztrális ME: immunis
- Mentális ME: immunis
- Kiegyensúlyozottság: -
- Jellem: -

Túlás lenne az Antiss lényének mondanunk, ám sokkalta több egyszerű tárgynál, így itt került felsorolásra a Lélekérme. Tulajdonképpen egy érme formájú, érme nagyságú, és a lélek körforgásából erőszakkal kiszakított halandói lélekről van szó. Az ilyen érmék minden esetben sugároznak magukból manát, és a fekete mágia átható "szagát" árasztják, ugyanis legtöbbször démoni mágia eredményei. Egyik oldalon egy kaotikus, ocsmány szöveg; a másikon a beléfglyalt lélek életének utolsó, kinnal teli kifejezése látható. Az írás elolvasásához a démoni ősi nyelv alapfoka szükséges, jelentése pedig mindig az érmébe foglalt Lélekpontok száma.

Az érme készítéséhez Démonok nyelve képzettség mesterfokára és egy halandó lényre van csupán szükség. Az elkészült érmék mágiaellenállása az őket létrehozó mágia eredménye.

Nehezen mondhatnánk, hogy a Külső Síkok mindegyikén elfogadott fizetőeszköz, ám határozottan közel áll hozzá. Az Antisson felhasználható Lélekpontként antissvarázslatokhoz, egyes lények képesek belőle táplálkozni, gyógyítani magukat; valamint az Antissra valahogyan anyagi testükkel kerülő varázshasználók közel egyetlen manaforrásai. Annak 250 látnyi közelségében 100 Mp van jelen, amelybe körönként 1 pont tér vissza. Értéküknek köszönhetően gyakran őriztetik őket nem csak azoktól, akik maguk is meg akarják szerezni; de azoktól is, akik valamilyen magasztos cél érdekében el akarják pusztítani azokat.

VÁGYÁLOM

Előfordulás: Antiss
 Megjelenők száma: 1
 Termet: Ó
 Sebesség: -
 Támadó Érték: 75
 Védő Érték: 0
 Kezdeményező Érték: 0
 Sebzés: 2k6 Lélekpont
 Támadás/kör: 1/2
 Lélekpontok: 50
 Asztrális ME: 14
 Mentális ME: 25
 Kiegyensúlyozottság: közepes
 Jellem: Élet, Rend

Gyakran előfordul az álmodóval, hogy olyan mesebeli tájakról, csodálatos dolgokról álmodik, melyeket a szeme sosem látott még azelőtt. Ez lehet egy buja áradatú vízesés a Mélysivatag közepén, egy gyönyörű, élő és megrontatlan virág az Elátkozott Vidéken, vagy a nap egy sugara Ediomad szívében. Bármilyen alakot is öltön, a vágyálom mindig kellemes és grandiózus formával bír, helye pedig kivétel nélkül évezredek borzalmak színhelye. Inkább az álmokhoz, mintsem saját síkjához áll közel. Álmodók, és ártatlan ábrándok nélkül teljes létezése céltalan volna. Ha valaki ilyen tájon hajtja álomra a fejét, tele kétségbeesett, reményvesztett gondolatokkal, és egy Vágyálom 12 mérföldes közelségében jelenik meg álma, annak boldog, nyugodt gondolatokat és pihentető alvást hozhat a lény. Ehhez csupán felül kell kerekednie az álmodó lelkén, melyet könnyűszerrel elérhet, amennyiben Ego-ja (60) nagyobb az álmodóénál.

Az álomsíkon meglehetősen kiszolgáltatott, távolbaható varázslatok és lövedékek ellen szinte teljesen védtelen. Ha viszont egy jellemében Káoszt, vagy Halált hordozó személy kerül 12 mérföldes közelségébe, arra a korábbi álmokból kiragadott borzalmakat és keserű érzéseket engedi minden második körben. Ezek emberi elmével néha felfoghatatlanok, ám ilyen támadások ellen is lehet védekezni. Harcértékei ilyen támadásra értendőek.

HÚSANGYAL [ANTISS]

- Előfordulás: Antiss
- Megjelenők száma: 1
- Termet: N
- Sebesség: 42 mérföld/kör
- Támadó Érték: 86
- Védő Érték: 116
- Kezdeményező Érték: 49
- Sebzés: 2 Lélekpont
- Támadás/kör: 1
- Lélekpontok: 32
- Asztrális ME: Immunis
- Mentális ME: Immunis
- Kiegyensúlyozottság: magas
- Jellem: Rend, Halál
- Max. Tp.: 2000

Morgena rég elfeledett szolgálói, a Húsangyalok, akiknek az otthona a Homálytenger és amit időtlen idők óta nem hagyták el. Pontosan ezért még a legtapasztaltabb antissjárók se hallottak vagy tudnak létezésükről. Ez egészen addig változatlan maradt, ameddig 3726 évében egy félresikerült idézés során néhány átkerült az anyagi síkra, pontosan Belaga városállamába. Ennek kezdetleges oka egy kialakuló antiss és árnyháború volt, majd a síkok közötti határ elvékonyodása. Képesek szabadon mozogni az anyagi és álom sík között. Az Álomsíkon testüket rémisztő és vadul kavargó árnyak szövik körül. Magas kiegyensúlyozottságuk miatt sötétséget vonnak maguk köré, akárhol járjanak az Antissen. 'Antiss változtatás' antissvarázslattal, vagy 1 LP-t befektetve létrehozott befolyásolással a sötétség kiküszöbölhető. Az ezen felül létrehozott fény legfeljebb 5-tel csökkenti TÉ-jüket.

Harc közben gyakran hajlítják a maguk előtt lévő teret (1 LP rááldozásával), ezzel közelebb, vagy távolabb kerülve a célpontjukhoz. Ismerik az Álomharcos antissvarázslatot. Ide-nem-illőségük miatt leírás alapján, ismeretlenül a szokásos értékeken felül +10%, látás alapján, vagy követve alapfokon +20%, mesterfokon +30% eséllyel találhat rájuk a képzett antissjáró.

XXI.

Mérgek és ajzószer

NÉV	SZINT	KATEGÓRIA	TÍPUS	HATÓIDŐ	IDŐTARTAM	HATÁS (SIKERES)	HATÁS (SIKERTELEN)
HOMOKMARÓ	8	Fegyverméreg	Idegrendszer	1k10 szegmens	2 kör	-20 minden harcértékre	-35 VÉ, varázsolni és harcolni képtelen.
GLADIÁTOROK VÉGZETE	7	Fegyverméreg	Idegrendszer	1k10 szegmens	13 kör	1k6 Fp elvesztése, és ¼-ének visszanyerése 3 körönként (5k6-ig)	2k6 Fp elvesztése, és ¼-ének visszanyerése 3 körönként (10k6-ig)
LASSÚ FEGYVER	7	Fegyverméreg	Izomrendszer	1k10 szegmens	5+k6 kör	-15 KÉ	-15 minden harcértékből, a kezdeményezést elbukja
REOLAN TRÉFÁJA	8	Fegyverméreg	Idegrendszer	1k3 kör	8 kör	Fp-vesztés másfélszereződik (csak Fp)	Fp-vesztés kétszereződik (csak Fp)
RUALAN PORA	4	Fegyverméreg	Idegrendszer	1k3 perc	4 óra/adag	Semmi	Latás, hallás, szaglás kétszeres
ÁLOMÚZŐ	3	Ételméreg	Idegrendszer	1k10 kör	1 nap	Semmi	Nem érez fáradtságot
ELMETŰZ	5	Gázméreg	Idegrendszer	1k6 kör	Speciális	Semmi	Mentális pontértékek (Mp, INT, AKA, ✕p) fele annyi idő után térnek vissza
SPÓRA	4	Italméreg	Keringési rendszer	1k10 kör	2 óra / adag	Semmi	+2 AKA, E, ÁK, Fp-vesztés feleződik, +15 KÉ, +20 TÉ
DÉMONFÜST	6	Légméreg	Idegrendszer	1k10 szegmens	6 óra	Semmi	-3 ÁK, AKA, bódulat
KRISTÁLYFÉNY	4	Italméreg	Izomrendszer	1k6 kör	4 óra	Semmi	Bódulat
ARANYÁLOM	8	Fegyverméreg	Speciális	1k10 perc	4 óra	Semmi	Kilép a testéből
ANGYALKÖNNY	7	Italméreg	Keringési rendszer	1k6 kör	4 óra	Semmi	Bódulat
KÖDFÜRDŐ	3	Gázméreg	Keringési rendszer	1k6 kör	2 óra	Semmi	Szerelmi serkentő, 5% eséllyel méreg
BAZILISZK-USZ VÉRE	5	Fegyverméreg	Izomrendszer	1k6 kör	1k6 x 10 perc	Semmi	Bénulás
HULLANYÁL	2	Fegyverméreg	Izomrendszer	1k6 kör	1k6-szor 10 perc	Semmi	Görcs
HUUL ÁTKA	8	Kontaktméreg	Keringési rendszer	1k6 kör	3k10 perc	Fp-vesztés	Halál
A FEKETE SKORPIÓ	8	Ételméreg / Italméreg	Emésztőrendszer	1k10 szegmens	Egyszeri	3k10 Fp-vesztés	Halál
A FEKETE SKORPIÓ	8	Fegyverméreg	Idegrendszer	1k10 szegmens	1k6 óra	Émelygés	Ájulás
ÁLOMKENŐCS	4	Kontaktméreg	Idegrendszer	1k6 kör	1k6 x 10 perc	Émelygés	Bódulat

NÉV	SZINT	KATEGÓRIA	TÍPUS	HATÓIDŐ	Időtartam	HATÁS (SIKERES)	HATÁS (SIKERTELEN)
FEKETEVEÉR	6	Ételméreg	Idegrendszere ható	1k6 kör	1k6 x 10 perc	Bódulat	Halál
KOBRAMÉREG	5	Fegyverméreg	Izomrendszere ható	1k10 szegmens	1k6 nap	Görcs	Halál
ALTATÓ	3	Fegyverméreg	Idegrendszere ható	1k6 kör	1k6 x 10 perc	Semmi	Alvás
TORONI POKOL	5	Fegyverméreg	Idegrendszere ható	1k10 szegmens	1k6 óra	Émelygés	2k10 Fp-vesztés
KENDERFŰ	2	Légméreg	Idegrendszere ható	1k6 kör	1k6 óra	Bódulat	Alvás
NYELVOLDÓ	7	Fegyverméreg	Idegrendszere ható	1k6 kör	1k6 óra	Émelygés	Bódulat, -10 AKA
VÉRIZZITÓ	6	Fegyverméreg	Keringési rendszere ható	1k10 szegmens	Egyszeri	3k6 Fp-vesztés	6k6 Fp-vesztés
KOMORLÉG	6	Légméreg	Idegrendszere ható	1k10 szegmens	1k6 x 10 perc	Émelygés	Roszsullét
BÉLKÍGYÓ	7	Ételméreg / Italméreg	Emésztőrendsze- re ható	1k10 óra	3+1k3 nap	Roszsullét	Görcs, -2k6 Fp-vesztés naponta
TOLVAJMÉREG	8	Fegyverméreg / Ételméreg	Idegrendszere ható	1k10 szegmens	Vétés mértéke és 2k10 kör	Semmi	Bódulat és em- lékezetkiesés
ÖLELÉS	8	Italméreg	Idegrendszere ható	1k6 perc	Vétés mértéke + 10 perc	Semmi	+1 AST, ellene +4 meggyőzésre
ÁHITATOSSÁG	3	Ételméreg	Idegrendszere ható	1k6 x 10 perc	1k6 óra	-2 GY, ÜGY, -1 AST	Bódulat
TÚLVILÁGI SZEM	7	Légméreg	Idegrendszere ható	1k6 kör	1k6 perc	1k6 Fp-vesztés	Beszélhet a halottakkal
ÁLOMFEJTŐ	6	Légméreg	Idegrendszere ható	1k10 szegmens	1k6 óra	Émelygés	Alvás
SZENDERPOR	8	Légméreg	Idegrendszere ható	1k10 szegmens	1 kör	Bódulat	Alvás
AKKA KRISTÁLYAI	8	Kontaktméreg	Idegrendszere ható	1k6 kör	1k6 óra	Gyenge vérzés	+5 INT, AKE, AST, FIGYELEM
ÚTLEVÉLA MENNYBE	1	Fegyverméreg	Idegrendszere ható	1k10 szegmens	1k6 óra	Bódulat	Bódulat, -5 AKA
VARANGY	2	Ételméreg	Idegrendszere ható	2k6 óra	1k6 nap	-3 AST, +5 KÉ, +20 TÉ, -20 VÉ, -60 CÉ	-3 AST, +5 KÉ, +20 TÉ, -20 VÉ, -5 ME, mágia, célzás nincs
DAROVEENI ÁLOMMÉREG	4	Ételméreg / Légméreg	Idegrendszere ható	1k6 kör	1 óra	Semmi	Bódulat
SÁRGA TŰZ	6	Fegyverméreg	Idegrendszere ható	1k10 szegmens	Egyszeri	1k10 Fp-vesztés	3k6 Fp-vesztés, homályos látás, -10 KÉ, TÉ, VÉ, -30 CÉ
ULTRASZESZ	1	Italméreg	Emésztőrendszer	1k6 kör	1k6 óra	Semmi	-2 GY, ÜGY
SORVASZTÓ	8	Étel / Ital / Légméreg	Keringési rendszer	4 hét + k6 nap	1k6 nap	Semmi	Gyengeség / Halál

HOMOKMARÓ - 8. SZINTŰ

Ára adagonként 75 ezüst.

Azonnali hatású, idegrendszeri tüneteket okozó mérreg. Az áldozat sikertelen ellenállás esetén két körre elveszti irányítását teste cselekedetei felett, össze-vissza rángatózik, vonaglik, csapkod, rugdos. Harcolni, varázsolni nem tud, de a kiszámíthatatlan mozgások miatt VÉ-je csak 35-tel csökken. A mérreg 8. szintű, ha az ellenállás sikeres volt ellene, csupán mozgásbéli zavarokat eredményez, minden harci értéket 20-szal csökkentve, két körre.

GLADIÁTOROK VÉGZETE - 7. SZINTŰ

Ára adagonként akár 10 aranyba is kerülhet.

Azonnali hatású kínmérreg, mely több hullámban támad. A mérreg felszívódása után többször rövid, bénító erejű fájdalmat okoz, mely akár eszméletvesztést is eredményezhet. Sikertelen ellenállás esetén az 1. körben az áldozat 2k6 Fp-t veszít, de a nyilalló fájdalom néhány másodperc után nyomtalanul eltűnik, azaz a kín elmúlik, a mérreg hatására elvesztett Fp-k $\frac{3}{4}$ -e visszatér. Ezek után két kör nyugodtan telik el, majd a hatás megismétlődik, most már 4k6 Fp rohamszerű fájdalommal. A hatás megegyezik az először tapasztaltakkal, az Fp-k $\frac{3}{4}$ -e visszatér még a kör végén. A mérreg a továbbiakban hasonlóan működik, két nyugalmas kör után görcsös fájdalmat okoz. A sebzés azonban folyamatosan növekszik, 10k6-ig, 2k6-os lépésekkel. Ha az áldozat ezt is túléli eszméletvesztés nélkül, a mérreg hatása elenyészik. Az elszenvedett fájdalom gyorsan múló, de az elvesztett Fp-k $\frac{1}{4}$ része halmozódva könnyen veszélyessé válhat. A mérreg nem okozhat Ép-vesztést, viszont 0 Fp alá kerülve az áldozat elveszti eszméletét, s akkor sem tér magához, ha a kör végén a fájdalom megszűnésével Fp-inek száma ismét nagyobb lenne nullánál - ez pedig a véget jelenti az arénában. A mérreg 7. szintű. Ha az ellenállás sikeres volt ellene, minden ugyanúgy történik, de a sebzések feleződnek (1k6, 2k6, 3k6 ...), a határ pedig nem 10k6, hanem csak 5k6.

LASSÚ FEGYVER - 7. SZINTŰ

Egy adag ára 3 arany.

Az azonnali hatású, 7. szintű mérreg az izomrendszert támadja meg. Amennyiben az ellenállás sikertelen, lelassítja az áldozat mozgását, minek következménye, hogy a kezdeményezés minden kör elején a másik félre lesz, a harci értékek pedig 15-tel csökkenni fognak. Sikeres ellenállás után a hatás hasonló, de a lassulás korántsem oly szembeötlő - csupán a KÉ csökken 15-tel. A mérreg hatása 5+k6 kör.

REOLAN TRÉFÁJA - 8. SZINTŰ

Adagja 50 arany körül mozog.

A gyors - k3 körön belül ható - mérreg tulajdonsága, hogy érzékennyé teszi az idegeket, azaz felerősít minden megélt fájdalmat. A mérreg 8. szintű, sikertelen ellenállás után minden elvesztett Fp kettővel szorzandó. A mérreg nem okozhat Ép-vesztést, sikeres ellenállás esetén pedig a sebzés nem kétszeres, hanem másfélszeres lesz. Az első előállítójáról elnevezett mérreg hatóideje 8 kör.

RUALAN PORA - 4. SZINTŰ

Egy adag ára 12 ezüst.

Nyálkahártyán és nyílt sebeken keresztül juttatják a véráramba ezt a kékes színű, finom port, amely a felhasznált mennyiségtől függően, bizonyos ideig rendkívül éberré, gyorsá és ellenállóvá teszi alkalmazóját. Egy adagja 4 óra időtartamra felerősíti az érzékszerveket. A látás, a hallás és a szaglás kétszeresére nő, az illető Gyorsasága 2-vel, Állóképessége 1-gyel nő. A hatás elmúltával hihetetlen rosszullét lesz úrrá az alkalmazón. Sikeres egészségpróba esetén ez három, sikertelen dobáskor hat óra hosszan tart. Ha a lejárt előtt újabb adaghoz folyamodik, a hatás megismételhető, ám a rosszullét is arányosan hosszabb ideig tart. Orgyilkosok kedvelt ajzószer.

ÁLOMŰZŐ - 3. SZINTŰ

Egy adag ára 2 arany.

Kék színű folyadék, amely egy napig nem engedi aludni a használóját még akkor sem, ha egyébként halálosan fáradt és kimerült. Ezen káros hatásokat nem is érzékeli, tökéletesen frissnek és tettekre késznek érzi magát a hatás végéig. Ezután azonban a fáradtság is kettőzött erővel zuhan rá, s a kábulat mógosítói vonatkoznak rá 30 - Állóképesség óráig. Tehát 14-es ÁK értéknél 16 órán keresztül. Ha újabb adagot vesz magához, a frissen és tettekre készen töltött időtartam újabb egy nappal kitolható, ám ekkor a kábultság hatásai 40 - Állóképesség órán át lesznek érvényben. Ilyen módszerekkel legfeljebb egy hétig lehet ébren lenni (minden újabb nap + 10-zel módosítja a kábult órák számát. Alvással ez az idő felezhető.

ELMETŰZ - 5. SZINTŰ

Egy adag ára 5 arany.

Keserű gőz, amely használójának lehetővé teszi, hogy a felére csökkentsen minden olyan időt, ami egyébként ahhoz szükséges, hogy valamely, a szellemi energiáihoz, vagy mentáljához köthető pontértéke visszaálljon a maximális állapotára. (Ψp, Mp, Intelligencia, Akaraterő) Gyakori használata (egy hónap alatt leg

alább négy alkalom) függőséget okozhat, minden 20. alkalmazása pedig eggyel maradandóan csökkenti az Egészség főértéket.

SPÓRA - 4. SZINTŰ

Egy adag ára 16 ezüst.

Népszerű harci drog, amely az Erőt, az Allóképességet és az Akaraterőt növeli a hatóideje alatt + 2-vel. Italba keverve szokták bevenni. Egy adag 2 órán keresztül fejti ki a hatását. Ezalatt a használója egyfajta bódulatban él, az Fp sérüléseknek csak a felét szenved el (az Ép veszteségen nem változtat), a KÉ-hez +15-öt, a TÉ-hez +20-at ad (ebben már benne van a megnövekedett Erőből származó bónusz is). Jelentős hátránya, hogy már a harmadik használat alkalmával függőség lép fel, az illető csakis -3-mal tett sikeres akaraterőpróba esetén képes arra, hogy lemondjon róla. A kínzó vágy a szer hatásának elmúltja után egy nappal jelentkezik. A Spóra két nap alatt ürül ki a szervezetből, ezalatt használójára a gyengeségnél leírt módosítók lesznek érvényesek. Minden tizedik alkalmazásával egy nappal megnyúlik a Gyengeség időtartama, ha az illető meg tudja állni, hogy ne forduljon hozzá. Minden 20. alkalmazása eggyel maradandóan csökkenti az Egészség, minden 25. eggyel az Akaraterő értékét. Huzamosabb használata vérszegénységet, keringési problémákat okoz. Használóit messziről megismerni sápadt vonásaikról és kékes szájukról. Mivel folyamatosan fáznak, a legnagyobb melegben is jól fel kell öltözniük.

DÉMONFÜST - 6. SZINTŰ

Egy adag ára 1 arany.

Rendkívül erős, hallucinogén hatású anyag, melyet füstölőbe gyúrva árulnak. Hatására az azt belélegzők Akaratereje és Allóképessége 6 óra időtartamra 3-mal csökken, s utána is csak óránként egy pontnyi jön vissza, a dinamikus pajzsaik pedig lebomlanak. Ezalatt az idő alatt a bódulat módosítói lesznek rájuk érvényesek. „Cserébe” káprázatos, gyönyörteli illúziókat hív életre a felhasználó elméjéből, hacsak valaki nem arra használja a szert, hogy ellenségeit törbe csálja. Gyakori használata (hetente egyszer) függőséget válthat ki, amely minden 20. használat után eggyel maradandóan csökkenti az illető Egészségét.

Egy adag ára 6 arany. Azok számára, akik a füstben kívánnak tartózkodni, de nem akarják, hogy az hasson rájuk, ellenszert is árulnak, ezt egy órával a füstölő meggyújtása előtt kell bevenni. Hasonlóan függőséget válthat ki, csupán a kialakulásához szükséges idő nyúlik a duplájára.

KRISTÁLYFÉNY - 4. SZINTŰ

Egy adag ára 18 ezüst.

Porrá tört, kristályos anyag, amelyet italba keverve juttatnak a szervezetbe, akár az áldozat tudta nélkül is. Szintén hallucinogén hatású, ám hatása kizárólag a felhasználó pillanatnyi lelkiállapotától függ. A rémes látomásoktól kezdve a kellemes, tunya álomképekig bármit kihozhat áldozatából. Hatására a felhasználó 4 óra időtartamra bódulatba zuhan, jobbra magatehetetlenül fekszik. Gyakori használata (hetente kétszer) függőséget válthat ki, s minden 15. alkalom után eggyel maradandóan csökkenti az illető Akaraterejét.

ARANYÁLOM - 8. SZINTŰ

Egy adagja 150 aranyba kerül.

Rendkívül erős és nagyhatalmú szer. Friss sebeken keresztül kell a véráramba kerülnie, s irányított hallucinációra képes. Alkalmazója a segítségével képes lesz kilépni a testéből és a hatóidő alatt (4 óra) bármilyen távolságra elmehet onnan. Sebessége 90 láb lesz körönként a levegőben. Ily módon akár falakon is keresztülléphet, akárha légies lenne, s a mágikus akadályok sem állhatnak útjába. Viszont kizárólag nézelődhet. Hangokat, szagokat, ízeket nem érez, nem tapinthat, s nem manipulálhat semmivel, pszit, mágiát nem használhat. Olyan helyeket is feltérképezhet ezáltal, ahol még soha nem járt. A dolog hátulütője, hogy csupán 80%-ban felel majd meg a valóságnak mindaz, amit lát. Ha ráadásul olyan helyre merészlik, ahol még soha nem járt, ez az arány 60%-ra csökken. A hiányzó részleteket saját fantáziája fogja kiegészíteni, s nem igazán tudja majd eldönteni, mi a valós, és mi nem. A másik alkalmazási formája pontosan ezt a célt szolgálja. Az alkalmazó bármit meg eleveníthet a maga számára, amit csak akar. Csupán annyira lesz valóságos, amennyire egy önmagának készített illúzió csak lehet, fizikai sérülést ily módon nem okozhat. Csakis arra kell figyelnie, ne kóborogjon kábultan sokáig a testen kívül, hiszen ha nem ér vissza az időtartam lejártáig a testébe, mindenképpen elpusztul. Gyakori élvezete (legalább háromszor - időkorlátozás nélkül) súlyos függőséget eredményez. Ha hetente egyszer nem juthat hozzá, fizikai fájdalommal fokozódhat a szer iránti vágya. Kezdetben csak óránként k6 Fp-t veszít, majd minden eltelt nappal újabb 3-at minden órában. Tehát a második napon óránként k6+3-at, a harmadikon k6+6-ot, stb. Ha eközben sikerül hozzájutnia, az egész előlről kezdődik.

ANGYALKÖNNY - 7. SZINTŰ

Egy adag 2 aranyba kerül.

Parányi, könnyecseppszerű fiolákban tárolt folyadék, melyet borba keverve szoktak fogyasztani előkelőbb körökben. Nem csak afrodiziákumként rendkívül hatásos, de egyfajta kábulatba rántja használóját, s példátlan gyönyörrel ajándékozza meg. Hatása 4 órán keresztül tart, ezidő alatt áldozatát a bódulat módosítói sújtják. Heti két alkalom elegendő hozzá, hogy az illető függőségbe kerüljön. Minden eltelt nap után akaraterőpróbát kell tennie, hogy megállja a használatát. Lassabban fejti ki káros hatását, de sokkal rombolóbb más anyagoknál. Minden 30. alkalom után eggyel maradandóan csökkenti áldozata Állóképességét, Egészségét és Erejét. Ugyanakkor hamarabb és könnyebben is le lehet szokni róla, csupán egy héten keresztül kell megállni a használatát, igaz a gyengeség módosítói ezalatt ugyanúgy érvényben vannak, ám a próbadozást mínuszok nélkül teheti. Használóinak szeme sárgásra színeződik tőle. Innen is származik közkeletű elnevezésük: napszemű.

KÖDFÜRDŐ - 3. SZINTŰ

Egy adag ára 1 ezüst.

A kevésbé tehetősek számára is hozzáférhető, rendkívül népszerű szerelmi serkentő. Két órán keresztül érezteti hatását, majd különösebb mellékhatások nélkül kiürül a szervezetből. Egyetlen veszélye, hogy használóinak 5%-a rendkívül érzékeny erre a szerre. Számukra a Ködfürdő valódi méreg. Nagyon lassú hatású, éppen ezért első használata után legalább egy hétig nem célszerű alkalmazni. Az egészségpróbától függetlenül megtámadja az illető szervezetét. Sikeres próbadozás esetén hatása egyszerű gyengeség. Az elhibázott dobások azonban a rontás mértékétől függően a következő súlyossági fokokat váltják ki: 1 - émelygés, 2 - kábulat, 3 - rosszullet, 4 - görcs, 5 - bénultság, 6 - halál. Minden egyes eltelt nap eggyel súlyosabb fokra rántja a szerencsétlent.

BAZILISZKUSZ VÉRE - 5. SZINTŰ

Kereskedelmi forgalomba nem kerül, ritkán szívességet, vagy sikeres küldetésekért adják jutalomba.

Az Ikrek egyes szektái által kedvelt fegyverméreg. Soha nem okozhat halált, viszont rendkívül hatékonyan bénítja le a fejavadász ellenfeleit. Általában akkor kerítenek sort a használatára, ha elfogni akarnak valakit. Gyors hatású szer, amely sikeres egészségpróba esetén csupán émelygést okoz, míg ha valaki elvétí a dobást a rövid idő alatt (a méreg aktiválódásától számított 2 körön belül) szoborszerűen megmerevedik, akárha kőbálvánnyá dermedt volna. Rövid ideig hat,

utána felszívódik, csupán kínzó fejfájás marad utána 1k10 óráig.

HULLANYÁL - 2. SZINTŰ

A Boszorkánybörtönben használatos hullamérgek közül a leginkább elterjedt. Gyors hatású, az áldozat izomrendszerére fejti ki a hatását, s ez rövid ideig tart. Sikeres egészségpróba esetén semmilyen hatással nincs, sikertelen dobáskor viszont görcsöt okoz. Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy minden egyes, újból a szervezetbe jutott adag eggyel emeli a méreg szintjét. Ehhez csupán az szükséges, hogy az utolsó előtti és

az utolsó sérülés között egy óránál kevesebb idő teljen el. Mivel ez a legelterjedtebb méreg, ennek az ellenszere is meglehetősen közismert. Minden egyes, a szervezetbe került adag Hullanyál hatásának leküzdéséhez ugyanannyi ellenmérget kell felhasználni.

Ára körülbelül 1 ezüst körül forog.

PILLANGÓSZÁRNY - 5. SZINTŰ

Egy adag ára 25 ezüst.

Meglepően hatékony méreg, amelyet bódító hatása miatt gyakorta használnak kábítószerként, leginkább mégis a vallatásoknál jut fontosabb szerephez. Nevét egyesek a használatával jövő látomásokból eredeztetik, mások eskü alatt állítják, hogy egyik komponense egy rendkívül ritka éjjeli lepke. Gyorsan ható kontaktméreg, a tarkóra vagy csuklóra szokás megfelelő elővigyázatossággal feldörzsölni. Sikeres egészségpróba esetén csak rosszulletet okoz, ha a dobás sikertelen, kábulatot, még hozzá közepes ideig. Ebben az állapotban alkalmazzák, többnyire sikerrel, különböző vallatások során. Igazi ismerői kitűnő eredménnyel használják ki az általa keltett látomásokat. Ha alkalmazója Mf-on jártas a Kínzás képzettségben, akkor elérheti, hogy áldozata 10 percenként dobjon akaraterőpróbát.

KRISTÁLYFÉNY - 4. SZINTŰ

Egy adag ára 18 ezüst.

Porrá tört, kristályos anyag, amelyet italba keverve juttatnak a szervezetbe, akár az áldozat tudta nélkül is. Szintén hallucinogén hatású, ám hatása kizárólag a felhasználó pillanatnyi lelkiállapotától függ. A rémes látomásoktól kezdve a kellemes, tunya álomképekig bármit kihozhat áldozatából. Hatására a felhasználó 4 óra időtartamra bódulatba zuhan, jobbra magatehetetlenül fekszik. Gyakori használata (hetente kétszer) függőséget válthat ki, s minden 15. alkalom után eggyel maradandóan csökkenti az illető Akaraterejét.

HUULÁTKA - 8. SZINTŰ

A mérég a Mester eddigi életének főműve. Receptúrájában és elkészítésének sajátos módjában olyan titkok rejlenek, melyek csak kalandozók számára ismertek egyszerre. Titkát féltve őrizendő, a mérég összetevőinek pontos listáját senkinek nem adja ki, és a szer előkészítését is maga végzi. A mérég elsődleges alapanyaga a közönséges gyümölcscukor, melyet a jobb hatás eléréséért Hrendal gyümölcsének nektárjából nyernek ki. Ezen felül a kevésbé ártalmas maszszához egy sor mágikus ráolvasás is szükséges, hogy azt a mérget adja, melyet a nyilvános kivégzéseken is használnak. Hatását, habár mágikus, csak vérrel rendelkező élőlényekre fejt ki.

A hatás a vétés mértékétől függ. Sikeres méregellenállás esetén körönként k10 Fp sérülést okoz 3k10 percen keresztül. Abban az esetben, ha az áldozat elvesztette minden Fp-jét, elájul, de nem sérül Ép-t.

Akármilyen is legyen az ellenállás, a hatás mindig szünni nem akaró kín és a vér természetellenes felgyülemzése. A mérég mágikus hatására a vérivók kevésbé fogékonyak. Esetükben az egészségpróba +3-mal dobandó. A mérég fércelt utánzatait bármelyik nagyváros alvilágában beszerezheti az ember, ám ezeknek sem mágikus sajátsága, sem maradandó hatása nincs. Egy adag hamisítvány délen is legfeljebb 100 aranyba kerül, míg az eredeti szer beszerzése (szinte) lehetetlen. Adagjáért 750 aranyat kérnek.

VÉTÉS	HATÁS
1	Az áldozat k10 Sp sérülést szenved el körönként a mérég hatásának lejártaig.
2	Az áldozat 2k6 Sp-t veszít a hatás lejártaig, és maradandóan elveszít 1 pontot asztráljából.
3	Az áldozat vére valósággal beissza magát annak testébe. A túlvilági fájdalmak szemmel láthatóak, ahogy az elvörösödő arcra ráncokat tép a kín. 2k6 Sp-t sérül körönként és 2-t maradandóan veszít szépségéből és asztráljából.
4	A korábbi hatásokon túl a test és a lélek meg hasonul egymással, ami irtóztató rémképeket zúdít a szenvedő elmébe. Aki túlél egy ekkora megrázkódtatást, nagy eséllyel (50%) beleőrül. Az áldozat körönként elveszít k10 Sp-t és percenként 1 Ép-t. Lelke és teste megsebződik; maradandóan elveszít 3 pont szépséget, 5 pont asztrált és 2 pont akaraterőt. Lélekpontjai véglegesen csökkennek további 1k3-mal.
5+	Aki ekkora mértékben elvételi ellenállását a Huul átka ellen, annak személyes aurája megszűnik, minthogy a test és a lélek felismerhetetlenül eltorzul. Az áldozat mindenképpen elpusztul és 2 különböző élőhalottá torzul; egy félholtta (zombi, csontváz, stb.), és egy szellemmé, vagy búlélékké.

ÁLOMKENŐCS - 4. SZINTŰ

Egy adagja 3 ezüst. Émelygést vagy bódulatot okozó szer. A legcélszerűbb idegmérégnek nevezünk (11.). Egyes vidékeken, így főleg Abaszisban, boszorkányok állítják elő maszlagból. Hatása gyors és rövid ideig tart. Kontaktmérég, azaz elég bőrfelületre juttatni, de ételbe, italba nem keverhető. Valószerű álmokat és látomásokat okoz, ezért boszorkányok gyakran használják jósálmokhoz. Túl gyakori használata kábítószerfüggőséget okozhat.

FEKETEVÉR- 6. SZINTŰ

Gorviki eredetű idegmérég. Sűrű, fekete, keserű folyadék, legtöbbször ételbe keverve adják be. Az idegrendszerre hat, bódulatot, súlyosabb esetben halált okoz. Gyors hatású és rövid ideig hat, ha túlél. Egyetlen adag 20 aranyba kerül.

KOBRAMARÁS - 5. SZINTŰ

Egy adagja Délen 12 aranyba kerül, Északon pedig akár 60-ba is fájhat. Összetett fegyvermérég, melynek fő komponense a kígyó mérge. Az izomrendszerre hat (111.). Görcsöt vagy halált okoz, hatása azonnali és görcs esetén hosszú ideig tart. Főleg délen készítik, északon nehezen beszerezhető és rendkívül drága.

ALTATÓ - 3. SZINTŰ

Ára adagonként 5 ezüst. Idegrendszerre ható (11.) mérég, mely vagy hatástalan (semmi) vagy alvást okoz. Gyorsan hat, de csak rövid ideig. Fegyverre kenhető, enyhén zöldes színű gél, készítése a legtöbb vajákos előtt ismert.

TORONI POKOL - 5. SZINTŰ

Fegyverre kenhető kínmérég. A véráramba jutva fejt ki azonnali hatását (1v.), ami közepes ideig tart. Az áldozat émelyeg, vagy égető kínt él át, amitől elveszít 2k10 Fp-t. Ezt a fajta mérget az Ikrek szektájának mérégkeverői készítik, orgyilkosai előszeretettel használják. Ritkán bár, de adnak el belőle, ilyenkor 8 aranyat kérnek egy adagért.

KENDERFŰ - 2. SZINTŰ

Egy adagja 1 aranyba kerül. Légmérég, ami egy főleg kenderlevélből és édesdohányból álló keverék elégetésével állítható elő. Az idegrendszerre hat (11.), hatása gyors és közepes ideig tart. Bódulatot, vagy alvást okoz. Ynev egyes területein pipából, kábítószerként is szívják. Túl gyakori élvezete függőséget vált ki. A bódult áldozata számára megszűnik a külvilág, csak a saját lebegés szerű álomvilága marad.

NYELVOLDÓ - 7. SZINTŰ

Ára adagonként 2 arany.

Fegyverméreg, azaz a véráramba jutva fejti ki hatását, de az idegrendszerre hat (11.). Émelygést, vagy különös bódulatot okoz. Hatása gyors és közepes ideig tart. Az ilyen méreg áldozata nem bódul el teljesen, azaz tudatában van a külvilágnak, harcértékei csak a kábultságnál leírt értékekkel csökkennek, azonban szinte teljesen elveszíti akarateréjét (-10). Ilyen körülmények között szinte bármit elmond, amire csak vallatói kíváncsiak. Eredetileg kráni ügynökök alkalmazták szerte Yneven, egyik legrettegettebb eszközük volt. Az évek során a recept titka kiszivárgott, s ma már minden valamirevaló méregkeverő ismeri.

VÉRIZZITÓ - 6. SZINTŰ

Egy adag ára 12 arany.

Gorviki fegyverméreg. A véráramba jutva fejtik ki azonnali, egyszeri hatását. Áldozata mind enyhébb (3k6), mind súlyosabb (6k6) esetben perzselő kint érez egész testében (Fp veszítés). Kiveri a hideg verejték, Gyorsasága és Ügyessége bármennyi volt is, öt körre 10 alá csökken.

KOMORLÉG - 6. SZINTŰ

Kereskedelmi forgalomba nem kerül, ritkán szívességet, vagy sikeres küldetésekért adják jutalomba.

Morgena méregkeverő konyháinak remeke ez a légméreg. Elkészítéséhez Mf-ű Alkímia és Herbalizmus képzettség, valamint 25 Mp felhasználása szükséges. Nem más, mint egy porelegy, amelyet tűzbe vetve, vagy gyertyába öntve szokás felhasználni. Ha közvetlenül a lángokba szórják, akkor sziszegve azonnal lég-neművé válik. Gyertyába öntve legalább 5 percnél el kell telnie, mire elkezd kifejteni a hatását. Egyebekben gyors hatású, az idegrendszert stimuláló, 6. szintű, rövid ideig ható légméreg. Sikeres Egészségpróba esetén émelygést okoz, ám a hatóidő lejártával nincs további hatása. Ha valaki elrontja a próbadozását, viharos rosszullet fogja el, majd a hatóidő elmúltával közepes erősségű (lásd a Lélek enyhe nevű varázslatnál) mélabú. Az áldozat megmagyarázhatatlan búskomorságba zuhan, kedvetlenné, könnyebben befolyásolhatóvá válik, Akaraterőpróbáit a betegség időtartama alatt -1-gyel dobja. A hatás a Mágia szétoszlata nevű varázslattal is megszüntethető. Por formában a komorlég ártalmatlan. Minden újabb k6, a légtérben töltött kör elteltével áldozatai Egészségpróbájához -1 levonás jár.

BÉLKÍGYÓ - 7. SZINTŰ

Ára: 12 ezüst / adag.

Boszorkánymesterek kedvelt mérge, előállítása nem bonyolult, csak kissé időigényes. Szinte bármelyik mocsárban fellelhetőek azok az alapanyagok, amik szükségesek hozzá. A nevét onnan kapta, hogy miután valaki elfogyasztotta a mérgezett ételt vagy italt, olyan érzés fogja el, mintha valami folyamatosan kúszna, tekeregne a belében, hatalmas fájdalmat okozva ezzel. Kínméreg, ételbe keverhető és az emésztőrendszerre hat. Lassan aktiválódik (1k10 óra), hosszú hatású (3+1k3 nap). Sikeres ellenállás esetén émelygést, rosszulletet okoz. Ha a Méregellenállás nem sikerül, az áldozat minden nap - ébredéskor - 2k6 Fp-t veszít és a Görcs módosítói vonatkoznak rá.

TOLVAJMÉREG - 8. SZINTŰ

Ára: 2 ezüst / adag.

Az Yneven számos helyen honos „őrült gomba” főzetéből készült kivonat nevét arról kapta, hogy besurranók használják előszeretettel. A tolvajméreg áldozatának vérebe jutva nemcsak bódít, hanem emlékezetkiesést is okoz. Sikertelen Egészségpróba esetén a célpont a vétés mértékének megfelelő számú körön át bódult lesz és csak homályosan emlékszik majda mérgezést megelőző 2k10 körre. A kiesett rész gondolatolvasással vagy pszi emlékfelidézéssel sem állítható helyre teljes mértékben. A méreg erőssége: 8, ételméregként alkalmazva 12.

ÖLELÉS - 8. SZINTŰ

Ára: 9 ezüst / adag.

Ellana szentélyben vendégeskedők italba keverve kedvelik, ahogyan Doldzsah követői is, csak éppenséggel más céllal. Lótusz leányainak ölelése előtt és közben ugyanúgy könnyű ellazulást ígér a szer használata, mint ahogyan együttműködő készséget és nagyobb bizalmat a tárgyalások során. Amennyiben az áldozat elvétí egészségpróbáját, úgy a hatás 10 + vétés számú percig hat rá. Mindez idő alatt engedelmesebb, együttműködőbb, fesztelenebb, és ezáltal könnyebben meggyőzhetővé válik a szer használója/áldozata. Meggyőzésére, befolyásolására irányuló próbákhoz +4 módosító járul. Másodlagos hatásként egy napon át jobb kedélyállapotot nyújt, melynek következtében asztrál tulajdonsága egygel nő. A szer erőssége 8. Jellegzetes, fűszeres íze miatt alkalmazása körütekintést igényel.

ÁHITATOSSÁG - 3. SZINTŰ

Ára: 50 réz / adag.

Belaga közelében lévő mocsárban könnyen fellelhető gombából készült bódítószert. A polgárok kedvelt szere, hiszen könnyen előállítható, ezért igencsak olcsó is. Por formáját gyakran keverik italba, amely hosszas beszélgetések és ötletelések mellett kellemes kedvfokozó, de akik az erősebb hatására vágynak, mézzel összekeverve fogyasztják. Idegrendszerre ható, hatása lassú, (1k6 x 10 perc) időtartama pedig hosszú (1k6 óra). A gyengébbik hatása kábualthoz hasonlóan csökkenti az ügyességet, gyorsaságot és asztalt 1-el. Az erősebbik hatása a bódulatnak megfelelő. A nevét onnan kapta, hogy ilyenkor a legmélyebb vágyai enyhe kép és hang hallucinációkként előtörnek a használójából.

TÚLVILÁGI SZEM - 7. SZINTŰ

Ára: 225 arany / adag

Egy igencsak komplex és drága kábítószert, amelyet főként a tehetősebb nemesek, vagy urak használnak. Receptjét kevesen ismerik, nomád törzsek sámánjai kotyvasztották ki. Tizenkét növény és fűszer összekeverésével képesek kinyerni a hatását. Leggyakrabban gyertya formájában árulják, mivel füstként kell belélegezni. Korántsem élvezeti cikként használják, hanem sokkal inkább elkeseredett, tanácstalan emberek utolsó mentsvára. Idegrendszerre ható, hatása gyors, (1k6 kör) időtartama pedig rövid (1k6 perc). Sikeres egészségpróba esetén csak hosszas fejfájást fog érezni a használója, ami 1k6 Fp veszteséget eredményez. Sikertelen próba esetén a drog belélegzője képes "áttekinteni" a másvilágba, ahol rég (és nem olyan rég) elmúltak szellemeit képes látni és akár kommunikálhat is velük. Ezt akkor szokták alkalmazni, ha éppen csőd szélén álló tehetősek kereskedők, veszélyben lévő uralkodók és hasonlóan kétségbeesett emberek tanácsot akarnak kérni halott őseiktől. Minden sikeres használata csökkenti a szépség tulajdonságot 1 ponttal, fogyasztója látványosan ráncosabb, öregebb lesz.

ÁLOMFEJTŐ - 6. SZINTŰ

Ára: 63 ezüst / adag.

Egy Sötét Együttállás előtt elveszett recept, melyet a Mester Abasziszban vásárolt és tökéletesített. A hiányos és rejtélyes írt receptet egy boszorkánymester-testvériség őrizte negyed évszázadig. A testvériség nem tudta kifürkészni a recept titkait, de eskü alatt állítanak, hogy Pyarron egy főpapjától szereztek. Az igazságot senki sem tudhatja, bár a drog sajátosságai jó közelítést adhatnak. A szer alapanyagai közt niarei, ibarai és groi szerek is szerepelnek. Elkészí-

téséhez egy szeszfőzde is elég, ám boszorkánymester-habban amatőröknek is sikerülne. Hatásait tekintve közepes ideig tartó idegbénulást okoz, mely súlyos esetben ébreszthetetlen alvást, enyhébben émelygést okoz. Hatását pillanatok alatt kifejti, ám három komponensének mindegyike lappangó. Így elképzelhető, hogy egy teljesen ártalmatlannak tűnő anyagtól egyszerre csak összeessen az áldozat. Egyetlen közös pont a komponensekben, hogy mindet be kell lélegezni. Északon szűk körben elterjedt. Legfőképp Noir egyháza és az Ikrek Szektája vásárolja.

SZENDERPOR - 8. SZINTŰ

Ára: 1 arany / adag.

Niarei alkimista mesterek büszke mesterműve a szer. Kinézetre kékesfehér zsíros csillogású por, melyet Kaoraku papjai és más gyógyítók használnak altató gyanánt. Egy előnye, hogy használható felhígult vadak és emberek lecsillapítására is, ám ehhez nagy lélekjelenlét szükséges. A por valójában egy kétkomponensű mérget rejt, melynek egyik komponense fehér por, melyet maszlagból lehet előállítani az álomkenőcs receptjének birtokában, míg a másik komponense kék kristály. Ezutóbbit csak mesterfokú alkímiával lehet előállítani és semmi szerves anyagot nem tartalmaz. A hatását csak akkor fejti ki, ha mind a két komponens az áldozat szervezetében van. Használatához be kell lélegezni, és pillanatok alatt kifejti hatását. A hatását, mely mély és pihentető alvás egyszerre ideig fejti ki, ami után az áldozat felébredhet. Igazán ellenálló szervezetekre csak álmosítólag hat, amely a bódulat hatásának megfelelő. A szer egy adagja egy kis maroknyi porkeverék, és ennek megfelelően lehet túladagolni is.

DAROVEENI ÁLOMMÉREG - 4. SZINTŰ

Az eredeti Noir papok kezdték meg kivonását a szigeten tenyésztő bíborfolyondárból, a helyüket - és feladatukat - átvevő Morgena hitűek csak folytatták a méreg feldolgozását. Hatására az áldozat hallucinálni kezd - először enyhén, majd egyre valóságosabban. Ha az áldozat a szigettől egy napi járóföldön belül van, az álmokban Shar'all, az Álomangyal üzenetei a meghatározók. Légmérgeként tovább veszít erősségéből az Első Törvény könyvben leírtak szerint. A tartós hatás miatt azonban minden újabb óra az álomméreg közeleiben, újabb méregellenállás próbát igényel, ilyenkor a méreg ereje 2 óránként 1-gyel nő.

Jelenleg a legolcsóbban és legkönnyebben hozzáférhető méreg Daroveenben és környékén (5 adag 1 ezüst). Más helyeken viszont 1 adag kerül 1 ezüstbe.

AKKA KRISTÁLYAI - 8. SZINTŰ

Ára: 85 arany / adag.

A fehér színű kövek előállításához nem szükséges a méregkeverés / semlegesítés képzettség, mivel nem ember művei. A serkentőszert egy vízinövény állítja elő már felhasználható formában. Felhasználása borzalmasan kellemetlen, ezért csak ritkán nyúlnak hozzá használói. Csak szembe dörzsölve fejt ki hatását ám ehhez is nagy mennyiségre van szükség. Egy adagja egy galambtojásnyi kristály összetört porának felel meg. A hatóidő a teljes adag bedörzsölése után már gyors, majd hatását közepes ideig fejt ki. A bedörzsölés körülbelül fél percet vesz igénybe, és extrém fájdalommal jár. A kínzás elviselése képzettségben alapfokon járatos karakter 2k10, a mesterfokon képzett 1k10 Fp-ot veszít a procedura alatt. Képzetlenül ez az érték 4k10 Fp. Elvétett próba esetén a kristályok hatására a szellemi tulajdonságok (intelligencia, asztrál, akaraterő, érzékelés) mind megnövekednek 5-5 ponttal, akár a faji maximum fölé is. Az ilyen módon nyert pszi pontokat akár a tapasztalati szintre vonatkozó megkötések felül is fel lehet használni. Amennyiben az egészségpróba sikeres volt, a szervezet teljesen ellenáll a szer hatásainak és gyenge vérzésen kívül más hatása nincs. A növény vadon nem terem, nemesítéséhez mesterfokú herbalizmus, és sokévnnyi türelem szükséges. További hátránya, hogy gyakori használatával (havonta háromszor) a felhasználó irány- és mélységérzéke teljesen megszűnik, amely a törpék és udvariorkok természetes érzékére nincs hatással.

ÚTLEVÉL A MENNYBE - 1. SZINTŰ

Ára: 3 ezüst / adag. Káros hatásai miatt a legtöbb civilizált országban tilos a használata, vagy árusítása. Élvezői számára viszont a víznél, vagy napi betevő falatnál is elengedhetlenebb. Mint ahogy a neve is sugallja, hatása gyönyörrel teli delírium, ám túladagolása, vagy beteg használója esetén könnyen végzetes lehet. Megjelenése sárgás folyadék, melyet kultúráltabb körökben fecskendőkben tartanak. A köznép számára inkább zavaros réztégelyekben ismerős. Használatához a vérbe kell juttatni, melyhez a legalkalmasabb egy tű, ám az anyagba mártott késpenge is megfelel a célnak. Az utóbbi esetben a méregellenállás után további 7% esély is van rá, hogy valamilyen fertőzést is összeszed az illető. Elbukott egészségpróba esetén a szokásos kellemes érzésen kívül további 5 ponttal csökkenti az akaraterőt, amely leggyakrabban halálosnak bizonyul. Előállítása meglehetősen könnyű és egyetlen alapanyaga a mákgubó, ezért 10 adag egy ezüst áron lepárolható. A magas

árak mögött egyedül a kapzsiság rejlik. Hatását közepes ideig fejt ki, ezért függői akár napjában többször is alkalmazzák. Gyakori használat esetén - havi 2 alkalommal - függőséget okoz. Minden ötödik használata maradandóan csökkenti az asztrál tulajdonságot egy ponttal.

VARANGY - 2. SZINTŰ

Ára: 2 arany / adag.

Nevének megfelelően egy Qasarmában őshonos béka nedvéből állítják elő. A békát először a bennszülött dzsungellakók kezdték el tartani kedvező sajátságai miatt. Eredetileg a nagy csaták előtt fertályórákig nyalogatták apró állataikat, melyeket gyógyfüveken tartottak. A modern méregműveseknek viszont sikerült potens ajzószeret készíteniük a béka mérge és a gyógyfüvek alapján, mely csak kis mértékben emlékeztet a kétéltűre. A sűrű, lila nyálkát ételbe gyúrák és felfegyverkezés, vagy rajtaütés előtt fogyasztják. Lassan hat, viszont hosszan fejt ki hatását, amely egyfajta harci bódulat. Hatóideje alatt a harcos elméje a harcra koncentrálni és nehezen terelhető másra. Az elvétett egészségpróba esetén az alkalmazó asztrál tulajdonsága 3-mal csökken, KÉ-je 5-tel, TÉ-je 20-szal növekszik, míg VÉ-je 20-szal csökken, fegyvere és pajzsa VÉ-ét nem érvényesítheti. Ezen felül képtelenné válik a pszi, mágia, célzó- és tűzfegyver használatára; valamint minden mágiaellenállása 5-tel csökken. Sikeres ellenállásnál a hatás sokkal kedvezőbb, a gondolatait jobban kontrollálja a harcos. Ekkor Mágiaellenállása és mágikus képességei változatlanok maradnak és célzófegyvereket is képes használni -60-as levonással. A hatás elmúltával a látás elhomályosodik, ezért a látótávolság felére csökken. A benszülöttek skorpiószemnek hívják ezt az állapotot, mivel a béka esetében 8 órán át tart, függetlenül a hatóidőtől. A preparált ajzószer esetében a mellékhatás csak 1k6 órán át érvényesül. Mivel előállításához friss békanyálka szükséges, Északon egy adagja 4 aranyba kerül.

ULTRASZESZ - 1. SZINTŰ

A hagyományos részegség tüneteirehasonló hatású szer. A tőle megrészegült emberek gátlásai oldottabbak, koordinációjuk tompább, hangulatuk emelkedettebb lesz. A számok nyelvén ez annyit tesz, hogy minden elfogyasztott adag után 2 ügyességet és gyorsaságot veszít a fogyasztó sikertelen próba esetén. Tehát aki lenyalkal 10 adag (egy korsó) tiszta ultraszeszt, az -6-tal tesz méregellenállást; amit, ha elvét 20 levonás követ gyorsaság és ügyesség tulajdonságából. Ez beláthatjuk, könnyen halálos lehet és a közönséges

alkoholmérgezésről megkülönböztethetetlen nyomokat hagy. Gyorsan hat és hatását közepes ideig fejti ki, melyet nem követ másnaposság. Csak azért nem a betegséget szerint fejti ki hatását, mivel hatása sokkal kiszámíthatóbb, előállításához mérgekverés és nem szeszfőző szakma szükséges. Hatásától véd a mágikus ametiszt, a mérgektől óvó amulett és az Ivá-szat papvarázslat. Adagja 50 rézbe kerül.

SORVASZTÓ - 8. SZINTŰ

Félelmetesen erős, 8. Szintű mérgek, mely ételben, italban vagy füstté égetve egyaránt mérgek. A kerin-gési rengszerre (IV.) hat, nagyon lassan. Eredménye a Tüdősorvadás néven rettegett boszorkánymesteri rontáshoz hasonló, ám a „betegség” lefolyása ez esetben felgyorsul: K6 nap után Gyengeséget okoz, majd 3 nap alatt végez az áldozattal.

Ára: 90 arany / adag

SÁRGA TŰZ - 6. SZINTŰ

Rokmund tartományban elhíresült kínmérgek, mely nevét a seb körüli élénk elszíneződésről és az okozott fájdalomról kapta. Azonnali hatású, az idegrendszer-re ható mérgek. Sikeres mentődobás esetén is 1k10 Fp-nyi fájdalmat okoz. Ha valaki elvéteti az egészség próbáját, az okozott kínt 3k6 Fp lesz, valamint erős látászavar lép fel. Hatásában megegyezik a varázslók mentálmágiájában szereplő 10 E -s Tompítással.

Egy adag 10 aranyba kerül.

EGYÉB MÉRGEK - VÁLTOZÓ SZINTŰ

Számtalan ismertetésre nem került mérget is ke-vernek Belagában, melyek egy kalandozónak csak rendhagyó esetekben válnak hasznára. Ezek szinte sohasem okoznak változást a számértékekben. Ilyen például a Gömbhalmérgek, mely leállítja a test élet-funkcióit, ezzel a halál látszatát keltve; a Mors Putrida, mellyel egy tetem bomlását lehet felgyorsítani; és megannyi afrodiziákum. Áruk 1 ezüst és 10 arany közt változik.



XXII.

Alkímia

Az tény, hogy az alkímisták csodálatos készítményei nem szereztek akkora népszerűséget a városban, mint a tudatmódosító szerek. Ez nem jelenti azt, hogy nem találhatóak meg a gyakran előforduló szerek Belagában. Természetesen a Mester közreműködésével az Alkímista céh tagjai előrukkoltak újdonságokkal is, amit a hozzáértők boldogan megvásárolnak.

Néhány általános alkímista kreálmány:

Légfogó; Oldószer; Gázfejlesztő; Gyenge-Közepes-Erős sav; Gyógyszer; Enyv; Vízálló kenőcs, Tűzálló kenőcs; és a többi.

ÖREG MÁMI CSODAITALA

- **ASz. 1 - Elkészítési idő: 30 Perc**
- **Ára adagonként 5 réz.**

Ennek a főzetnek a receptjét egy kalandozó adta el a Belagai alkímistáknak. A készítmény alapja hínár és egyéb megkérdőjelezhető dolgok, amik fellelhetők egy mocsárban, különösen az Örök Ingoványban. Elkészítése egyszerű, ám kissé időigényes. Aki legalább 1 dl-t iszik ebből a főzetből, az 1k3 Fp-t gyógyul. A hátránya, hogy az íze, sőt állaga is förtelmes, ezért Egészség próbára köteles az, aki 3 adagnál többet fogyaszt belőle. Sikertelenség esetén az illető gyomortartalma kiürül.

SÍPKŐ

- **ASz. 2 - Elkészítési idő: 35 Perc**
- **Ára darabonként 1 ezüst.**

Ez egy apró, könnyen foszló kődarab, ami egy hangos sípszóra emlékeztető hangot ad ki, amikor összetörik. Receptjére véletlenül jöttek rá Belaga városban, miközben a környéken fellelhető különböző ásványokon kísérleteztek. Strukturális pontja 2.

SZAGFOGÓ

- **ASz. 3 - Elkészítési idő: 10 Perc**
- **Ára adagonként 5 réz.**

Sok különböző gyógynövény keveréke. Apró golyó formában, amit kifejezetten a gyomorforgató szagok ellen készítettek. A szagfogót az orrba kell helyezni, hogy teljesen kifejtse hatását. Népszerű Belaga városban, mivel olcsó és sok orrfacsaró szaggal lehet találkozni a városban. Használata 1 óráig tart és ilyenkor +4 Egészségpróbát kap a használója a zavaró, undorító szagok ellen. Légalapú mérgek ellen +1 pontot biztosít.

KÉMTINTA

- **ASz. 5 - Elkészítési idő: 75 Perc**
- **Ára 1 deciliterenként 5 arany.**

Tulajdonképpen ez két különálló szer, ami együtt használatos. Az első része valóban egy tinta, amit írásra lehet használni. A trükk benne az, hogy maga a tinta nem látható szabad szemmel a papiruszon vagy papíron, amire írnak vele. Az írást a kémtinta másik komponensével lehetséges előhozni, ami egy zsíros kenőcsre emlékeztető anyag. Óvatosan végig kell dörzsölni az adott felületen és pillanatok alatt olvashatóvá teszi.

TŰZ RAGACS

- **ASz. 8 - Elkészítési idő: 250 Perc**
- **Ára adagonként 8 arany.**

Az egyik legbonyolultabban elkészíthető alkímiai anyag. Mind készítéséhez, mind használatához nagy odafigyelés szükséges. A végeredmény egy sűrű, sötét szürke színű ragacs, amit légmentesen kell tárolni. Rövid idő után (általában 1-2 kör), miután levegő éri a szert, lángra kap és 1k6 körig egy fáklya erősségével (1 E) ég. Preparálási módszere a mérgekével megegyező. Ezt leggyakrabban fegyverekre alkalmazták, de számos más dologra is felhasználható, mivel szabad levegőn könnyen tapad szinte bármilyen felületre.



XXIII.

Kalandötletek

Itt olyan ötleteket, mini kalandokat említünk meg, amik a városban vagy környékén való kalandozás közben jöhetnek a játékosokkal szembe. Nem modulok, hanem egy-egy rövidebb küldetés, esetleg esemény. Ezeket akkor érdemes előhozni, ha Belaga nem fő része a jelenlegi kaladnak, viszont huzamosabb ideig megszállnak a városban vagy a környező területeken. Ideális életúthoz vagy nagyobb kalandok közötti szösszeneteknek.

ŐRÜLT ÁLMOK

Egy nyugalmas éjszaka közepette egy Álomfüves hirtelen felébreszti a játékosokat az álom síkon. Az indoka az, hogy el akarja mondani a karaktereknek, hogy hatalmas veszélyben vannak. Ám mielőtt kitérne a lényegre, hirtelen eltűnik és minden elsötétül. A távolban különböző árnyalakok tűnnek fel és a karakterek félelmei sorra előjönnek az álomban, amik üldözni kezdik őket. Ha bármely karakter meghal az álomban, szimplán felébred. Ha van köztük antisszáró, könnyen rájöhet, hogy egy másik antisszáró üzött belőlük csúnya tréfát.

AZ ÉVES LEÉGÉS:

Egy illegális bestiakereskedő a Szunnyadó Főnix fogadó alagsorában találkozott egy kuncsafttal. A két fél között megtörtént a csere, viszont a Lángfutók véletlenül kiszabadultak (lehet egy részeg, vagy egyéb tudatmódosító szer hatása alatt lévő férfi fellökte a tárolót). Hamar kitört a pánik és több tucat ember ragadt az égő épületbe. **Daner** könyörögve rohan a karakterekhez, hogy segítsenek, mielőtt megint leég a fogadója.

LÁTOGATÁSI TILALOM:

A Vizériumba betört egy csapat embercentrikus fanatikus, akik veszélyforrásként tekintenek az ott lévő összes lényre. Az önkényes igazságosztók nem helyiek, alig pár napja érkeztek a városba és már egyszer okoztak felfordulást a városállamban. **Lirán atya** próbál szót érteni a túszejtőkkel, akik elbarikádozták magukat a Vizérium épületében, néhány ember túszt is ejtve. Azt követelik a várostól és az atyától, hogy nyilvánosan végezzék ki az összes lényt és tiltsák ki a nem emberfajúakat.

MEGINT EGY GYŰJTÖGETŐS KÜLDETÉS:

Egy elkeseredett fiatal alkimista keres bátor kalandozókat, hogy segítsenek rajta. Elmondja, hogy vizsga feladatára egy igen különleges eliksírt akar elkészíteni, de elfogyott a legfontosabb alapanyag. Egy tucat drákó pikkelyre van szüksége, viszont az utóbbi két napban senkinél sem talált és fogytán az időből. Ha a karakterek elvállalják, útbaigazítja őket, hol található egy drákófészék és megfizeti őket, amennyire egy deák tudja.

VERŐLEGÉNYEK:

A kalandozók betérnek A Kétarcú ívójába egy olcsó frissítőért. Amint odalépnek a pulthoz, egy hatalmas ogár, **Tirlar** morog rájuk. Végigméri őket lassan és a legizmosabb karakternek munkát ajánl. Van némi problémája, egy újonnan alakult banda pár napja betértek hozzá. Fogyasztottak ételt és italt, sőt néhány bútorban is kárt tettek, viszont az este végén egy petákot se fizettek. Nagyjából tudja, hol van a bűvőhelyük és felajánlja azt a pénzt, amivel tartoznak, ha jól megverik őket.

Abban az esetben, ha elutasítják, Tirlar felbőszül és a karakterek mellett ivó férfinak bemos egy hatalmasat, majd egy tömegverekedés alakul ki az ivóban.

A NAGY LOPÁS

Hatalmas felfordulás van a Belagai arénában, miszerint valaki, vagy valakik több párbajruhát is elloptak. A ruhák rendszeres mágikus karbantartás nélkül teljesen haszontalanok, ám elkészítésük egy igazi vagyona kerül, ezért a város vezetősége minél hamarabb vissza akarja szerezni. Városszerte vérdíjat tűznek ki a ruhákért és azokra, akik ellopták.

Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	5
Elhelyezkedés.....	6
Kronológia.....	8
Nemesi házak és közigazgatás	10
Gazdaság.....	11
Városőrség és közbiztonság	12
Vallás.....	14
Törvénykezés	15
Ünnepek.....	16
Külpolitika és kereskedelem	18
Lakosság	21
Épületek	22
Nevezetes épületek.....	23
A város titkai.....	31
Belagai viadal.....	35
Alkasztok	36
Kiemelt NJK-k.....	43
Egyéb NJK-k	54
Bestiárium	66
Antiss bestiárium	76
Mérgek és ajzószerrek.....	80
Alkímia	90
Kalandötletek.....	91

A M.A.G.U.S. jelenét gazdagító kiegészítőt tartja kezében a Kedves Olvasó. Az Északi Városállamok egy különös, titokzatos szegletébe nyerhet bepillantást, két új kaszttal gazdagíthatja repertoárját és számos történet szörnyeit és mérgeit láthatja visszatérni immár számértékekkel. Mind kezdő, mind haladó játékosok számára egy komplett repertoárt kínálunk meséléshez és játékhoz egyaránt.