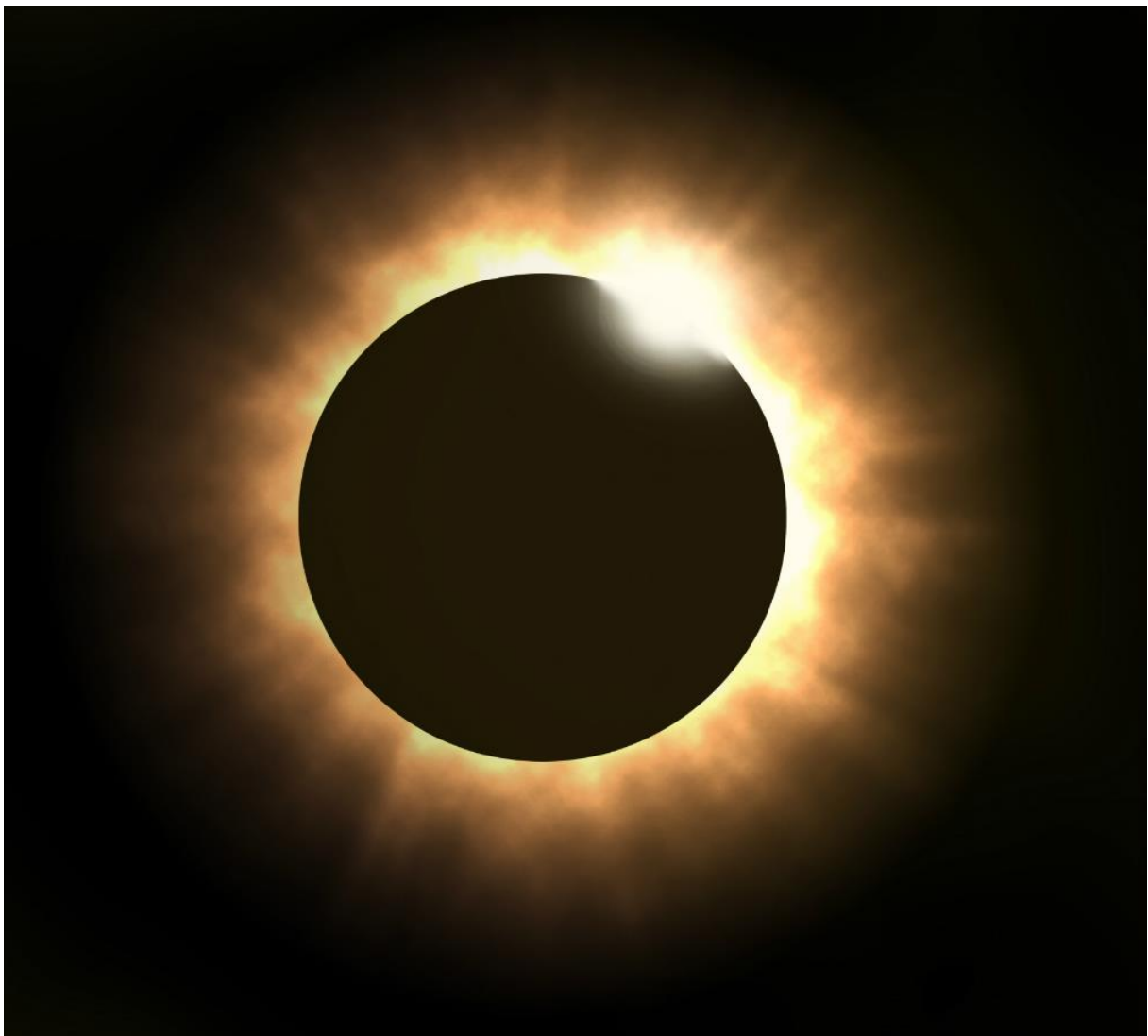




A HALDOKLÓ NAP ÁRNYÉKA

Világleírás és játékos segédlet



Kevevári István

A HALDOKLÓ NAP ÁRNYÉKA

VILÁGLEÍRÁS ÉS JÁTÁKOSI SEGÉDLET

Kevevári István

*A szemedben ezer év is
Régmúlt este csupán.
Kurta, mint az éjjel vége
Az új nap hajnalán.*

Gene Wolfe: A kínvallató árnya

2019-2020, Budapest

TARTALOM

1. Bevezetés.....	5
A kampány jellegzetességei	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
Kampányvariációk.....	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
A könyv szerkezete	12
Támogatott rendszerek	13
Inspiráló irodalom	13
Hivatalos források az Öreg Birodalmakhoz	14
2. Húsz gyors kérdés a kampány világához	16
3. Mulhorand történelme	21
Mulhorand történelme címszavakban	21
Mulhorand történeleme a kezdetektől	23
Öreg Birodalmak	23
Mulhorand napjainkban.....	23
4. Mulhorand földrajza	24
Mulhorand földrajza címszavakban	24
Skuld és az Árnyék-folyó völgye	25
Öbölvidék	26
Nagyvölgy (Asanibis).....	28
Észak-Mulhorandi határvidék (Taranoth)	32
5. Mulhorandon túli földek.....	36
Mulhorandon túli földek címszavakban	36
Alextis, a Sahuaginok Királysága.....	38
Aglarond.....	38
Azulduth a Sóstó (uratlan föld)	38
Chessenta.....	39
Keleti Shaar	39
Lilapor-sík	39
Thay.....	39
Murghöm.....	40
Unther.....	40
Veldorn.....	40
6. Mulhorand társadalma.....	42
Mulhorand társadalma címszavakban	42

Élet Mulhorandban	43
Kultuszok és helyük a társadalomban	43
A Fáraó és a Nagy Isteni házak	43
Mágiahasználók.....	46
Nemesség.....	46
Mulhorand háborúi	46
Köznép.....	47
Rabszolgák	47
A társadalom peremvidékei.....	47
Elismertség	47
7. Hit és kultuszok Mulhorandban	49
Mulhorand Panteon címszavakban.....	49
Mulhorandi Panteon	50
Más és idegen istenek Az Öreg Birdalmakban Címszavakban	56
Más és idegen istenek Az Öreg Birdalmakban	56
Az Új Nap szimbólumának spirituális értelmezései.....	61
8. Mulhorandi politika.....	63
mulhorandi politika címszavakban.....	63
Főbb politikai konfliktusok	65
Hatalmi központok	66
9. Varázstudók Mulhorandban	73
Mágia és varázstudók címszavakban	73
Misztikus mágiahasználat helye a társadalomban.....	76
Versengés és viták A varázslótársadalomban	76
Mágikus Frakciók.....	76
Geldanethi Varázsló Akadémia.....	86
Geldanethi Világi Tudományok Akadémiája.....	106
10. Mulhorandi karakterek	110
Fajok.....	110
Kasztok.....	111
Hátterek	112
11. Kalandok közötti elfoglaltságok.....	114
Kalandok közötti elfoglaltságok címszavakban	114
Próbák, nehézségek és bonyodalmak	115

Esszenciális kalandok közötti elfoglaltságok	116
Hatalom és hit szolgálata.....	117
Katonai szolgálat	128
Mágikus kutatások.....	134
Alvilági életmód	153
Munka és magánélet.....	161
12. Írnokok és Hadurak	170
Írnokok és Hadurak címszavakban.....	170
Birtok alapítása.....	172
Birtokelemek	176
Birtokigazgatás	180
Birtokmanőverek	190
Adminisztratív zárlat	215
Birtok és „alternatív bestiárium”	216
Példák új birtok alapítására	238
Függelék: Birtoklevelek (karakterlapok birtokokhoz)	242
13. Ki kicsoda Mulhorandban	245
Függelék: Összefoglaló táblázatok a kalandok közötti fázisokhoz – Játékosoknak	246
Index.....	250

1. BEVEZETÉS

Kedves olvasóm, jelen „kampánykészlet” azért készült, hogy egységes formában rendszerezzen és publikálhassam egy hosszútávra tervezett Dungeons and Dragons mesémhez.

Az Elfeledett Birodalmak Öreg Birodalmaknak elnevezett régiója sok tekintetben vitatott volt azok alig leplezett történelmi előképei miatt (Mulhorand-Egyiptom, Unther-Summér, Chessenta-Hellász). Szerepjátékos körökben nem ez lenne az első eset, amikor konkrét történelmi korszakokra vagy ősi népekre épülne egy világ, de a valamiért a Forgotten Realmsnek még talán még most is nehezebben bocsátja meg a játékos közönség egy része ezt a „mindent bele” jelleget.

„Mi lenne, ha indítanánk egy olyan játékot, amely az ókori Egyiptomba vagy legalábbis ahhoz hasonló vidéken játszódna?” Talán kevesen mondanának erre nemet, és nekem is piszkálja egy ideje a fantáziámat ez a gondolat. Már egy korábbi Elfeledett Birodalmakban játszódó kampányomban feltűnt egy mulhorandi NJK, aki igen kedvelt volt, és a 3. kiadású Elfeledett Birodalmak Világleírás alapján még érdekesnek is tűnt a régió. Egyetlen óriási probléma van a nagyon egzotikus kalandhelyszínekkel, hogy nehéz rajtuk

hosszútávon mesélni, mert valahogy a kezdeti varázs odavész, ha nincs egy nagyon elköteleződött csapat és mesélő.

Egy egyiptomias helyszínnél ugyanezek a problémákkal kell szembenéznie a mesélőnek, mert ha csak az általános műveltséget nézzük, akkor nagyon kevés fogódzónk van, és még annál is kevesebb „egyiptomi történet”. Nézzük csak: fáraó, múmiák, piramisok, szfinxek, halálos csapdák, rabszolgák, sivatag, szkarabeusz. Történetek pedig: Exodus, Ozirisz mítosz és Ehnaton fáraó vallási reformja. Ebből nehezen lehet DnD-kampányoktétl keverni (egy-egy mesét igen, de 1-10. szintig pár éven keresztül havi rendszerességgel?). És az Öreg Birodalmak sorsa mutatja azt be, hogy mennyire nehéz is játékra alkalmas miliót faragni eme ókori civilizációk a történelmi alapjaiból (azok nyilvánvaló dögössége ellenére).

A leírt milió tehát ódon, irracionális és a mai mércéink szerint is nehezen megközelíthető. Ebből kiindulva egy olyan kampányt álmodtam, amely reflektálna a régió premodern, orientalista és idegen jellegére. Az elképzelésem az volt, hogy kibontom a régióban benne rejlő fő politikai konfliktust, amely pont arról szólt, hogy miként lehet egy ilyen régimódi országot megmenteni a pusztulástól és modernizálni.

A kampánykészlet egyik visszatérő témája éppen ezért a társadalmi haladás ütközése lett az ősi hagyományokkal. Bízom benne, hogy olyan eszközöket adhatok a mesélőtársaim és a jövődöbéli játékosok kezébe, amelyek ezt elősegítik

Azonban minden high fantasy-hez szükség van egy eposzi konfliktusra, amelynek pontos természetét nem szeretném itt kifejteni. A mesélő olvassa el a „Mesélői készletet”, amely részletesen feltárja a jelen kiadvány világleírását fenyegető kozmikus veszedelmeket. A játékosoknak így is lesz elég gondja a nagyon is földi problémákkal.

A KAMPÁNY JELLEGZETESSÉGEI

Jelen világleírást és kampánykészletet egy sor motívum, témák és egy általános hangulat kívánja egységes egészbe összefogni. Ezek végig kísérik a jelenkiadványt is, illetve ezek fényében meséltem a kampányt.

MOTÍVUM: ÚJ NAP

Az Egyiptomi történelem egyik jól feldolgozott epizódja Ehnaton fáraó nagyszabású vallás reformja volt, amelyben eltörölte a korábbi kultuszokat és saját monoteista vallást vezetett be, amely a Napkorong tiszteletére épült. Jelen kampány nem ezt akarja egy az egyben átültetni, de fontos inspirációs forrás volt.

A Nap természetéhez kapcsolódik, hogy rendszeresen felkel és lenyugszik, ez a világrendje a kezdetek kezdetétől, és nincs okunk megkérdőjelezni, hogy ez miért van így. Legalábbis Mulhorandban így gondolják. A Birodalom megszületett, évezredekkel ezelőtt az embernépek leghatalmasabb országa volt, majd elbukott és most egy ifjú fáraó vezetésével úgy néz ki, hogy újra fel fog emelkedni, úgy, hogy a nép mit sem változtatott a régi szokásain.

Az Új Nap a legfontosabb visszatérő motívuma a kampánykészletnek, amely egyszerre politikai jelkép (Mulhorand felemelkedéséé) és spirituális szimbólum (a társadalom és a nép lelkének elkerülhetetlen újjászületéséé). Sokan az Új Napnak az ifjú fáraót III. Hórusztepet látják, ám mások úgy gondolják, hogy az Új Nap nem más, mint az ősi mágia visszatérése és az Új Mulhorandi Birodalom felemelkedése lesz.

Használjátok ezt a motívumot minél sokoldalúbban, legyen egy olyan szimbólum vagy kijelentés, amely a kampány nagyobb eseményeit jelzi. Legyen valami, amiért vagy ami ellen érdemes küzdeni.

TÉMA: TÁRSADALMI HALADÁS

„Mulhorandnak meg kell újulnia, vagy el fogja pusztítani önmagát.” (III. Hórusztep fáraó)

Egy olyan országnak, amely jobbára csak a múltjából él előbb utóbb szembe kell

néznie a saját sikertelenségének okaival. Amikor tizenöt évvel ezelőtt apja meggyilkolása után az alig tizenegy éves III. Hórusztep lett a fáraó, lassan, de biztosan ragadta magához az addig csak szimbolikus uralkodói hatalmat és próbált új válaszokat adni az évszázados problémákra. Az ifjú fáraó pedig úgy látta, hogy a probléma a mulhorandi nép elmaradottságában és a nagy kultuszok papjainak túlhatalmában rejlik. Lassú és szívós munkával neki állt hát egy „modern” az északi és nyugati államok mércéinek megfelelő államot létrehozni. A munkáját apró sikerek kísérik: női egyenjogúsághoz való lassú közelítés, az egyházi rabszolgák egy tizedének felszabadítása és a fáraó önálló jogalkotói hatalmának kivívása. De még messze a végcél és az idealista fáraó egyre erőszakosabb, akárcsak a „Régi Napot” védelmező papok és elkelők.

A fáraó ellenfelei szerint a türelmetlen reformok a társadalom pusztulásához fognak vezetni, a hagyományos mulhorandi társadalom és szokásainak felszámolása pedig végeredményben a nép lelkének pusztulásához fog vezetni. Sokak szerint Mulhorandnak nem kell Cormyrrá válnia ahhoz, hogy olyan erős legyen, mint Cormyr.

III. Hórusztep fáraó alakja valahol Ehnaton fáraó, Kemál Atatürk és Daenerys Targaryen között helyezkedik el félúton. Fiatal, idealista és sokra hivatott, de nagyon

magányos. Szüksége lesz segítőkre, ha el akarja érni a céljait.

A kiadványt úgy építem fel, hogy akár a reformerek (Új Nap) akár a konzervatívok (Régi Nap) oldalán is be lehessen avatkozni, de az erő és az aktív cselekvés mindig az Új Nap követői kezében van. Hacsak a játékosok döntései nem terelik más irányba a nép sorsát.

TÉMA: VÉGZET

„*Mulhorand haldoklik. Akinek van hozzá szeme az látja.*” (Sun-Ra, a Kilenc Pecsét Őrzőinek nagymestere)

Míg a paraván előtt úgy tűnik, hogy minden rendben van – hiszen sikerült elfoglalni a szomszédos Unther területének háromnegyedét és egy ifjú és energikus fáraó éppen meg akarja újítani az országot – az ország varázslói és papjainak körében egyre jobban erősödik egy közelgő vesz előérzete. Nem tudja senki sem megmondani, hogy milyen természetű csapás várható, de bizonyosak benne, hogy olyan dolog készül, amely képes eltörölni az országot a föld színéről

A kampányban az Új Nap nem csupán az újjászületés szimbóluma lehet, elképzelhető, hogy az Új Nap már nem Mulhorandra fog sütni, és ennek az ősi népnek át kell adnia a helyét egy új és talán kiválóbb népnek. De ha így is van, akinek van hozzá szeme érdemes figyelnie a

jeleket, mert a végzet közeleg, és nem lehet előle elrejtőzni.

A kampány elején a végzet előjele még szinte észrevehetetlen, a cél az, hogy először a földi világ problémáit értsék meg a karakterek, mesélőként éreztessd, hogy valami nem stimmel. Mintha nap fénye is kevésbé perzselne.

HANGULAT: ŐSI MELANKÓLIA

Mulhorand mindig állt és mindig állni fog. Évszázadok óta ugyanúgy születnek élnek és halnak meg az emberek generációról generációra a felfoghatatlanul ősi falak árnyékában.

A Birodalom egy hatalmas, nehéz légzésű és lusta teremtmény, amely nehezen mozdul meg, de ha mégis, akkor elpusztít minden maga körül. Azonban a látszólagos erejét az intrikáló vallási kultuszok ellentétei lassan tehetetlenségé formálták. Mindenki tudja, hogy valami nem stimmel az országgal, de senki sem tesz ellene semmit.

Mulhorand erejének és gazdagságának köszönhetően békében és jólétben élhet a környező vidék kietlensége ellenére. Az ország konzervatívizmusa miatt nem értékeli sokra az újításokat és a fiatalok leszámítva soha senki sem tesz semmi meglepőt. Az elmúlás és a büszkén vállalt unalom melankóliája feszül az ősi kövek között, mint a déli nap forrósága.

Azonban, ha az ember elhagyja a forró utcát és Skuld vagy más nagyváros tiltott templomaiba bejut, vagy a Holtak Városának ősi kriptái közé merészkedik, akkor könnyedén akadhat ősi és ember feletti hatalmak relikviáira. Az ember lemerészkedik egy nagyváros csatornájába és különös szörnyépek kolóniáira akadhat. A városok közötti sivatagos lapályok között szfinxek vadásznak, az ősi romok és idő rágta piramisok kövei között névtelen kultuszok gyülekeznek. Mulhorand ősi hely és az évezredek alatt elképesztő hatalmú lények bújnak meg az árnyak között. Ott bujkálnak és ki tudja, hogy miféle terveket szövögetnek?

A JÁTÉK RITMUSA: RÓMA SEM EGY NAP ALATT ÉPÜLT FEL

A kampánykészlet epikus és dagályos körítése és témái megkövetelik, hogy a játék világában eltelet időt sokkal bővebbre vegyünk. Ebből következik, hogy a játék világa sokkal lassabban és nehezkesebben változik a karakterek cselekedetei hatására, mint ahogy az más fantasy játékokban megszokott.

A kampány a 3. kiadás kezdő dátumának megfelelően a völgyvidéki időszámítás szerinti 1372. évben kezdődik és 1385-ben ér véget (aki ismeri a világot, az sejtetheti, hogy miért).

A kampány tétje egy társadalom megváltoztatása és megmentése a lassú pusztulástól, ami megköveteli, hogy lassabb és komótosabb tempóban történjenek a kalandot érdemlő események. Ennek érdekében részben adaptáltam a The One Ring Roleplaying Game „Szövetségi Fázis” rendszerét (ami részben rendszerkompatibilis lett az Adventures in Middle-Earth szabályrendszerével).

A saját kampányomban évente kettő-négy modul vagy kalandot érdemlő eseményt tervezek, amit egy-egy visszavonulás és/vagy pihenés követ. Ekkor ad lehetőséget a kampány, hogy valaki építse a politikai hatalmát, részt vegyen a fáraó nagy építkezéseiben, a varázslók építsék az akadémiai karrierjüket és a karakterek egyáltalán éljenek. Erre a pihenő időszakra kidolgoztam egy alrendszert, amit inkább színesítő minijátékként kell felfogni, de reményeim szerint ez is hozzájárul a kampány egyedi ízéhez.

Persze, ha csak egy pörgős és akciódús kalandsorozatot akartok lejátszani, akkor nyugodtan használjátok fel a kampánykészletben adott eszközöket és éreztétek jól magatokat. Különösen az untheri és az alvilági kampányvariáció alkalmas lehet ilyen játékokra.

KAMPÁNYVARIÁCIÓK

A világ leírásából és a fenti elemekből több irányból is meg lehet közelíteni ezt az országot és szomszédait. Én most négy fontos irányt vázolnék fel, amelyek kijelölhetik, hogy mi keresnivalójuk lehet a játékos karaktereknek ebben a régióban.

Ezeket a kampányvariációkat lehet tisztán is alkalmazni, vagy keverten.

POLITIKAI KAMPÁNY

A kampány egyik elsődleges vonala az ifjú fáraó küzdelmeit ölelik fel. Két éve sikerült a rabszolgák egytizedét felszabadítani, illetve a nők részleges felszabadítását elérni, de ez keserű kompromisszum volt. A reformot követő növekvő feszültséget csak Unther majdnem teljes elfoglalásával tudta levezetni a politikai elit.

Egy politikai kampány elsősorban Mulhorand nagyvárosaiban játszódna és a karaktereknek a különböző politikai frakciók között helyezkedve kellene a maguk eszményi vagy nagyon is materiális céljait elérni.

A kampány fő konfliktusforrása a fáraó titokzatos „új alkotmánya” körül forogna, illetve a megkezdett hódítások befejezése lenne, amelyet a különböző kultuszok nagyon eltérően látnak.

A fáraó legfontosabb politikai ellenlábasa Hórusz-Ré Kultusza, amely évszázadokon át maga kormányozta az országot és csak Hórusztep érkezésével

veszítették a befolyásukból, habár a fáraó maga Hórusz-Ré leszármazottja.

A politikai kampány szíve a Nap Tanács benne az ország leghatalmasabb nemeseivel és papjaival. A csapat lehet az egyik tanácstag segédje, vagy ellenlábasa. Akárhogy is választanak oldalt, a csapatnak meg kell dolgoznia a hatalmasok figyelméért.

A karakterek lehetnek valamely egyház vagy világi nemes kíséretének tagjai vagy olyan idealisták, akik új világot akarnak teremteni. A csapat akár a fáraó oldalán vagy vele szemben is beléphetnek a politikai játszmákba. Ha csak egy-két karakter kötődik ehhez a szálhoz, akkor is fontos következménye lehet a játék egészére nézve annak, hogy hol állnak az ország politikai törésvonalai mentén.

MÁGIKUS KAMPÁNY

Mulhorand híres nagy hatalmú varázstudásáról és arról, hogy komoly társadalmi presztízst tulajdonítanak a mágia minden formájának. Gyakorlatilag a misztikus mágia elsajátítása az egyetlen legitim módja annak, hogy valaki kiemelkedhessen a közemberek közül.

Mulhorandban formálisan minden varázstudót felesketnek Thoth szolgálatára és a mulhorandi mágikus titkok védelmére. A védelem és megbecsültségért cserébe annyi csak az elvárás, hogy ne folyjanak bele túlságosan a nagy politikába, amely a

kultuszok terepe. Az elmúlt évek fejleményei azonban ezt a semlegességi doktrínát erősen kikezdték.

A mágikus kampány egyik legfontosabb konfliktusforrása a tíz mágikus frakció közötti folyamatos politikai-filozófiai vita, amelybe nem kevés szakmai féltékenység is vegyül.

A mulhorandi varázslótársadalom központja a Gheldanethi Mágikus Akadémia, amely a mágikus oktatás legmagasabb szintű intézménye (bármilyen misztikus mágiát űző személy tanulhat itt). A különböző mágikus frakciók közötti hatalmi játszmáknak ez az általános terepe.

Azonban a mágusok kisstíliú versengésén túl ez a kampányvariáció az, amelyik a legszorosabban kötődik Mulhorand suttogva emlegetett Végzetéhez. Mulhorand jövője lehet, hogy egy maréknyi civakodó varázslón múlik.

A játékosok egy tisztán mágikus kampányban lehetnek mindannyian az Akadémia kutató-varázstudói, akik elsősorban a saját tudományos-szakmai fejlődésük érdekében indulnak időről-időre kalandozni, vagy próbálnak felemelkedni a varázslók közötti hatalmi ranglétrán. Ha csak egy-egy karakter misztikus mágiahasználó, abban az esetben a csapat többi tagja lehet a mágus segédje vagy mágusok politikai ambícióinak játékszerei.

UNTHERI KAMPÁNY

A mulhorandi hadisten, Anhur kultusza már évtizedek óta győzködte a fáraót, hogy szerezzék vissza az ország történelmi határait. Amikor alig egy évvel ezelőtt egy vulkánkitörésben Gilgeam Unther örült zsarnok-istene elpusztult, a fáraó kiadta a parancsot, és a mulhorandi seregek rengeteg felbérelt zsoldossal lerohanták a káoszba fulladó országot. A hódítás sikereit jól jelzi, hogy az ország háromegyedét egyetlen év alatt elfoglalták.

Azonban a hadjárat megtorpant. Látszólag csak egyetlen városállamról és egy talpalatnyi földről van szó, de Unther maradéka kitart. A meghódított területeket nem sikerült konszolidálni, és a megbillent régiós hatalmi egyensúly Mulhorand minden ellenfelét mozgósította. A meghódított területeken az untheri hazafiak és Tiamat a sárkányistennőjének egyháza okoz problémákat. A megmaradt független Untheri területet pedig a szomszédos Chessenta hadurai, Bane egyháza és Mulhorand ősi ellenfelei a Thay Vörös Varázslók is támogatják.

A meghódított területeken zavarosak a hatalmi viszonyok, a hódítókkal szembeni ellenállás szétforgácsolódott, de meglepően hatékony. Ilyen körülmények között egyaránt van lehetőség hadi sikereket elérni és a zavarosban halászni.

A karakterek lehetnek külföldi zsoldosok, a mulhorandi sereg katonái vagy különleges ügynökei, vagy csak

szerencsevadászok, akik az egyenruha biztonságát kihasználva próbálnak meggazdagodni

ALVILÁGI KAMPÁNY

Mulhorand napvilágban tevékenykedő ellenfelein túl vannak olyan nagyon is régi ellenfelei, akik nem szeretnek szem előtt lenni, de mindenki számol velük. A Mulhorandi panteon gonosz istenének Setnek a kultusza mindig is konspirált és tervezgetett, hogy Hórusz-Ré leszármazottját, a fáraót letaszítsa trónról. A legközelebb ehhez, akkor jutottak, amikor tizenöt évvel ezelőtt meggyilkolták a mostani fáraó apját II. Akonhóruszt. A fáraó nagybátyja Rezim nagyvezír mindent elkövetett, hogy Hórusztepet biztonságba helyezze a vérvonal folyamatossága érdekében, és Ozirisz lovagjainak bosszúhadjárata hosszú évekre visszavetette Set követőinek tevékenységét.

Azonban az elmúlt években egyre többször hallani pletykákat arról, hogy Set vérvonalának igazi utódja felnőtt és átvette az irányítást az árnyak között tevékenykedő szervezet fölött. Nem tudni, hogy ki lehet az, és milyen terveket szövöget, de a fáraói titkosrendőrség feje lázasan kutatja a nyomát.

Azonban az ismert ellenségén túl van egy olyan szereplő, akiről nem lehet megmondani, hogy barát vagy ellenség, de a tevékenysége egyre látványosabb és

zavaróbb. A Hárzások nevű nyugati szervezet ügynökei és emberei egyre gyakrabban jelennek meg, sőt egyesek szerint a fáraó zsoldosvezéréként szolgáló kedvese Kendera Seeldic is nekik dolgozik. Sokan attól tartanak, hogy a fáraó politikája részben annak köszönhető, hogy ez az idegen nő (és ki tudja milyen megbízói) behálózta.

Az alvilági csetepatéknak egyik mellékhadszíntere Skuldban zajlik, ahol lassan eszkalálódik egy titok háború a tolvajok és más alvilági alakok között. A küzdelem a tolvajok nyugati istene Mask és a macskák helyi istennője Bastet alvilági domináciájáról szól.

Az alvilági kampány elsősorban a Mulhorandi élet kevésbé látható oldalát helyezné középpontba: küzdelem Set kultuszával, megmerítkezés a mulhorandi városok alvilágában és sötétjében, titkos küldetések, amelyek a különböző hatalmasságok ellen irányulnak. Továbbá itt van a Hárzások ügye, amely sok konfliktus és félreértés forrása.

A KÖNYV SZERKEZETE

A jelen könyvben igyekeztem a rendelkezésre álló információkat a lehető leginformatívabban és játékosra inspirálóbban összeszerkeszteni. Mivel a régió viszonyai és alapelvei elég idegenek és szövevényesek, ezért minden fejezet elejére

került egy „kulcsszavakban” jellegű rész, amely röviden, szócikk jelleggel foglalja össze a fejezet legfontosabb információit. Ezeket nyugodtan oda lehet adni olyan játékosoknak is, akik esetleg nem olvasnának el egy tíz oldalas fejezetet, és elég nekik egy gyors összefoglaló, vagy ha a mesélőnek kellene egy gyors áttekintő az adott témakörből.

2. Húsz gyors kérdés a kampány világhoz: ahogy a címe is mutatja a legalapvetőbb kalandozó szempontú kérdésekre válaszol ez a fejezet

3. Mulhorand történelme: az ország és a régi történelmének rövid összefoglalása és jelen állapot rögzítése.

4. Mulhorand földrajza: az ország legfontosabb földrajzi jellegzetességeinek és városainak bemutatása.

5. Mulhorandon túli földek: Mulhorand szomszédainak bemutatása földrajzi, politikai és kalandozás szempontjából.

6. Mulhorand társadalma: a mindennapi élet és a társadalom különböző rétegeinek bemutatása.

7. Hit és kultuszok Mulhorandban: a mulhorandi panteon és a környék más tisztelt isteneinek és kultuszainak rövid bemutatása.

8. Mulhorandi politika: a mulhorandi politika főbb konfliktusainak, szereplőinek és általában a birodalom kormányzásának rövid bemutatása.

9. Varázstudók Mulhorandban: ebből a fejezetből lehet megismerni az ország varázstudóinak társadalmát, apró csoportjait, belső konfliktusait és a Geldanethi Varázsló Akadémiát.

10. Mulhorandi karakterek: az ötödik kiadásnak megfelelően bemutatni, a karakteralkotási opciókat. Itt kerül bemutatásra az istenszülött mint új faj (aasmimar és tiefling variáns) illetve egy új háttér: „Tizedes Felszabadított Rabszolga”.

11. Kalandok közötti elfoglaltságok: a kampánykészlet fent jelölt lassú ritmusához igazított alrendszer a kalandok közötti időtöltésre és tevékenységekre. Itt szerepel egy részletes keretrendszer, amely a kampány sajátos „lassú, ráérős” tempójához igazítja és integrálja a kalandok közötti tevékenységeket.

12. Ki kicsoda Mulhorandban: névjegyzék a kampánykészletben előforduló nevekről.

TÁMOGATOTT RENDSZEREK

Jelen kiadvány elsősorban a Dungeons and Dragons 5. kiadásával kompatibilis, a világ pedig az Elfeledett Birodalmak (Forgotten Realms). A világ időrendjét tekintve a kampány a magyarul is megjelent világleírást veszi alapul (*Greenwood et al: Forgotten Realms Világleírás, Delta Vision Kiadó, Budapest, 2003*)

A világleírás a fenti harmadik kiadásos leírást és a második kiadáshoz kiadott Scott

Bennie által írt Old Empires kiadványra épül, de helyenként jelentősen hozzányúltam. A világleírást igyekeztem rendszerfüggetlennek megírni, és a későbbi fejezetekben felöltöztetni a rendszer elemeivel.

Azonban úgy gondolom, hogy a magyar szerepjátékos közösségnek vissza is kell adnom valamennyit és erkölcsi kötelességemnek érzem, hogy azokat a magyar fejlesztésű DnD rokonrendszereket támogassa a kiadvány, amelyek kiállták az idő próbáját. Ezért egy különálló függelék formájában szerepelni fog egy Kard és Mágia illetve egy Kazamaták és Kompániák konverzió.

INSPIRÁLÓ IRODALOM

Jonathan Hickman: Multiverse Saga (Avengers vol. 5. és New Avengers vol. 3. képregénysorozatok): a kampány egyik alapkonfliktusa ennek a történetfolyamnak az átdolgozása és továbbgondolása.

Greg Keyes: Folyamszülött. A könyv egyik szála nagyon jól mutat be egy olyan társadalmat, amelyet isteni leszármazottak irányítanak, ráadásul Nhól Királysága rejtettem kifejezetten hozza azt a fantasy-egyiptomi hangulatot, amelyet ez a kampánykészlet is megcéloz.

George R. R. Martin: Tűz és Jég Dala ciklus. A politikai intrikák tekintetében az első három könyv alapmű, ráadásul jól

hozza a „kisstílű politikai játszmákat folytatunk, miközben közeleg a világvége” alaphangulatot. A sárkányok tánca című kötetnek vannak hibái, de a Mereen-i szál által felvetett kérdések (idealizmus a reálpolitikával szemben; a társadalom felszabadítása úgy, hogy az nincs erre felkészülve) ennek a kampánykészletnek az esszenciális kérdései, és reményeim szerint megadom az eszközöket, hogy a regényeknél gördülékenyebben lehessen ezt megközelíteni.

Patrick Rothfuss: A szél neve. A Geldanethi Varázsló Akadémia kapcsán nagyban merítettem hangulatában és egyes elemeiben a regény Egyeteméből.

Jack Vance: Rhialto, a Csudálatos. A kampánykészlet „mágikus kampány” variációjának versengő frakciói sokban hasonlítanak e kötet novelláinak varázslóira. Habár nem annyira kisstílűek, de legalább annyira fennhéjázó, nagyzó és hatalomvágyó ősi tudáson rágcsáló varázslók gyülekezetéről van szó. A Morreion című novella hangulata a mágikus kampány kései szakaszában erősen jelen van.

Gene Wolfe: Új Nap könyve ciklus. A Jack Vance által meghonosított „haldoklóföld”-zsáner hangulatából nagyban építkezik a kampánykészlet, de sokkal magasztosabb formában, amit én Gene Wolfe regénysorozatához kötnék.

Wolfe Urth nevű világának lakói tudják, hogy a földjük el fog pusztulni, és szükségszerűen el kell jönnie az „Új Napnak”. A világ felfoghatatlan monumentalitása és idegensége, az ősi, megmagyarázhatatlan lények és relikviák mind hatással voltak a saját Mulhorand-értelmezésemre. Skuld egy kicsit kisebb léptékben, de nagyon is rokonítható a regények Nessusával.

HIVATALOS FORRÁSOK AZ ÖREG BIRODALMAKHOZ

Habár az Öreg Birodalmak sosem volt a Forgotten Realms legfontosabb régiója, az elmúlt évtizedekben több anyag is kijött, amely részben vagy egészében bemutatta ez a vidéket. A kiadványban szelektíven használtam fel a kanonikus történelemet és mulhorandi társadalom leírásait, de igyekeztem a lehet leghűségesebb lenni. Ha bármilyen egyéb kérdésed van ezeket a kiadványokat nézd meg, illetve az interneten megtalálható Forgotten Realms Wiki-t.

AD&D 1ST ÉS 2ND EDITION (TSR)

Forgotten Reams Campaign Setting (Grey Box), 1987

Old Empires, 1990

The City of Waterdeep Trailmap, 1989

Forgotten Reams Campaign Setting (Revised Edition), 1994

Pages from the Mages, 1995

Wizards and Rogues of the Realms (sok tekintetben hülyeség), 1995

Warrirors and the Priests of the Realms, 1996

Powers and Pantheons, 1997

D&D 3E ÉS 3.5E (WIZARDS OF THE COAST)

Forgotten Realms Campaign Setting 3e, 2001

Lords of Darkness (House Karanok), 2001

Faiths and Pantheons, 2002

Races of Faerun, 2003

Underdark, 2003

Unapprochable East (Thay és Aglarond), 2003

Players Guide to Faerun, 2004

Serpent Kingdoms, 2004

Lost Empires of Faerun, 2005

Champions of Valor, 2005

Dragons of Faerun, 2006

The Grand History of the Realms, 2007

D&D 5TH EDITION (WIZARDS OF THE COAST)

Sword Coast Adventurer's Guide, 2015



Gene Wolfe: Shadow of the Torturer című könyvének borítója Bruce Penningtontól (1981)

2. HÚSZ GYORS KÉRDÉS A KAMPÁNY VILÁGÁHOZ

Jeff Rients szerint az aprólékos világkidolgozás helyett érdemes a karaktereket közvetlenül érdeklő világelemekkel foglalkozni és válaszolni a következő 20 kérdésekre. Az alábbiaknak ennek megfelelően válaszolok.

1. Mi a helyzet a papom vallásával kapcsolatban?

A papod elsősorban a mulhorandi panteon isteneit követi, akik nem csupán vallási hanem nagyon is komoly politikai hatalommal rendelkeznek. Az öt leghatalmasabb kultusz: Hórusz-Ré, Ozirisz, Thoth, Anhur és Ízisz.

2. Hol tudom az alapfelszerelésemet megvásárolni?

Minden nagy város alkalmas arra, hogy a PHB-ban szereplő felszerelési tárgyakat megvedd, de komolyabb fegyvereket csak a nagyobb városokban tudsz azonnal venni.

3. Hol tudok lemezvértet venni a szörnynek, akivel most barátkoztam össze?

Skuld, Mishtan, Sampranasz és Sultim városai alkalmasak ilyesmire.

4. Ki a vidék leghatalmasabb varázslója?

TOP5 leghatalmasabba varázsló:

1. Sun-Ra nagymester (Geldaneth)
2. Psamentius Wun nagymester (Sóspusztá)
3. Horwen Főorákulum (Skuld)
4. Amenhet Mesterépítő (Skuld)
5. Ramkathen főmágus (Amon-Khai Piramisa)

5. Ki a vidék legnagyobb harcosa?

TOP5 legerősebb harcos:

1. Enkias Heliacant nagyúr, párbajhős és hadvezér (Unther)
2. Nekhtum nagyúr és a fáraói testőrség parancsnoka (Skuld)
3. Melankész kapitány az Acélsólymok zsoldos kompánia vezetője (Skuld)
4. Neftüsz-Amna úrnő, Nephtys papnője és szent lovagja (Unther)
5. Halcaunt Osriant, a Skuldi Testvériség vezetője és lovagja (Skuld)

6. Ki a vidék leggazdagabb embere?

TOP5 leggazdagabb ember, akinek van köze a kultuszokhoz:

1. III. Hórusztep fáraó (Skuld)
2. Horemheb Őszentsége Hórusz-Ré legfőbb papja (Skuld)
3. Baramund Őszentsége, Ozirisz legfőbb papja (Mishtan)

4. Amenthoras Őszentsége, Thoth legfőbb papja (Geldneth)
5. Ízisz-Neferti, Ízisz legfőbb papnője Őszentsége (Ulzel)

TOP5 Leggazdagabb ember, aki nem egyházi személy:

1. Nei-Dor Ramatur (Neldorid) [kelme és keleti kereskedelem]
2. Ré-Mentorasz Heliacant nagyúr (Klondor) [arany]
3. Kétszeráldott Jabari (Surboar) [gabona]
4. Nefrit mester (Neldorid) [mágus, építész]
5. Tengerjáró Hamadi (Sultim) [tengeri kereskedelem]

7. Honnan tudok mágikus gyógyítást szerezni?

A kultuszok megválogatják, hogy mikor és miként gyógyítanak meg. Általában azokat, akik az adott kultusz követői vagy alattvalói meggyógyítják, a többiektől viszont pénzes áldozatot követelnek.

8. Hol találok gyógyírt az alábbi állapotokra: mérég, fertőzés, átok, szintvesztés, lykantrópia, átváltoztatás, jellemváltoztatás, halál, élőholtlét

Majdnem minden kultusz foglalkozik ezekkel, de vannak olyan bajok, amelyekkel a helyi babona szerint jobb egyik vagy másik kultusz papját megkeresni. Mérég:

Anhur. Fertőzés: Hathor. Átok: Ízisz. Szintvesztés: Ozirisz. Lykantrópia: Hórusz-Ré vagy Ozirisz. Átváltoztatás: Thoth. Jellemváltozás: Hórusz-Ré. Halál: Ozirisz és Ízisz. Élőholt lét: Anubisz.

9. Van varázscéh, ahová a varázshasználó karakterem csatlakozhat, hogy varázslatokat szerezzem?

Geldanethi Varázsló Akadémia köré szerveződő tanszékek és a tíz mágikus frakció.

10. Hol található alkímistát, bölcsét vagy más szakértő NJK-t?

Ha szabad jogállású szakembert akar valaki, akkor Geldanethben biztos talál az ember valakit. Skuld lehet még alkalmas szabad vagy rabszolga segítők felbérélsére.

11. Hol tudok zsoldosokat felbérelni?

A jelenleg zajló háborúk miatt nehéz az ügy, de akár Mulhorandban, akár Untherben állomásozó zsoldosok közül lehet pár fegyverest felbérelni, illetve három jól ismert közvetítő van ilyesmire:

1. Skuld: Kis-Chessentában él Nikomédész (Tempus papja), akinek jó kapcsolatai vannak a régió fontosabb zsoldoscsapataival. Ha sok fegyveresre van szükség, akkor ő tudja, hogy kit és hol kell megkeresni.

2. Sultim: Anhur kultuszának speciális, harcra kiképzett rabszolgái a Sólyomfiókák a legjobban felkészített hadsereg, de a többségük most Untherben szolgál.
3. Buldamar: ha déli pusztaságból kell katona, akkor ide kell jönni és meg kell keresni Kék Lévit, aki a Keleti-Shaar és Veldorn szabadcsapataival is kapcsolatban van.

12. Van olyan pontja a térképnek, ahol a kardok illegálisak, a mágia törvényen kívül van helyezve vagy bármilyen jogi akadályba ütközhetnek a hatóságok részéről?

Skuldban több negyedből is ki vannak tiltva a nem emberi fajok, illetve a fegyverviselés korlátozott. Geldanethben minden nem önvédelmi jellegű mágiahasználatot szankcionálnak a szabad ég alatt. Mishtanban a nekromancia van kilitva.

13. Hogyan juthatok a legközelebbi fogadóba?

A nagyvárosokban több fogadó is van, ahol meg lehet szállni, de vannak olyanok, ahol idegeneket nem szolgálnak ki. A kisebb városok általában egyetlen szerájt tartanak el.

14. Milyen szörnyek terrorizálják a vidéket, amelyekből ha eleget megölök, akkor hősként tekintenek rám?

A fenyegető szörnyek régóról-régióra változnak:

1. Nagyvárosok: Mask tolvajai, vérsakálok
2. Nagy völgy: vérkrokodilok, ankhegek, vérsakálok
3. Sárkánykard-hegység: koboldok
4. Sóspusztá: vérsakálok, lamiák
5. Unther (városok): Tiamat kultistái
6. Unther (nyugati vidék): elfek, untheri lázadók
7. Északi határvidék (folyóvidék): sahuaginok, háрпиák, orkok
8. Északi határvidék (Rauthintól délre): élőholtak, vérsakálok, griffek

15. Készülőben van bármilyen háború, amelyben részt vehetnék?

Untherben folyamatosan zajlanak a harcok.

16. Vannak-e gladiátor harcok, ahol nehezen kivívott dicsőséget és mesés vagyont nyerhetek?

A Skuldi és Unthalassi arénák működnek, de Neldoridban is állítólag épülni fog egy fogathajtásra is alkalmas aréna a helyiek szórakoztatására.

17. Vannak-e titkos társaságok baljós tervekkel, akikhez csatlakozhatnék vagy harcolhatnék ellenük?

Set és Sebek kultuszai, Csontjárók nevű varázslórend.

18. Mit lehet enni?

Hús: bárány, csirke, olykor marha. Köret: tészta, gabonafélék, gyökérzöldségek. Egyéb: tej, sajt, tojás. Inni: sör, bor, víz, pámalikőr. Pancsolt whisky jellegű lőrék. Édesség: minden ami mézes.

19. Vannak-e legendás varázstárgyak, amelyeket elindulhatok megkeresni?

Négy nagyerejű tárgy van, amelynek felbukkanásáról sokan beszélnek és többen is érdeklődnek iránta.

Nezram idólánca: az ősmágus Nezrannak állítólag volt egy toronyórája, amely nem csupán az időt mutatta meg, hanem képessé tette a használóját arra, hogy utazzon az időben. Állítólag emiatt az óra miatt tűnt el a világból több ezer éve. A tornyát egy Chaldrot nevű sárkány pusztította el és az utódai szétszéledtek.

d6 Pletykák a helyéről	
1	Nezram Tornyanak romjai között (de ezt már ezerszer megvizsgálták)
2	Nezran Kastély a Sárkánygerinc-hegység keleti lábánál, ahol az ősmágus leszármazottai laknak. (furcsák és nem szeretik a vendégeket)
3	Nagy Sóstó mélyén egy vízalatti faj használja valami nevetségesen hétköznapi célra. (a tó mélyén élő idegen lények legendája régi, de nem látta őket senki)
4	Unthalassban Gilgeam palotájának mélyén elzárva. (néhányan aggódna, hogy mi lesz, ha sikerül a kincseskamrát feltörni)
5	Skuldban az Istenek Városában Ré Sírkamrájában. (jól értesültek szerint ez hazugság, mások szerint

	ezzel van lekötözve az örült Ré, nehogy felébredjen és elpusztítsa a népének leszármazottait).
6	Chaldrot barlangja a Sárkánykard-hegységben (a sárkányt legalább 300 éve nem látták).

Csend Maszkja: Bastet istennő szent ereklyéje, amit évszázadokkal ezelőtt loptak el a Macskák Szentélyéből, és azóta időről időre előkerül, és mindig káoszt hoz az országra.

d6 Tippek a jelenlegi helyéről vagy használójáról	
1	Set Torny a Raurin sivatagban.
2	Skuldban az alváros katakombáiban.
3	Harminc éve Surboari Hathora úrnő megszerezte a maszkot és a Sárkánykard-hegységbe menekült vele egy családja által rákényszerített házasság előle. Azóta senki sem látta.
4	Serafis a Kristálynézők főmágusának tulajdonában van.
5	Az ország leggazdagabb embere Nei-Dor Ramatur vásárolta meg ki tudja miért.
6	Ozirisz kultusza őrzi Mishtanban, hogy ne kerüljön alvilági alakok kezébe.

Rer Koponyája: Rer egy ősi untheri mágus volt, aki Gilgeamot szolgálta, de az árulás miatt lefejeztette, azonban a koponyáját megtartotta. A drágakövekkel és aranyfüsttel ékített koponyában feszülő mágikus erőt bármelyik varázshasználó felhasználhat. Egyesek szerint nem is varázstárgy, hanem egy demilich, de biztosat nem tudni.

d6 Tippek a jelenlegi helyéről

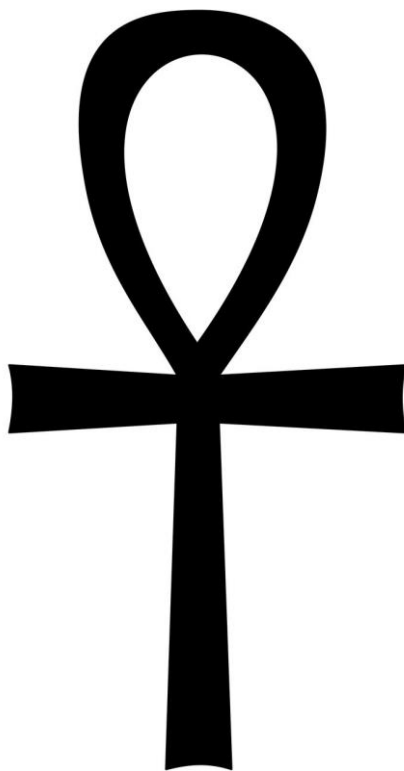
1	Unthassban Tiamat egyik rejtett kultusza birtokában.
2	Égi Fosztogatók Hegység.
3	Fekete Hamu Citadllája.
4	Gestanius a kéksárkány őrzi a Sárkánykard-hegységben.
5	Mesemprarban az Északi Varázslók tartják elzárva (vagy használják).
6	Thulbane-hegység csúcsán Assur istenség őrzi.

Orákulum Botja: Amon-Ares fáraó az egyedüli fáraó volt, aki nem Hórusz-Ré vérvonalához tartozott, hanem Thoth gyermeke volt. Amon-Ares egy nagy jós volt, akinek a piramisa a Lilapor-síkságtól délre fekvő pusztaságban található. Amon-Ares botja kikerült a sírból és azóta több nagy hatalmú varázsló is használta az évezredek folyamán. Azt mondják, hogy

aki birtokolja a botot, az elmondhatja magáról, hogy Ő Mulhorand leghatalmasabb mágusa.

d6 Tippek a helyéről	
1	Visszakerült az Látnok Píramisba.
2	Alamber-tenger mélyén, talán a sahuaginok kezében.
3	Meth-erdőben az elfek őrzik.
4	Lilapor Síkság titokzatos romjai között valahol.
5	Ifritek Raurin-sivatagban.
6	Sun-Ra főmágus őrzi a saját már felépült piramisa mélyén

20. Hol van a legközelebbi sárkány vagy olyan szörny, akinél H-típusú kincs van?
Gestanius a Hegyek Kék Királynője a Sárkánykard-hegységben



3. MULHORAND TÖRTÉNELME

MULHORAND TÖRTÉNELME CÍMSZAVAKBAN

Az évszámok a Birodalmakban általánosan elfogadott völgyvidéki időszámítást veszi figyelembe (v.e. időszámítás előtt).

v.e. 7975-2488 Imaskari Birodalom: Az Elfekedett Birodalmak egyik legősibb ember alapította országa volt, amely majdnem az egész keleti kontinenst uralta.

v.e. 4370 Öreg Birodalmak népeinek őseit mágikuskapukon keresztül megidézük rabszolgának: rejtélyes járvány tizedelte meg Imaskart, ezért kapukat nyitottak egy másik dimenzióba, ahonnan egy rabszolga népet hoztak át. Az imaskari mágusok a két létsík közötti átjárást örökre megszüntették és így minden kapcsolatot megszakítottak a rabszolgák otthonlétsíkjával, így oda nem lehetett közvetlenül kaput nyitni innentől.

v.e. 4370-2488 rabszolgaság évszázadai: mulan népcsoport ősei két kultúrára szakadtak a fogság éve alatt: proto-untherire és proto-mulhorandira. A rabszolgák otthonuk isteneihez imádkoztak, hogy szabadítsák meg őket.

v.e. 2488 Lázadás Imaskar ellen: a rabszolgák imái meghallgatásra találtak, és a világ fenntartó-teremtő isten AO megengedte az Untheri és Mulhorandi Panteonok isteneinek, hogy fizikai

formában manifesztálódjanak az anyagi világban. Az új istenek szörnyű háborúban eltörlik Imaskart és a népüket nyugatra vezetik az Alamber-tenger partjához.

v.e. 2135 Mulhorand és Unther megalapítása: a mulhorandi isteneket imádó népcsoport a tenger keleti, az untheri panteon imádó nép pedig nyugati partvidékén alapítja meg országát.

v.e. 1961 Mulhorand és Unther határainak kijelölése: évszázados háborúk után a két nép istenei megegyeznek abban, hogy a két ország határán fekvő lesz az örök és sérthetetlen határvonal a két ország között. A folyót innentől Kard-folyónak nevezik, Unther nyugati Mulhorand pedig keleti és északi irányba terjeszti ki a birodalmát.

v.e. 1787-1781 Thayd lázadás: egy Thayd nevű varázsló vezetésével az északi tartományok fellázadnak Mulhorand ellen, de ezt az istenkirályok leverik. Thayd megjósolja Mulhorand és Unther lassú haldoklását.

v.e. 1076-1069 Ork Kapuháborúk: Thayd által korábban megnyitott kapun egy másik létsíkról orkok horádi törtek be az isteneikkel együtt. A kapuháborúban habár az Öreg Birodalmak győzedelmeskedtek, de az Unther isteneinek nagy része örökre

elpusztult, és Mulhorand főisten Ré is meghalt az ork főisten Gruumsh keze által.

v.e. 1048 A Mulhorandi panteon stabilizálódása: Ozirisz és Set is örökölni akarta Ré trónját. Set végez Ozirisszel, akit később Ízisz feltámaszt. Ré fia Hórusz felveszi a Hórusz-Ré nevet, legyőzi az áruló Setet és kiűzi a pusztaságból és formálisan a mulhorand istencsaládból. Innetől kezdve a Mulhorandi Panteon ebben a formában létezik tovább.

v.e. 148 Istenkirályság vége: Mulhorand istenei feladják a közvetlen uralkodást, és csak földi megtestesüléseik maradnak hátra, de nem avatkoznak bele a halandók ügyeibe.

v.sz. 1 Cormyr Királyságának megalapítása nyugaton: nem volt közvetlen kihatása az Öreg Birodalomra, de globális szinten az új időszámítás egyik első jelentős eseménye

205 Óbirodalmak hanyatlásának szimbolikus kezdete: déli barbárok törnek be Unther és Mulhorand területére, de visszaverik őket, egészen az otthonterületeikig. A barbárok haldokló sámánja megjósolja, hogy birodalmaik hamarosan összeomlanak.

482-679 Második Untheri Birodalom lassú szétesése: a Birodalomról egyenként válnak le a városállamok és távoli tartományok. Csak a mai Unther és Chessenta területén marad fenn az uralma.

922 Thay tartomány elszakad

Mulhorandtól: Tazalhari csatában Thay tartomány kivívja a függetlenségét és a vörös varázslók nevű csoport uralma alá kerül.

929 Chessenta elszakad Unthertől: egy Tchazzar nevű hős vezetésével Chessenta tartomány elszakad Unthertől és önálló ország lesz. 1080-ban az istenként tisztelt Tchazzar váratlanul eltűnik, és az országa lassan elkezd szétesni.

1117 Chessenta különálló városállamokra esik szét: Tchazzar eltűnése után az ország városállamokra esik szét, akik egymással és más államokkal és rendszeresen hábroúznak.

1357 II. Akonhorusz fáraó meggyilkolása és III. Hórusztep trónra lépése: a fáraót az újra szerveződő Set kultusza gyilkoltatja meg. a trónra a tizenegyéves III. Hórusztep lép, akit nagybátyja Rezim nagyvezír és anyja Ré-Sitrae fáraóné segít.

1358 Bajok Ideje: Ao minden istenséget a halandók földjére száműzött, mert kicsinyes hatalmi harcaikkal megfeledeztek a halandókról. Sok istenség meghalt ebben az időszakban, míg egyes halandók az istenek közé kerültek. Mulhorand istenkirályainak földi megtestesülései végleg távoztak a világból, de vérvonaluk továbbra is él az Öreg Birodalom elitjében. Gilgeam és Tiamat egymás kezétől esnek el, de előbbi halála véglegesnek bizonyul.

1370 A fáraó első reformjai: a fáraó a tanácsával egyetértésben meghozza az Új Hold Törvényét, amely a nemek közötti egyenlőséget kívánja megteremteni, és a Tizedes Törvényt, amely kötelezi a kultuszokat, hogy a rabszolgáik egytizedét szabadítsák fel.

1371 Untheri invázió: a fáraó engedve a hadisten Anhur nyomásának parancsot ad a meggyengült Unther elfoglalására. A hadjárat kirobbanó sikernek bizonyul: egy év alatt Unther területének negyedét elfoglalják a mulhorandi csapatok, de azóta a hadmozdulatok megtorpantak.

1372 napjaink: A fáraó újabb nagy társadalmi reformra készül, amelyet sokan az „Új Nap Alkotmánya” néven illetnek. Az „Acélbálna incidens” következtében a korábbi haladó szellemű Nap Tanács feloszlik és visszatér a korábbi nagyvezír Rezim és vele a Régi Nap hívei.

MULHORAND TÖRTÉNELEME A KEZDETEKTŐL

ÖREG BIRODALMAK

MULHORAND NAPJAINKBAN

Untheri régi panteonja

Unther ősi panteonjának nagy része lepusztult az Ork Kapuháborúk idején, amikor az ork istenekkel küzdöttek. Ma már alig maréknyi istenség él, és úgy tűnik, hogy a halott istenek nem támadnak fel. De a mai napig rejtve mindenkitől a sivatagban és a világtól távoleső helyeken állnak e halottistenek ősi templomait. Az ősi istenek testét a világ távoli szegleteibe temették ziggurat szerű kriptákba, tele halálcsapdákkal.

Assuran: a bosszú és az igazságosság istene

(Enlil): Gilgeam javára lemondott a hatalmáról és elhagyta a létsíkot.

[Gilgeam]: hadisten, sokáig a leghatalmasabb isten volt, de a Bajok Idején megölte Tiamat.

[Girru]: tűzisten, megölték a Kapuháborúk idején.

[Innana]: szerelem és háború istennője, megölték a Kapuháborúk idején.

(Istár): szerelem és háború istennője, elhagyta a létsíkot és hatalmát Ízisznek adta

[Ki]: természet istennője, megölték a Kapuháborúk idején.

[Marduk]: jó sárkányok, városok és a viharok istene megölték a Kapuháborúk idején.

[Nanna-Sin]: a Hold istennője, megölték a Kapuháborúk idején.

[Nergal]: a holtak istene, megölték a Kapuháborúk idején.

[Ramman]: háború istene, Assuran/Hoar ölte meg a Bajok Idején idején.

Tiamat: sárkányok istennője

[Utu]: a nap istene, megölték a Kapuháborúk idején.

4. MULHORAND FÖLDRAJZA

MULHORAND FÖLDRAJZA CÍMSZAVAKBAN

Skuld és környéke: a főváros és közvetlen környéke az ország központja és legfontosabb politikai-gazdasági-szellemi központja.

Öbölvidék: Az Alamber-tenger legdélebbi szegletében fekszik Thoth szent városa Geldaneth illetve Neldorild, amit gazdag mulhorandi előkelők építettek, hogy háborítatlanul élhessenek.

Nagyvölgy: Az Árnyc-folyó és a Lándzsafolyó közötti terület tekinthető Mulhorand éléskamrájának, egyben a Birodalom egyik legnépesebb régiója. A völgyet a Sárkánykard-hegység határolja keletről, amelynek lábánál fekszik Mishtan, a Holtak Városa.

Észak-Mulhorandi határvidék: az ország északi határvidéke ritkán lakott, csak a Rauthen-folyó partján vannak számottevő városok. Anhur kultusz erős erre felé, és itt található Murghöm állama, amelyet



formálisan még mindig a Birodalom részének tartanak.

Prefektúra: Mulhorand közigazgatása a kultuszok papjain, nemesein és varázslóin nyugszik, de minden igazgatási egység élén a prefektus áll, akit a Birodalom második embere, a nagyvezír nevez ki. A prefektusi kinevezések a nagyvezíri politikai játszmák szerves részét képezik. Az országban jelenleg 15 prefektúra van, míg a meghódított Untherben katonai igazgatás alatt áll.

Csatolt térképek léptéke: a térképeken egy hex 24 mérföldnyi (egynapi) járóföldet jelez.

Eredeti térképek forrása: Greenwood et al: Forgotten Realms Világleírás, (Delta Vision Kiadó, Budapest, 2003); Kiegészítve Scott Bennie: Old Empires (TSR, Lake Geneva, 1990) információival.

SKULD ÉS AZ ÁRNYÉK-FOLYÓ VÖLGYE

Skuld a Birodalom szíve, minden kereskedelmi út ide vezet és innen indul ki a külvilág felé. Az Árnyék-folyó völgye bőven termő vidék, ami gyakorlatilag azért létezik, hogy a gigászi főváros lakóit ellássa. A környéken csak Sampranasz és Jhalhoran városai tekinthetők jelentősnek.

FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

Árnyék-folyó: A Sárkánykard-hegységből eredő méltóságteljes folyó, amely azonban a sziklák miatt nem olyan jól hajózható. A folyó a nevét Skuld városáról kapta. A folyó deltájánál hatalmas rabszolga telepek vannak, ahol nádat és lent természetnek és juhnyájuk legelésznek a pusztán.



VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

Skuld, a Koponyák Városa (metropolisz, 200 000 lakos): az ország legrégebb óta lakott városa. A hagyomány szerint eddig egyetlen hódító sereg sem léte át a város masszív falait. A város negyedeit belső falak választják el, amelyek közül a legfontosabb az Istenek Városának nevezett negyed, amelybe közemberke nem mehetnek be engedély nélkül. Az Istenek Városában található a mulhorandi panteon isteneinek temploma és Ré Piramisa, ahol a korábbi főisten teste nyugszik. A város törvényei szigorúak és a nem emberi fajoknak adót kell fizetniük a jelenlétükért (ennek mértéke valamennyire csökkent).

A város prefektusa Kianri (ember, Hórusz-Ré pap, TJ), akinek valódi hatalma azonban nagyon csekély, mert a várost a nagyvezír irányítja. A rendet a nyugati Aranykardok és a chessentai Acélsólymok zsoldos kompániái tartják fenn.

Jhalhoran (város 8000 lakos): A környék egyik fontos élelmezési központja, de a legfontosabb szerepe a keleti kereskedelmi útvonalak biztonságának őrzése a banditáktól és szörnyetegektől. A város ad helyet a Zöld Kéz Rendje nevű Ozirisz-lovagrendnek, amelynek rendháza Ozirisz letépett kezét őrzi, amely akkor került a hívek birtokába, amikor az ősi korban Seth megölte Ozirisz manifesztációját.

A város prefektusa Ulara (ember, Nephtys-papnő, KJ) egy militáns szellemű nő, aki komolyan veszi a közrend fenntartását.

Sampranasz (kisváros 6000 lakos): apró város a tenger partján, amely régebben Set kultuszának titkos központja volt, de évekkel ezelőtt Ozirisz és Hórusz-Ré lovagjai felszámolták.

A város prefektusa a titokzatos Lord Saunet (ember, harcos, TS), aki mindent elkövet, hogy a városban rend legyen, de a hatalmát inkább a saját hasznára használja fel.

ÖBÖLVIDÉK

Az Alamber-tenger öbölvidéke a régió legsűrűbben lakott vidéke, amelyet óriási metropoliszok urálnak. Ez a vidék évezredek óta lakott, és a régi városainak falai talán az idők végezetéig fognak állni az izzó forrásokban a tenger hullámainak megtörve.



FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

Alamber-tenger: A nyugati utazók Hullócsillagok tengerének délkeleti szegletének is szokták tartani, de a helyiek számára ez maga a Tenger. A víz mélyén fekszik Aleaxis sahuagin királysága, amely bármikor problémákat okozhat. Az öböl nyugati felén fekszik az Istenek Hajója nevű aktív vulkanikus sziget, illetve ezen a vidéken több egykori vulkanikus tevékenységből keletkezett sziget található, amely a környék kalózáinak búvóhelye.

Kardok-folyója: Azulduth a Nagy Sóstóból eredő folyó, amelynek két része van: a Felső-Kard-folyó és az Alsó-Kard-folyó. A Felső Kard-folyó igazából két különálló folyam, amely Sekras most már romvárosánál csatlakozik egymáshoz. A nyugati ágat Kék Kardnak és a keleti ágat Zöld Kardnak nevezik. A Kék Kard édes vizű és Unther egykori keleti tartományának határvidéke volt. A Zöld Kard a Nagy Sóstóból ered, ami miatt a vize olyan sós, hogy emberi fogyasztásra alkalmatlan. A Zöldfolyó völgyének mentén só lepárlók találhatóak, de szinte lakatlan a környék így is. Sekras városa és a folyó vidéke Sebek egyházának szent vadonja volt, és a mai napig található itt zárt közösségek, akik a vad krokodilistent imdáják.

Istenek Hajója: Az Alamber-tenger nyugati oldalán elterülő sziget, amit vulkanikus tevékenység hozott létre. A

sziget kalózok, bűnözők és száműzött nemesek menedéke, de a helyi bölcsék szerint a sziget hegye régen tört ki igazán, és félnek, hogy ezúttal egy vulkánkitörés pusztító hatással lehet.

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

Neldorild, a Madarak Városa (metropolisz 86 000 lakos): azon nemesek és visszavonult vagyonosok otthona, akik távol akarják tartani magukat a nagy politikától. A méretei ellenére a város alig húsz éve létezik és a mai napig újabb és újabb utcák, parkok és közterek nőnek ki a földből. Hórusz-Ré papjai szerint az itteniek kapzsisága miatt a város sosem fog elkészülni. Neldorild Nephtys istennő kultuszának felügyelete alatt áll, és a kultusz féltékenyen őrzi az itteni előkelők nyugalját. Ez a város az ország legdekadensebb és önfeledtebb része. Úgy tartják, hogy aki megteheti minden évben töltsön egy hetet itt, mert lélekben megfiatalodik.

A város prefektusa Nuuba-Khemit (aasimar, Nephtys-papnő, KS) befolyásos, nagyvilági nő, aki elveiben némileg eltávolodott a kultuszának eredeti elveitől. Származása arra predesztinálja, hogy egyszer ő lehet Nephtys legfőbb papnője, de ez sokakat aggodalommal tölt el.

Geldaneth, a Hold Városa (metropolisz 170 000 lakos): Az ország második legnagyobb városa és Thoth kultuszának

központja. Geldaneth városában minden szabad gyermeknek kötelező megtanulni írni és olvasni és Mulhorand történelmének legfontosabb eseményeit. A város add otthont a Geldanethi Varázsló Akadémiának és a Geldanethi Világi Tudományok Akadémiájának. A város az ország szellemi, tudományos és mágikus központja. Thoth szent állataival az íbiszekkel és a páviánokkal rendszeresen lehet a városban találkozni, és a lakosoknak nem szabad megzavarniuk ezeket az állatoknak a nyugalma Thoth-papjainak engedélye nélkül. A páviánokon kívül apró makik is élnek a városban, akik az elmúlt években nagyon elszemtelenedtek.

A város prefektusa az idős Derlaunt (ember, Varázsló/Thoth-pap, Kilenc Pecsét Őrzői, TS) egy időben az Akadémia egyik aktív tagja volt, de mostanában csak a város ügyeit intézi. Fénykorában az ország területén álló inaktív őrszobrok felélesztésén dolgozott, és egy alkalommal látványos, de katasztrófális sikert aratott, ezután volt kénytelen politikai pályára lépni.

Delgora (kisváros, 5000 lakos): Neldorild kiszolgáló városaként funkcionál, annak érdekében, hogy Neldorild előkelői a sétahajóikkal nyugodtan közlekedhessenek, minden kereskedelmi jellegű hajózás ide van becsatornázva és minden tengeri árú az itteni raktárakból. A városban – akárcsak anyavárosában Neldorildban – nagy

építkezések folynak, amelyek közül kiemelkedik egy világítótorony, amely ha elkészül az ország egyik csodája lesz.

Aina (kisváros 2500 lakos): sokáig jelentéktelen kisváros volt közel a régi mulhorandi-untheri határhoz. Unther inváziója után az utánpótlásvonalak és a friss katonai alakulatok átvonulási állomása. A város kifejezetten nyüzsgőnek tűnik a méretei ellen.

A város prefektus Alakin metropolita (ember, Thoth-Pap, SJ) egy jó lelkű ember, akit azonban a város megnövekedett forgalmával és jelentőségével járó felelősség lassan eltemet.

Kaoll (falu, 1200 lakos): egyszerű halászfalu, amely egy kisebb katonai helyőrséggé vált. Anhur hitű katonák irányítják a falut meglepő mértéktartással.

Sekras (romváros): egykor Sebek kultuszának központja volt, de Ozirisz lovagjai elűzték a sötét emberáldozó kultuszt, ma már csak pár önellátó család lakik itt, akik a folyóból halásznak és földet művelnek. Illetve itt él egy Madu nevű remete, aki állítólag kozmikus méretű ráébredésre tett szert egy krokodil szájában, de nem hajlandó beszélni róla.

NAGYVÖLGY (ASANIBIS)

Nagyvölgy, vagy ahogy Mulhoradni nyelven hívják Asanibis az Árnyék-folyó és a Lándzsa-folyó között elterülő termékeny

síkság, amely az ország éléskamrája és legsűrűbben lakott vidéke (az Öbölvidék egy kicsivel marad csak el tőle).

A vidéki életnek a folyók áradása ad sajátos ritmust. Az apró falvak, tanyák és rabszolgatelepeken folyamatos a munka, hogy a zord körülmények ellenére kényelmes, bőséges és biztonságos életet élhessenek. Nagy völgyet folyamatosan járják Ízisz és Ozirisz papjai és papnői, aki természeti mágiájukkal védik a termést és biztosítják, hogy földek bőven teremjenek legyenek.

A folyótól távol eső területeket ősi csatornákon keresztül öntözik, amelyekbe különleges mágikus pumpákkal juttatják el a folyók vizeit. Ezeknek a működési elve nem ismeretes, és már nincs élő mágiahasználó, aki reprodukálni tudná ezeket a szerkezeteket.

A vidék gazdagsága és a sok ember rengeteg bűnözőt és szörnyet is magához vonz, de a kultuszok szent harcosai és a szabadúszó zsoldosok (kalandozók) féken tartják őket.

FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

Sárkánykard-hegység: gigászi, áthatolhatatlan hegylánc, amely nagyrészt megvédi a keletre fekvő Lilapor-sík veszélyeitől Mulhorandot, de ettől függetlenül nem egy békés vidék. A hegyeket senki sem mászta meg, mert a mulhorandiak úgy vannak, hogy

egyszerűen a csúcsok ott vannak, és nem kell velük foglalkozni. A hegyekben sok szörny él, amik közül a legveszedelmesebb Gestanius a kék sárkányhölgy. Gestanius évszázadok óta prédálja fel a vidék nyárait, sőt egy időben Mishtan sírépítő rabszolgáit is felfalta, de az elmúlt években alig látták. A hegylánc keleti oldalán egy magukat Nezranitának nevező varázslócsalád otthona fekszik és más furcsa szerzetek, például egy törpkirályság, amelynek föld alatti járatai átnyúlnak a hegy nyugati oldalára is. A hegyek keleti lábánál több ősi sírbolt is található, amit az egykori fáraóknak és főpapoknak emeltek. A legnagyobb sír II. Horuseres fáraó síboltja, amely a Holtak-völgyében található, és majdnem a fél hegyoldalt elfoglalja a mesterien megmunkált sírbolt külső fala. A sírokat kívülről Ozirisz lovagjai és papjai őrzik, belül pedig ravasz csapdák és sírőrző élőholtak jelentenek veszélyt a sírrablókra.

Lándzsa-folyó: gyors folyású folyó, amely a Mishtan- és Klondor-patakokból (a közelben fekvő városokról elnevezve) áll össze egy bővizű folyamává. A folyó alsó szakasza hajózható nagy méretű vízi eszközökkel, de a felső folyáson is sűrűn közlekednek apró bárkák, amik árukat szállítanak a folyó torkolatában fekvő Geldanethbe.

Sópusztá: A Lándzsa folyótól délre fekvő sivatagos pusztaság egészen a Nagy Sóstóig terül el. Ritkán lakott vidék, de rengeteg ősi

rom, remeteszállások és szörnybúvóhely található itt. A civilizált vidékre a legnagyobb veszélyt az innen feltámadó homokviharak jelentik, amelyek sós pora beteríti a termőterületeket, gyakran komolyabb pusztítást okozva. Ez a jelenség egy északi száma olyanná teszi a folyamvidéket, mintha havazott volna.

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

Mishtan, a Holtak Városa (város 8000 lakos és 30000 alkalmi munkás): A mulhorandi halálkultusz és Ozirisz hitének központja. A várostól keletre a Sárkánykard-hegység lábánál fekvő nekropolisz ősi temetkezési hely, de az ország fáraói is ide lettek eltemetve. A sírrablást nem tűrik a város rendfenntartó erői, de aki át is siklik mellettük a sírokban élő sírvédő élőholtak veszedelmesek lehetnek. A város maga nem túl nagy, de több tízezer alkalmi munkás dolgozik állandóan, akik az előkelő házak kriptáit és síremlékeit építik.

Az ifjú fáraó piramisát még csak most kezdték el felépíteni, mert Hórusztep nem látta értelmét a dolognak, de Hórusz-Ré főpapjai meggyőzték arról, hogy az alattvalók számára fontos lenne, ha hódolatukat a „fáraó száz napja” nevű rítussal kinyilváníthatnák. Ennek során nagyon gyakran nem csak rabszolgák, hanem szabad közemberek, sőt nemesek is dolgoznak a fáraói sír felépítésében. A

munka nehéz, de sokan úgy kezelik, mint egy spirituális munkát, mintha belső zárandoklatra mennének. Persze vannak olyanok, akik így építik a világi kapcsolataikat.

A város prefektusa Temis-Oz főpap (aasimar, Ozirisz-pap, SJ) a mishtani Osriant-ház feje, aki a közmegegyezés szerint jól irányítja a várost, és az ország legbölcsebb bírója, de az Új Nap híveként folyamatosan provokálja Ozirisz legfőbb papját, ami miatt sok ellensége van magasabb körökben.

Surboar (kisváros 6000 lakos): Hathor kultuszának központja, amelyet azonban jelenleg Ízisz kultusza irányít ténylegesen. A városba gyakran jönnek várandósa anyák, hogy születendő gyermekeik biztonságáért imádkoznak, sőt, az itteni Hathor hitű bábapapnők gyakran vezetnek le szüléseket megfelelő adományért cserébe. A városban az istennő szent állatainak a teheneket különös tisztelet övezi, és gyakran látni az utcán ezüst csengős teheneket békésen legelészni (a kultusz tehenei). Mivel Hathor nem egy harcias kultusz, ezért Hórusz-Ré, Ízisz és Ozirisz szent harcosai védik a környék farmjait, mert az utóbbi időben a vadak és egy titokzatos Sebek hívő rablóbanda ütötte fel a fejét a környéken.

A város prefektusa Nessisi főpapnő (aasimar, Ízisz-papnő, SJ), aki jó viszonyt ápol Hathornak a városban lakó legfőbb papnőjével Asenath Őszentségével is

nagyon jó barátok, ami tompít valamennyit a két kultusz rivalizálásán.

Klondor (város 18000 lakos): a környék legnagyobb olyan városa, amely nem a mezőgazdaságnak, hanem a bányászatnak köszönheti a jelentőségét. a Sárkánykard-hegység aranybányái mesés gazdagságot jelenthetnének, azonban nagyon veszélyes munkáról van szó. A várost Hórusz-Ré kultusza irányítja, de Geb kultuszának szent városáról van szó. A városban egyesek szerint csendes polgárháború dúl, mert a várost megfosztották az önálló prefektusi igazgatástól, hogy Hórusz-Ré kultusz kézivezérléssel fölözhesse le a bányászat hasznait, amire nagy szükség lenne a fáraó háborúhoz. Geb kultusza a Régi Nap híve és a fáraót teszi felelőssé a kialakult helyzetért. A városban mindennaposak a kisebb verekedések és szóbeli összecsapások a Geb hívő bányászok és a Hórusz-Ré hitű katonák és hivatalnokok között.

Kolondor városa komor és kemény emberek otthona, akik nem látják szívesen az idegeneket. Egyesek szerint ez a város ad otthont ország egyik legrugalmatlanabb és legkonzervatívabb embereinek, és teljesen mindegy, hogy a bányászokat vagy a katonai-hivatalnok réteget nézzük.

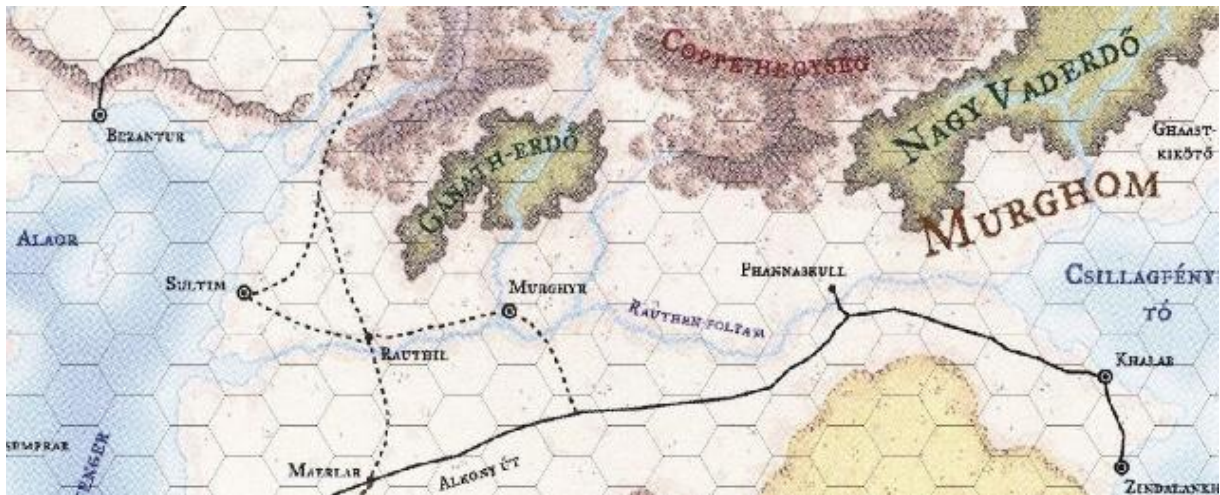
A várost fáraói kormányzó irányítja, aki nem más, mint Ré-Mentorasz (aasimar, Hórusz-Ré lovag, TS) jelenlegi nagyvezír Rezim fia és a fáraó unokatestvére. Ré-

Mentorasz az apja politikai örököse, és azon dolgozik, hogy olyan tekintélyre és vagyona tegyen szert a várost felhasználva, ami miatt az idős apja halála után nagyvezír lehet. Ré-Mentorasz néha arról álmodik, hogy maga lesz fáraó, de apja nyugalomra inti, mert szerinte minden valódi hatalom valójában a nagyvezíré, ezért egy bölcs ember nem akar fáraóvá válni.

Ulzel (város 8000 lakos): Ízisz kultuszának központja és a folyómenti falvakat összekötő város. Surboar raktárai az ország legmegbízhatóbb élelmiszer forrását jelentik, egyesek szerint Skuldót két évig ellehetne tartani az itteni készletekből. A várost körülvevő tanyavilágon túl déli irányba a nagy sós síkság fekszik, amely állandó forrása a veszedelmeknek, amelyet Nagy völgy három nagy kultuszának (Ízisz, Hathor, Ozirisz) harcosai tartanak féken.

A város prefektusa Kessia úrnő (ember, harcos, KJ) Ízisz kultuszának szilárd bástyája és az új generáció világi női vezetőinek egyike. Ízisz kultuszából néhányan jobban örülnének egy papnőnek a prefektusi székben, de félő volt, ha nem fogadják el, akkor Rezim nagyvezír egyik saját emberét teszi meg prefektusnak (állítólag maga Hórusztep járt közben Kessiáért).

Gord Ohlim (törpkirályság, 32000 lakos): dombi törpék lakják a Sárkánykard-hegység keleti oldalát, akik igyekeznek távol tartani magukat a „napimádóktól”.



Olykor kereskednek Klondor bányászaival, de a felek igyekeznek ezt minimalizálni, hiszen egymás versenytársai a vidéken.

A törpék királya Barig Khufu (ember, harcos, TS), kiváló kovácsmester és rettenthetetlen harcos, egyesek szerint szinte túl tökéletesen testesíti meg a törp férfieszményt, és biztosan van valami titka.

ÉSZAK-MULHORANDI HATÁRVIDÉK (TARANOTH)

A Birodalom Taranoth nevű északi tartománya hatalmas területet ölel fel, de ahhoz képest arányaiban kevesebben lakják. A határvidéken Anhur kultusza a legerősebb, és a lakosság nem riad vissza a harctól és bármilyen csapást el tudnak viselni. A vidék legfontosabb jellegzetessége a Rauthen-folyó, amelynek határán sok apró falu és város található.

Ez a tartomány részben Thay szomszédságában, részben pedig az északkeleti vadon határán fekszik. A korábbi évszázadokban két nagyobb thay

invázió prédálta fel a vidéket, de minden alkalommal visszaverték az agresszorokat, ami büszkévé tette a helyieket.

A határvidékhez hozzá szokták kapcsolni Murghöm országát is, amely a mai napig a Mulhorand fennhatósága alá tartozik, de ténylegesen egy önálló országról van szó, amely olykor adót fizet a fáraónak.

FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

Rauthen-folyó: A Csillagfény-tóból eredő gyors folyású folyó, amelyet örvényei és sziklái nehezen hajózhatóvá teszik, és a folyón való átkelés sem egyszerű. A helybeliek ismernek pár titkos gázlót, de a többség számára csakis Rauthil város hídja képez átkelési lehetőséget.

Hajnal-folyó: Mulhorand és Thay természetes határvonala, amelyre Thazzarim városának erődje borít árnyékot. A folyó környékén kevés falu van, de azok nagyon bizalmatlanok az idegenekkel szemben.

Ganath-erdő: egykor elfek lakta sűrű erdő, amelybe sok rabszolga menekül el a gazdáitól.

elől. A rabszolgákon túl egy-egy rablóbanda is itt ütötte fel a szállását. Az embereken és a szökevényeken túl az erdő mélyén veszedelmes bestiák és más szörnyek lakják.

Vágtázó Paripák Sziklája: a Rauthen-folyótól délre fekvő fennsík éles sziklafalban ér véget, de a környék igazi értékét az itt élő vadlovak jelentik (innen a név). Régebben gyakran jártak ide betörni az itteni paripákat, de a lovaskultúra hanyatlásával ez háttérbe szorult. Van pár nomád család, akik az itteni lovak megszelídítésével foglalkoznak, de ezek általában nemesi házikedvencek lesznek. A környéken griffek és hippogriffek prédálja fel az itteni állatokat. A tengerparti magas sziklafalak barlangjai kiváló bázist jelentenek a kalózkodóknak.

Szivárvány-vízesés: a Rauthen-folyó az itteni magas partszakaszról zúg lefelé, amely örökös vízpárába borítja a környéket. A világ egyik legfestőibb tája otthont ad Rauthgor ősi kastélynak, amelynek szerepe az itteni partszakasz megfigyelése.

Alkonyút: A messzi keletről jövő karavánok legfontosabb útvonala, amely a Kara-Tur birodalmától a hordaföldek lovasnomádjainak füvespusztáin halad keresztül, míg elér Murghömbe majd véget ér Skuldban.

Coppe-hegység: alacsony hegylánc, amely réz bányászatáról híres. Murghöm egyes

közösségein túl főleg dombi törpék laknak itt.

Napkelte-hegység: A hegység nagy része Thay területén fekszik, de a hegylánc déli része elér a Hajnal-folyóig.

Kristály-patak: A Kristály-patak a Végtelen Pusztából ered és a Rauthen-folyóban ér véget.

Réz-folyam: A Coppe-hegységből eredő patak, amely a Rauthen-folyót táplálja.

Nagy Vad Erdő: ősi érintetlen erdő, amely a Murghömi nemesek kedvelt vadászterülete, de egyesek szerint az erdő mélyén van egy elf királyság, amellyel nem lenne jó ujjat húzni.

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

Murghöm (ország, 80000 lakos): Formálisan Mulhorand tartománya, de valójában teljesen önálló ország, amely élelemmel és lovakkal adózik a fáraónak. Falusias ország, ahol a nomád lovas hagyományok erősek. A közösségeket ataman irányítja, az atamanok csak háborúk idején fognak össze. Murghom elsődleges érdeklődése keleti szomszédjuk Semphar felé irányul, akikkel örökös határvitáik vannak.

Murghyr (nagyváros, 36 000 lakos): Murghöm fővárosa, amelynek Ganath-negyedében lakik a kinevezett prefektus, aki nem kormányoz, inkább csak a fáraó nagykövete. A ganathi prefektus mindig Hórusz-Ré kultuszának idősebb és nagy

tekintélyű tagjának jár, aki lényegében a szolgálatai jutalmaként kapja meg ezt a pozíciót.

A város gazdagnak számít a régióban, azonban az ország falusias jellege miatt ez kicsit öncélú az idelátogatók számára. Murghírban minden csillog az aranytól, minden férfi és nő kifinomult, a királyi gárda fegyverei fényesen csilognak, de sosem lesznek igazi nagy birodalom.

A „város prefektusa” Imthalos főpap (ember, Hórusz-Ré pap, TJ) Hórusz-Ré kultuszának egyik tekintélyes papja, aki még az előző fáraó szolgálatában szerzett elévülhetetlen érdemeket. Mára meghajlott öregember, akit már le akartak váltani, de amikor régi barátja Rezim újra nagyvezír lett a pozíciója megerősödött.

Maerlar: (város, 10000 lakos): Az Északi Út és az Alkony Út kereszteződésében fekvő kereskedő város, amelynek jelentősége inkább az, hogy az Árnay-folyója és a Rauthen-folyó közötti pusztaságban fekvő tanyák védelmét látja el, de legfőképpen a kereskedelmi utak biztonságát kell biztosítania.

Maerlar prefektusa Rezim nagyvezír idejében büntető kinevezés volt azon nemeseknek, akik csalódást okoztak a nagyvezírnek. Amíg pár évre Rezim eltűnt néha kompetens személyek kerültek ebbe a pozícióba, de miután három hónapja újra Rezim a nagyvezír a prefektusi szék megürült, és a nagyvezír biztosan fél évet ki

fog várni, hogy a megfelelő embert kellő távolságba tegye a fővárosból az itteni kinevezéssel.

Sultim, a Kardok Városa: (metropolisz, 65000 lakos): Anhur szent városa és az ország legnagyobb hadiflottájának a helye. Az ország legdinamikusabban növekvő városa, amely vonzza a vállalkozó szellemű férfiakat és nőket. Sultim habár katonai város nem mondható, hogy túl rendezett lenne, köztudott, hogy a város falain túli városrész az úgynevezett Külső-Sultim közbiztonság tekintetében rosszabb, mint Skuld nyomornegyede. A város mindenféle szerencsevadászok, zsoldosok és kalandozók kedvelt gyülekezési helye.

A város jelenlegi prefektusa Hethab Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ), aki inkább azzal van elfoglalva, hogy az Untherben szolgáló Vörös Sólyom Légiónak tevékenységét felügyelje és megmentse a városban állomásozó hadiflottát, mert olyan nagy, hogy Rezim parancsára el kellene süllyeszteni a hajók felét, különben Hórusz-Ré kultuszából neveznek ki új prefektust. Hethab mindent elkövet, hogy ne szégyenítsék meg Anhur kultuszát és Mulhorand csírázó tengeri hatalmi státuszát is megvédje.

Rauthil (kisváros 6000 lakos): a folyóparti város elsősorban védelmi funkciót lát el, illetve a Rauthen-folyón az itteni hídon lehet átjutni. A város nagy védőgátjai kifejezetten fenséges látványt nyújtanak, de

inkább tűnik a település katonai tábornak a sok fegyveres miatt, mint igazi városnak. A város sajátossága még, hogy rengeteg kóbor kutyával és sakállal lehet találkozni az utcákon.

A város prefektusának lenni felér egy száműzetéssel, és ide lett kinevezettek szinte mind a fővárosi politika áldozatai. A mostani prefektus Ethnessus (ember, Hórusz-Ré pap, TJ), a korábbi vezír bizalmi ember volt, akinek a tudását és befolyását a fáraói bürokráciában azonban nem lehetett figyelmen kívül hagyni, ezért Rezim az első között nevezte ki erre a posztra. Ethnessus még alig csomagolt ki, és a város katonai jellegéhez nem tud hozzászokni.

Rauthgor (erődítmény, 1000 lakos): A Szivárvány-vízesés oldalában fekvő lenyűgöző erőd, kilátó és világítótorony. A csodás környezet ellenére a kalózok és a sahuaginok miatt veszélyes az itteni szolgálat. A kastély urát a nagyvezír nevezi ki, ami sosem jelent jót az illetőre nézve: tízből nyolc alkalommal valamilyen baleset vagy erőszakos módon haltak meg a várurak az utóbbi évtizedekben. A kastély mostnai ura három hónapja Paszmtik nagyúr (ember, Hórusz-Ré lovag, TJ), aki

eddig a fáraó nagyvezíre volt, de Rezim tett róla, hogy nagyon messze kerüljön Skuldtól. Pszamtik Hórusz-Ré kultuszának egyik legradikálisabb tagja és az Új Nap politikai irányvonalának egyik nagy teoretikusa. Sokan féltnek, hogy Rezim beépített emberei megpróbálnak végezni vele.

Thazarim (kis város: 9000 lakos): Mulhorand és Thay határán fekszik ez az erődváros a Hajnal-folyó partján. A város kimarad a nagy politika intrikáiból és kicsit olyan, mintha egy külön világ lenne. Jól jelzi ezt, hogy ez a város az, amelyik a legszívesebben fogad idegen kardforgatókat és kalandozókat, sőt küldetéseket is lehet kapni.

A város jelenlegi prefektusa Mulhortep (ember, harcos, TS) Hórusz-Ré híve és úgy kapta meg tizenöt éve a kinevezését, hogy ez a város mindig is Anhur kultuszának járt a prefektusi címek kinevezésekor. Mulhortep kompetens hadvezér, akinek a rátermettségét Anhur papjai is elismerik, de ennek ellenére szerették volna visszakapni a prefektúrát.

5. MULHORANDON TÚLI FÖLDEK

Habár Mulhorand hatalmas és sok-sok emberöltőt le lehetne élni anélkül, hogy elhagynánk a földjeit, az ország tágabban vett „érdekszférája” nélkül nem lehet erről a vidékről beszélni.

Jelen fejezet a környező vidék politikai viszonyaiba és fontosabb földrajzi jellegzetességeit foglalja össze. A kampány fókuszát figyelembe véve Unther és Chessenta egyes részei alaposabban be lesznek mutatva.

MULHORANDON TÚLI FÖLDEK CÍMSZAVAKBAN

Aleaxis, a Sahuaginok Királysága: az Alamber-tenger mélyén egy tengeralatti országa, ahol a sahuaginok (cápaemberek) vad fajtája él. Az ország az elmúlt évtizedekben inkább csak partmenti portyákkal fenyegették a tengerparti országok apróbb településeit, de egyesek szerint a környék általános katonai felfordulása akár Unthert akár Mulhorandot



egy nagyszabású hadjárat célpontjává teheti.

Aglarond: Thay nyugati szomszédja elfek és tündérlények otthona volt, napjainkban a világ egyedüli olyan országának nevezhető, ahol a lakosságban a féleledek döntő többségben vannak. Thay vörös varázslói évszázadok óta próbálják sikertelenül meghódítani. Az ország uralkodója Simbul, akit szoktak boszorkánykirálynőnek is nevezni, és Mystra hét félisteni lányának egyike.

Azulduth a Sóstó: évszázadokig Mulhorand és Unther paktuma alapján olyan földterület volt, amelyet egyetlen Birodalom sem követelt magának. A Sóstó kedvelt kiránduló és találkahely, egy időben Mulhorand és Unther urai is itt tartottak diplomáciai üléseket.

Chessenta: egykor Unther nyugati tartománya volt, amely először kivívta a függetlenségéig legendás királyuk Tchazzar vezetésével, majd a király rejtélyes eltűnése után különálló harcias városállamokra esett szét. Chessenta katonai kultúrája rengeteg zsoldos kompániának a bölcsőjét képezte, és ezek a zsoldosok előszeretettel szolgáltak Unther és Mulhorand haderejében.

Keleti Shaar: A Shaar nevű hatalmas füves pusztaság keleti fele. A vidéken semmilyen civilizáció nem maradt meg a vadembereken és a nomád lovasokon kívül. Az egyedüli kivételt a Nagy-Hasadék nevű

hely képezi, ahol az aranytörpék királysága virágzik.

Lilapor-sík: A Sárkánykard-hegységtől keletre eső pusztaság felett egyetlen állam sem gyakorol valódi hatalmat, de itt kerül kitérgetésre.

Thay: egykor Mulhorand északi tartomány volt, amely évszázadokkal ezelőtt kivívta a függetlenségét. Az ország uralkodó kasztját a hírhedt vörös varázslók képezik, akiknek erejét egész világon rettegetik. Thay kétszer próbálta sikertelenül meghódítani Mulhorandot, de az elmúlt száz évben ezt a tervét látszólag feladta. Thay az elmúlt években visszafogta a katonai akcióit és egyre inkább gazdasági-kereskedelmi eszközökkel próbál mindenütt befolyást és hatalmat szerezni.

Murghöm: formálisan Mulhorand része, de lényegében teljesen önálló ország, amely élelemmel, fával és lovassággal látja el Mulhorandot. Az ország területének nagy részén apró tanyákat találni, a lakosság nagy része agrár-állattenyésztő életmódot folytat.

Raurin, a Porsivatag: egykor itt feküdt Imaskar Birodalmának központja, amely több ezer évvel ezelőtt teljesen elpusztult. A kő és homok sivatagban a mai napig állnak az ősi birodalom romjai. A vidéket most kék sárkányok, ifritek és más szörnyetek lakják.

Unther: az egykor büszke ország most egészen a Fém-folyóig Mulhorand kezében

van, egyedül Messemprar őrzi a független Unther lángját.

Veldorn: Úgy is ismerik, mint a Szörnyek Földje. Sok szörny faj különálló báróságának laza szövetségként lehet leírni, amelyet Saed vámpírfejedelem tart össze. A báróságok az erejük nagy részét a szomszédos és gazdag Durpar és Estagund felé irányuló fosztogató hadjáratok kötik le, de a dél-délkeleti kereskedelmi útvonalakon is szoktak fosztogatni, ami miatt az Öreg Birodalmakból nem erőltetik ebbe az irányba a kereskedelmet.

Csatolt térképek léptéke: a térképeken egy hex 24 mérföldnyi (egynapi) járóföldet jelez.

Eredeti térképek forrása: Greenwood et al: Forgotten Realms Világleírás, (Delta Vision Kiadó, Budapest, 2003); Kiegészítve Scott Bennie: Old Empires (TSR, Lake Geneva, 1990) információival.

ALEXTIS, A SAHUAGINOK KIRÁLYSÁGA

Az Alamber-tenger mélyén egy tengeralatti országa, ahol a sahuaginok (cápaemberek) vad fajtája él. Az ország az elmúlt évtizedekben inkább csak partmenti portyákkal fenyegették a tengerparti országok apróbb településeit, de egyesek szerint a környék általános katonai felfordulása akár Unthert akár Mulhorandot egy nagyszabású hadjárat célpontjává tehetik.

AGLAROND

Thay nyugati szomszédja elfek és tündérlények otthona volt, napjainkban a világ egyedüli olyan országának nevezhető, ahol a lakosságban a féleledek döntő többségben vannak. Thay vörös varázslói évszázadok óta próbálják sikertelenül meghódítani. Az ország uralkodója Simbul, akit szoktak boszorkánykirálynőnek is nevezni, és Mysta hét félisteni lányának egyike.

AZULDUTH A SÓSTÓ (URATLAN FÖLD)



FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

A Sóstó:

Shara-erdő:

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

Azun

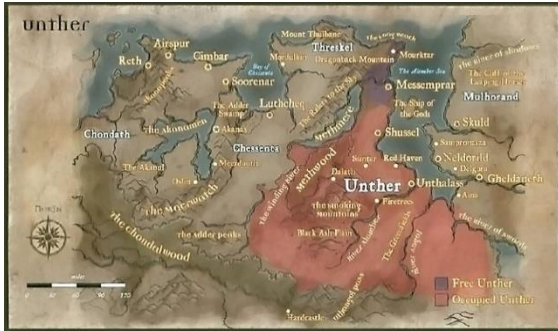
Buldamar

Nezran Tornya

Tanácsdombok

CHESENTA

FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK



VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

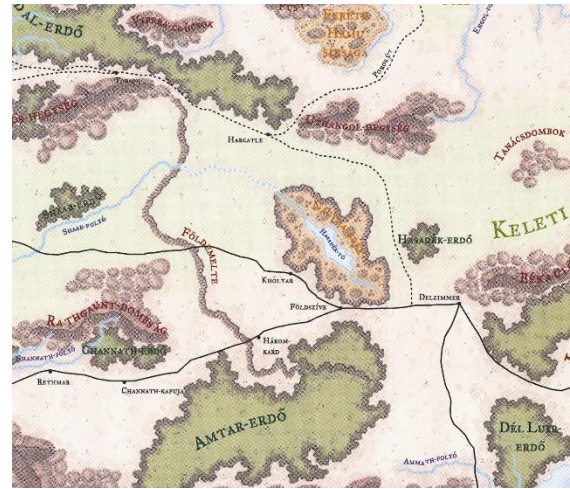
THRESKEL KIRÁLYSÁGA

KELETI SHAAR

FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

NAGY-HASADÉK KIRÁLYSÁGA



LILAPOR-SÍK



FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

THAY

FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

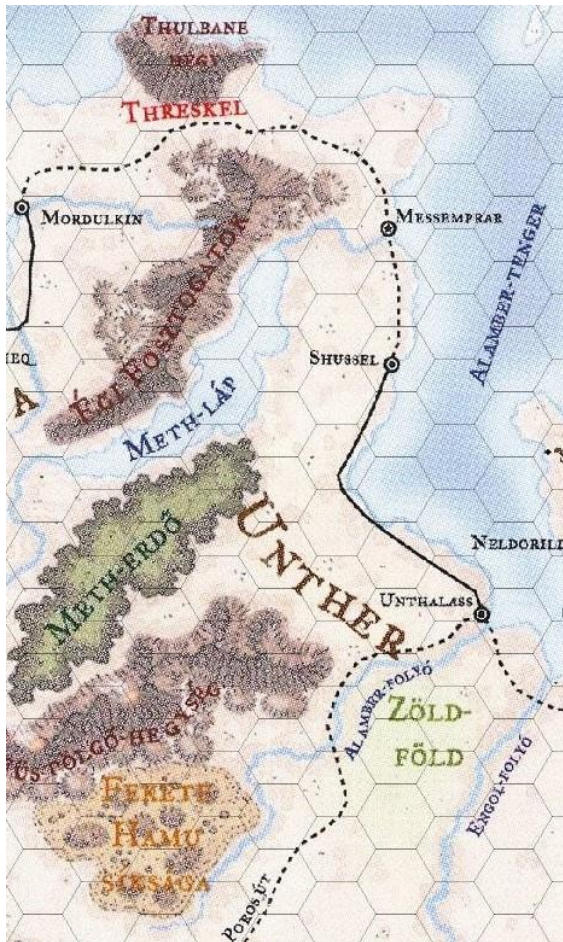
VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

MURGHÖM

FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

UNTHER



FÖLDRAJZI JELLEGZETESSÉGEK

VÁROSOK ÉS FONTOS HELYEK

VELDORN

Durpar:

Estagund:

Az Arany Var



6. MULHORAND TÁRSADALMA

Mulhorand társadalma nagyon szigorú kasztrendszerben él, amelyben az átjárás igen korlátozott. Minden egyes ember tudja, hogy hol a helye és mi a szerepe a Birodalom egészének működésében. Mivel egy olyan népről van szó, amelyet a tradíciók és a hagyományok védelme a legfontosabb, évezredek át volt képes úgy fennmaradni az ország, hogy szinte alig változott, csak a Birodalom fokozatos zsugorodása jelezte, hogy eljárt a nép addig életmódja és önképe felett az idő.

A mulhorandi társadalom élén Hórusz-Ré leszármazottja a fáraó áll, aki az egyes kultuszok isteni leszármazottjaival együttese irányítja az országot. A papság alatt a mindenféle rendű és ragú mágiahasználók állnak, akik tudásukkal és hatalmukkal szolgálják a fáraó mennyei rendjét. A mágiahasználók alatt a mulhorandi nemesség áll, akiknek címe nem öröklődik, hanem a fáraói vagy kultusz vezetőktől kapott címekhez jár, így nincsenek állandó nemesi dinasztiák, habár egyes családok a hatalmasoknak tett szolgálataiknak hála már évszázadok óta az elithez tartoznak. A nemesség alatt a szabad köznép áll, akik munkájukkal fenntartják az ország gazdaságát és szolgálják Mulhorand isteneit. A köznép alatt a rabszolgák állnak, akik szinte mind a különböző kultuszok

tulajdonát képezik. A rabszolgák száma jelzi az egyes kultuszok hatalmát, ezért más barbár rabszolgatartó társadalmakhoz képest Mulhorandban valamivel jobb az életük, de ez nem jelenti azt, hogy az ország nem más emberek gyötrelmein, véréin és könnyein épült volna fel.

MULHORAND TÁRSADALMA CÍMSZAVAKBAN

Főváros: Skuld, a Koponyák Városa

Népesség: 5 millió fő (szabadok: 2 millió, rabszolgák: 3 millió), ebből másfélmillióan laknak a nagyobb városokban.

Fajok: 99 % *ember* (mulan, kistrészbenturami) illetve ide sorolhatók az úgynevezett *istenszülottek*; más fajok: *törpék* élnek a Sárkánykard-hegységben, *elfek* az elfoglalt Unther Meth-erdejében, *sárkányszülottek* az elfoglalt Untherben.

Kormányzat: teokrácia, névleg a fáraó vezetésével, de ténylegesen a mulhorandi panteon isteneinek legfőbb papjainak irányításával

Uralkodó: III. Hórusztep fáraó (1357-)

Társadalom felépítése: szigorú társadalmi hierarchia rabszolgatartással

Vallás: mulhorandi panteon (Anhur, Anubisz, Bastet, Geb, Hathor, Hórusz-Ré, Ízisz, Nephtys, Ozirisz, Sebek, Set, Thoth);

A legfontosabb Hórusz-Ré kultusza, amelynek a legnagyobb hatalma és befolyása van. *Megtűrt:* Gond, Mask, Mystra, Vörös Lovag

Import: minőségi fa, füstölők, vas, parfümök, rabszolgák, fűszerek

Export: ale sörök, sör, üres varázskönyvek, arany, gránit, papír, értékes kövek

Technológiai színvonal: késő bronzkori, meglepő mágikus megoldásokkal a víz elvezetésére akár a termőterületeken, akár a városokban.

Mágia: sok nagy hatalmú mágus van, a mágia elkelő művészet, amelytől elvárják az apolitikus jelleget. A varázslótársadalom a fáraó kegyéből önszerveződő és tíz nagy filozófiai-politikai frakcióra bomlik.

Nemi viszonyok: a nők hagyományosan alárendelt szerepet játszanak Mulhorand mindennapi életében, de már az elmúlt évszázadokban is voltak kivételes nők, akik hatalmi pozícióba emelkedtek, de az általános elvárás velük szemben, hogy a család és az otthonok védelmezői legyenek. Az ifjú fáraó az Új Hold Törvénye néven új rendelkezéseket hozott, amelyek sokban enyhítették a nők kötöttségeit.

Alvilág: habár az ország törvényei szigorúak a tengerparti metropoliszok így is a tolvajok, a csavargók és a szerencsevadászok fészkei. Az alvilágban Mask és Bastet kultuszainak van a

legnagyobb befolyása. A helyiek nem nézik jó szemmel a céltalan kalandozást.

ÉLET MULHORANDBAN

MULHORAND GAZDASÁGA

MULHORAND TÖRVÉNYEI

NEMI SZEREPEK ÉS A NEMEK KÖZÖTTI EGYENLŐTLENSÉGEK

A TÁRSADALOM ETNIKAI ÉS FAJI ÖSSZETÉTELE

MŰVÉSZETEK ÉS TECHNOLÓGIA

KULTUSZOK ÉS HELYÜK A TÁRSADALOMBAN

A FÁRAÓ ÉS A NAGY ISTENI HÁZAK

Mulhorand történelmének kezdetén a saját isteneiknek manifesztációi kormányozták, akik halandókat vettek maguk mellé társnak és ágyasnak. AZ istenek első gyermekei még félisteni erejű halandók voltak, majd az évezredek alatt

ezeknek az istengyermekeknek a vérvonala lassan felhígult.

Mulhorand elitjét ezeknek az egykori istenkirályoknak a leszármazottjai képezik, akiket összefoglalóan istenszületteknek neveznek. Az istenszülettek között a származás és a vérvonal tisztasága évezredekken át nagyon fontos volt, ezért nem egyszer egymás között házasodtak (még ezer évvel ezelőtt a családon belüli házasság sem volt szokatlan). Azonban ezeke a régi vérvonalak egyre gyengébbek a halandó házastársak miatt, ezért egyre gyakrabban jelennek meg közöttük is halandó emberek.

Az istenszületti származás a nagy isteni családokban szinte mindig megjelenik (Rezim nagyvezír az egyik jelentős kivétel, aki közönséges embernek született, hiába volt a korábbi fáraó fivére). A mulhorandi panteon minden istenétől leszármazik egy-egy vérvonal, de a panteon négy leghatalmasabb kultuszának több vérvonala is van, amelyeket együtt „házaknak” neveznek. Az isteni házak és vérvonalak azok, amelyek a legközelebb állnak ahhoz, amit a nyugati világban nemesi családoknak nevezünk, habár ezek befolyása nagyon változó.

A közemberek között is olykor-olykor megjelenik egy-egy olyan gyermek, aki istenszületti vonásokkal rendelkezik (legtöbbször a családjukban lappang az isteni vér, amely évszázadonként egyszer

ilyen gyermeket eredményez). Ezeket a gyermekeket az ország kultuszai figyelemmel kísérik, sokszor megpróbálják megnyerni maguknak.

FÁRAÓI CSALÁD

Már évezredek óta Hórusz-Ré leszármazottjai uralkodnak Mulhoradban (egy időben Hórusz-Ré lelek egyesült is a leszármazottal, de ez a gyakorlat évezredek óta megszakadt). A fáraói család a Heliacant-házba tartozik és a skuldi vérvonal vezető családjá.

A család több tragédiát és nehézséget élt át az elmúlt évtizedekben, amelyek a néhai II. Akonhórusz fáraó meggyilkolásával kezdődött. A fáraón kívül Set követői meggyilkolták a fáraó kisebbik fiát és lányát, így a családgyedüli két még élő tagja III. Hórusztep és a fáraó özvegye Résitrae fáraóné.

Hórusztep fáraónak fiatalon el lett jegyezve Amunasennel az Osriant házból, de a lány fiatalon meghalt egy balesetben, így a trónöröklés kérdése folyamatosan napirenden van. Hórusztep az elmúlt években egy Kendera Seldic nevű zsoldosnővel keveredett romantikus viszonyba, de nem mindenki örül annak, hogy Mulhorand jövőbeli fáraónéja és az eljövendő trónörökös anyja egy idegen lesz.

A fáraói családot a skuldi Heliacant vérvonal tagjai segítik ki, akikben már

erősebb a halandó vér, de a régi mulhorandi hagyományokat annál szenvedélyesebben vélemezik, akár a fáraóval szemben is.

HELIACANT-HÁZ (HÓRUSZ-RÉ)

Ré illetve Hórusz-Ré leszármazottjai az évezredek alatt sokat változtak, de a mai napig az ország legbefolyásosabb családja és Hórusz-Ré kultuszának politikai és spirituális vezetői. Az egyedüli ház, amely három vérvonalat is számlál.

A fáraói család megoldatlan utódlási kérdései miatt a többi vérvonal is felmerült, hogy elfoglalhatja a fáraói trónt, ha a család egyenesági utódok nélkül kihalna.

A család szimbóluma a napkorong, amelynek a színe vérvonalról, vérvonalra változik.

Skuldi vérvonal (arany napkorong): a fáraói család és a fáraói család oldalági rokonai tartoznak ide. A fáraói család mellett két család tartozik ide, amelyek közül Rezim nagyvezíré a befolyásosabb annak ellenére, hogy itt a leggyengébb az isteni vér hatása. (*aasimar: protector*)

Vezető: III. Hórusztep fáraó (aasimar, Hórusz-Ré lovag, TJ) és Horemheb Heliacant (aasimar, Hórusz-Ré pap, TS)

Politikai álláspont: a fáraó az Új Nap híve, de a vérvonal többi tagja egyértelműen a Régi Nap mellett áll.

Neldorildi vérvonal (vörös napkorong): Hórusz-Ré kultuszának legfontosabb papjai és spirituális vezetői közé tartoznak, akik

azonban nem szívesen vesznek részt a skuldi nagypolitikában. A többi neldorildi nemeshez hasonlóan az élet egyszerű örömeit keresik, és nem a politikai hatalmat minden áron. (*aasimar: scourge*)

Vezető: Harunwej Heliacant főpap (aasimar, Hórusz-Ré pap, TJ)

Politikai álláspont: mindig is a stabilitás és az óvatosság pártján álltak, de Neldorid szabadelvűbb környezete miatt nem tiltakoznak a változások ellen, ezért a Status Quo védelmezői.

Mishtani vérvonal (fekete napkorong): a vérvonal komor fekete bárányai, sokáig a Hórusz-Ré kultuszának legfontosabb tartó oszlopai voltak, de az elmúlt évtizedekben Sun-Ra felemelkedésével inkább a mágia és az univerzum titkai felé fordultak. Sun-Ra az ország egyik leghatalmasabb mágiahasználója, aki már többször is visszautasította a fáraói fővarázslói posztot. Egyesek szerint Sun-Ra és a vérvonal önkéntes belső száműzetése egy nagyobb politikai terv része. (*aasimar: fallen*)

Vezető: Sun-Ra Heliacant nagymester (aasimar, varázsló, Kilenc Pecsét Őrzői, TS)

Politikai álláspont: a Régi Nap hívei, és két éve az egyik legfontosabb belső ellenzéke a fáraónak Hórusz-Ré kultuszán belül.

THOLAUNT-HÁZ (THOTH)

Geldanethi vérvonal (fehér íbisz):

(*aasimar: protector*)

Vezető: Amenthoras (aasimar, Thoth-pap, SJ)

Politikai álláspont: Status Quo

Skuldi vérvonal (vörös íbisz): (*aasimar: scourge*)

Vezető: Tuhoris főpap (aasimar, Thoth-pap, IS)

Politikai álláspont: Régi Nap

OSRIANT-HÁZ (OZIRISZ)

Mishtani vérvonal (zöld fáraó): (*aasimar: protector*)

Vezető: Baramund Osriant Őszentsége (aasimar, Ozirisz-pap, TJ)

Politikai álláspont: Staus Quo

Skuldi vérvonal (fekete fáraó): (*aasimar: fallen*)

Vezető: Keltab Osriant nagyúr (aasimar, Ozirisz-lovag, TS)

Politikai álláspont: Új Nap

RAMATHANT-HÁZ (ANHUR)

Sultim vérvonal (fekete sólyom): (*aasimar: fallen*)

Vezető: Koramon Ramathant nagyúr (aasimar, harcos, KJ)

Politikai álláspont: Status Quo

Thazarimi vérvonal (vörös sólyom): (*aasimar: scourge*)

Vezető: Hethab Ramathant Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ)

Politikai álláspont: Új Nap

KISEBB ISTENI VÉRVONALAK

MÁGIAHASZNÁLÓK

MISZTIKUS MÁGIAHASZNÁLÓK FRAKCIÓI

Balzsamozók

Csontjárók

Kapuk Őrzői

Kilenc Pecsét Őrzői

Könnyezők

Kristálynézők

Monolitok Építői

Topáz Jogar Beavatottjai

Trón Látnokai

Sunsuram Követői

Wun Zarándokai

NEMESSÉG

A HIVATALNOK NEMESSÉG

A VIDÉKI NEMESSÉG

MULHORAND HÁBORÚI

HARCOSOK ÉS ZSOLDOSOK

„LOVAGOK” ÉS „LOVAGRENDEK”

SIVATAGJÁRÓK

UNTHERBEN ÁLLOMÁSOZÓ HADERŐ

THAY-MULHORAND HATÁR

KÖZNÉP

RABSZOLGÁK

MAGÁNRABSZOLGÁKRÓL ÉS A RABSZOLGABÉRLÉSRŐL

Típusa	Vásárlás	Bérlés/év
Hordár	40 ap	20 ap
Ágyas	120 ap	60 ap
Szórakoztató	120 ap	60 ap
Eunuch	80 ap	40 ap
Házi szolga	80 ap	40 ap
Munkás	40 ap	20 ap
Szakember	2-300 ap	100-150
Fegyveres	120 ap	60 ap
Gyerek	200 ap	-
100 munkás a földekre vagy építkezésekre	3000 ap	1500 ap

100 Anhur hitű fegyverforgató rabszolga	10000 ap	5000 ap
Thoth kultusza által kinevelt varázstudó rabszolga (pap, varázsló, druida vagy bárd)	1000 ap	500 ap

Vásárlás: nagyon ritkán mennek bele, és sokat kell alkudozni, vagy jóban kell lenni az adott kultusszal.

Bérlés: ha csak egy hónapra akarja valaki kérni, akkor az ár tizede.

A TÁRSADALOM PEREMVIDÉKEI

KALANDOZÓK ÉS IDEGENEK MULHORANDBAN

A FELSZÍN ALATT: AZ ALVILÁG ÉS MÁS TITKOS TÁRSASÁGOK

ELISMERTSÉG

Formái:

ELISMERTSÉG (POLITIKAI)

Elismertség pont	Rang neve
1	Úr
3	Lord
10	Báró
25	Nagyúr
50	Fáraó és a Fáraói Tanács tagjai*

ELISMERTSÉG (KULTUSZ)

Elismertség pont	Rang neve
1	Oltárszolga
3	Atya
10	Metropolita
25	Főpap
50	Őszentsége vagy Legfőbb Pap

ELISMERTSÉG (KATONAI)

Elismertség pont	Rang neve
1	Kophes vagy gyalog
3	Sólyomkard vagy kapitány
10	Holdsarló vagy százados
25	Naplándzsa vagy hadúr
50	Hadisólyom vagy tábormok

ELISMERTSÉG (AKADÉMIAI)

Elismertség pont	Rang neve
1	Novicius
3	Arkánvezető
10	Kismester
25	Mester
50	Nagymester

ELISMERTSÉG (MÁGIKUS FRAKCIÓ)

Elismertség pont	Rang neve
1	„Beavatott”
3	„Adeptus”
10	„Elismert Tag”
25	„Alvezér”
50	„Frakcióvezér”

7. HIT ÉS KULTUSZOK MULHORANDBAN

MULHORAND PANTEON CÍMSZAVAKBAN

Isten neve	Címei	Jellem/SZFÉRA
Anhur	<i>A Háború Istene, A Fizikai Erő Bajnoka, A Háború Sólyma.</i>	Kaotikus Jó HÁBORÚ, VIHAR
Anubisz	<i>Az Alvilág Kapuőre, A Balsamozók Istene, A Sírok Védelmezője</i>	Törvényes Semleges HALÁL, SÍR
Bastet	<i>Macskák Istennője, Szerencse Úrnője, A Hold Szeme</i>	Kaotikus Semleges HÁBORÚ, TRÜKKÖK
Geb	<i>A Föld és a Kövek Istene, A Bányák Ura, a Föld Kincseinek Őrzője</i>	Igaz Semleges KOHÓ, TERMÉSZET
Hathor	<i>Az Anyaság és Termékenység Istennője, A Tánc, Zene és a Költészet Úrnője</i>	Semleges Jó ÉLET, FÉNY
Hórusz-Ré	<i>Napisten, Bosszú Ura, Mulhorand Uralkodója, Priador Védelmezője, Thesk Felügyelője, Semphar Őrzője, Az Istenek Fáraója.</i>	Törvényes Semleges (Jó) ÉLET, FÉNY
Ízisz	<i>Időjárás Istennője, A Folyók Királynője, Aratás Anyja, Minden Szeretet Úrnője</i>	Semleges Jó ÉLET, TUDÁS
Nephtys	<i>A Kereskedelem, a Vagyon és a Holtak Istennője, Elkötelezettség Úrnője, Az Istenek Bosszúálló Anyja</i>	Kaotikus Jó SÍR, TUDÁS
Ozirisz	<i>A Természet Ura, A Holtak Őrzője, Mulhorand Bírája</i>	Törvényes Jó ÉLET, TERMÉSZET
Sebek	<i>Folyók Istene, A Krokodilok Ura, Balsors Hozója</i>	Semleges Gonosz TERMÉSZET, VIHAR
Set	<i>A Gonoszság, a Sivatagok és az Éj Istene, Dögevők Ura, Sakálok Atyja, Kígyók Fivére, Az Istenek Számkivetettje, A Kegyetlenség Királya</i>	Törvényes Gonosz HALÁL, TRÜKKÖK, VIHAR
Thoth	<i>A Mágia Ura, Az Istenek Írnoka, Minden Titkok Tudója, A Tudás Király, Murghöm Védelmezője</i>	Igaz Semleges MÁGIA, TUDÁS

Isten neve	Legfőbb papja	Általános politikai elkötelezettség
Anhur	Hethab Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ)	Új Nap
Anubisz	Rameses Őszentsége (tiefling, Anubisz-pap, TS)	Status Quo
Bastet	Baldun Őszentsége (tiefling, Bastet-pap, IS) Besseba Őszentsége (tiefling, Bastet-papnő, KS)	Status Quo
Geb	El-Gebraimun Őszentsége (föld genasi, Geb-pap, IS)	Régi Nap
Hathor	Asenath Őszentsége (aasimar, Hathor-papnő, SJ)	Status Quo
Hórusz-Ré	Horemheb Őszentsége (aasimar, Hórusz-Ré-pap, TS)	Régi Nap
Ízisz	Ízisz-Neferti Őszentsége (aasimar, Ízisz-papnő, SJ)	Status Quo
Nephtys	Amuna-Nefti Őszentsége (aasimar, Nephtys-papnő, KJ)	Új Nap
Ozirisz	Baramund Őszentsége (aasimar, Ozirisz-pap, TJ)	Status Quo
Sebek	Lamar-Sekni főpap (tiefling, Sebek-pap, SG)	Lázadó
Set	Nekiset úrnő (tiefling, Set-papnő/Tolvaj, SG)	Lázadó
Thoth	Amenthoras Őszentsége (aasimar, Thoth-pap, SJ)	Status Quo

MULHORANDI PANTEON

A mulhorandi panteon egyetlen istencsalád, akik együttesen jelenítik meg az ideális égi társadalmat. A hívek mindegyik istennek szoktak áldozni, de mindenki mélyebben elmerül egy-egy isten kultuszában.

A kultuszok spirituális közösségen túl politikai alakulatoknak is számítanak. Mivel nincsen örökletes nemesség a Birodalomban, ezért a kultuszok töltik be azt a szerepet a nagy politikában, amit máshol a nagyobb nemesi családok foglalnak el.

A politikai elkötelezettségnél minden kultusznak van egy fősodra, amihez a legtöbb hívő és általában a kultusz vezetése tartozik, és van általában egy radikális és egy konzervatívabb szárnya, akik valamilyen irányba el tudják tolni olykor a kultusz döntéseit. Ahol valamelyik irányzat nincs említve, ott annak a befolyása nem túl

számattevő, vagy a fősodor véleményét osztja.

ANHUR (KAOTIKUS JÓ, KÖZEPES ISTEN)

A Háború Istene, A Fizikai Erő Bajnoka, A Háború Sólyma.

Kulcsszavak: Fiatalosság, Harciasság, Radikalizmus

Szférák: Háború, Vihar

Szimbóluma: Sóllyomfejes handzsár egy zsinórba betekerve

Kultusza: Korábban kegyvesztett kultusz az elmúlt évek hadisikereinek köszönhetően kedvezőbb fényben van a fáraó szemében. Hórusz-Ré egyházának politikai ellenfelei.

Kultuszközpont: Sultim

Legfőbb pap: Hethab Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ)

Ethosz: Anhur papjainak meg kell védenie Mulhorandot egészen a történelmi határaiig. El kell pusztítani a Birodalom

ellenségeit, és minden embert – legyen nemes vagy rabszolga – meg kell védeni a gonosz erőktől.

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra az **Új Nap** híve, a konzervatívabb szárny konszolidálná a fennálló rendet.

Rítusok és ünnepek: xxx

ANUBISZ (TÖRVÉNYES SEMLEGES, KISEBB ISTEN)

*Az Alvilág Kapuőre, A Balzsamozók Istene,
A Sírok Védelmezője*

Kulcsszavak: Közömbösség, Spiritualitás, Titokzatosság

Szférák: Halál, Sír

Szimbóluma: *sakálfej*

Kultusza: A kultusza nagyon kicsi, és többnyire meghúzódnak a papjai az árnyak között. Nem folynak bele a halandó politikába.

Kultusközpont: Skuld

Legfőbb pap: Rameses Őszentsége (tiefling, Anubisz-pap, TS)

Ethosz: Anubisz papjainak jelen kell lenniük minden ember testének felkészítésénél a temetés előtt. Ők őrzik és gondozzák a sírokat és kriptákat.

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra a **Status Quo** védelmezője, a konzervatívabb ága a Régi Nap híve.

Rítusok és ünnepek: xxx

BASTET (KAOTIKUS SEMLEGES, KISEBB ISTENNŐ)

Macskák Istennője, Szerencse Úrnője, A Hold Szeme

Kulcsszavak: Kiismerhetetlen, Öntörvényű, Ravasz.

Szférák: Háború, Trükkök

Szimbóluma: *Macskaszempár egy korongon*

Kultusza: A Birodalom urbánus részén egy igazi alvilági kultusz, de vidéken gyakran imádják oroszlán alakjában, itt inkább a ravaszság és a védelem kerül középpontban.

Kultusközpont: Urbánus kultusz: Skuld, vidéki kultusz: Maerlar

Legfőbb papjai: Baldun Őszentsége (tiefling, Bastet-pap, IS) a vidéki kultusz vezetője és Besseba Őszentsége (tiefling, Bastet-papnő, KS)

Ethosz: A papoktól azt várja az Istennő, hogy éljék meg az életet a maguk teljességében és sosem adják fel a szabadságukat. A vidéki kultusz elvárja a gyengék védelmét is.

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra a **Status Quo** védelmezője, a radikálisabb (főleg urbánus) ága az Új Nap híve.

Rítusok és ünnepek: xxx

GEB (IGAZ SEMLEGES, KISEBB ISTEN)

A Föld és a Kövek Istene, A Bányák Ura, a Föld Kincseinek Őrzője

Kulcsszavak: Erő, Testvériesség, Zordság.

Szférák: Kohó, Természet

Szimbóluma: *egy magányos hegycsúcs*

Kultusza: Mulhorand bányáinál tűnik fel apró kultusza, amely helyben fontos, de a nagy politikához nem ér fel.

Kultusközpont: Klondor

Legfőbb papja: El-Gebraimun Őszentsége (föld genasi, Geb-pap, IS)

Ethosz: Geb papjainak egységbe kell kovácsolnia a bányászokat és azokat, akik veszélyes munkát végeznek. Felügyelniük kell a bányamunkálatokat, és felmérni a föld kincseit.

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra a **Régi Nap** híve, a radikálisabb szárnya a jelenlegi rendet tartaná fent.

Rítusok és ünnepek: xxx

HATHOR (SEMLEGES JÓ, KISEBB ISTENNŐ)

Az Anyaság és Termékenység Istennője, A Tánc, Zene és a Költészet Úrnője

Kulcsszavak: Családias, Életvidám, Reményteli.

Szférák: Élet, Fény

Szimbóluma: *Tehénfej, amely fölött a holdkorong lebeg*

Kultusza: A kultusz a fennálló rend egyik legelkötelezettebb híve, de ereje nem túl

számottevő. A hívei főleg a rabszolgákból és az alacsonyabb néposztályból kerülnek ki.

Kultusközpont: Surboar

Legfőbb papja: Asenath Őszentsége (aasimar, Hathor-papnő, SJ)

Ethosz: Hathor papnőinek az anyák és az elesettek védelmezőiként kell, hogy fellépniük. Segíteniük kell a művészeket, és őrt állni az ünnepeken.

Politikai elkötelezettség: Az egyház egyértelműen a **Status Quo** védelmezője, de a radikálisai hajlanak az Új Nap felé.

Rítusok és ünnepek: xxx

HÓRUSZ-RÉ (TÖRVÉNYES SEMLEGES (JÓ), NAGYOBB ISTEN)

Napisten, Bosszú Ura, Mulhorand Uralkodója, Priador Védelmezője, Thesk Felügyelője, Semphar Őrzője, Az Istenek Fáraója.

Kulcsszavak: Állandóság, Hatalom, Rend

Szférák: Élet, Fény

Szimbóluma: *fáraó koronás sólyom a napkorongban*

Kultusza: A legnagyobb és legfontosabb kultusz a birodalomban. Az ő jóváhagyásuk nélkül semmi sem történhet a Birodalomban

Kultusközpont: Skuld

Legfőbb papja: hivatalosan a fáraó (III. Hórusztep, aasimar, Hórusz-Ré lovag, TJ),

ténylegesen Horemheb Őszentsége (aasimar, Hórusz-Ré-pap, TS)

Ethosz: *Hórusz papjainak kell vezetnie a Birodalmat. esküvel kell fogadniuk, hogy az egyházi vagyonnal tisztességesen gazdálkodnak. Az életük árán is meg kell védeniük az Egyházi személyeket, vagyont és szent helyeket. Set esküdt ellenségei.*

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra a **Régi Nap** híve, a radikálisabb szárnya a jelenlegi rendet tartaná fent.

Rítusok és ünnepek: xxx

ÍZISZ (SEMLEGES JÓ, KÖZEPES ISTENNŐ)

Időjárás Istenője, A Folyók Királynője, Aratás Anyja, Minden Szeretet Úrnője

Kulcsszavak: Gondoskodás, Népszerűség, Nőiesség

Szférák: Élet, Tudás

Szimbóluma: *egy ankh és egy csillag a holdkorongon*

Kultusza: A kultusza főleg vidéken népszerű, de a politikai súlya és ereje eltöprel a másik négy nagy kultuszhoz képest. Az egyház Anhur és Ozirisz kultuszával is jó viszonyt ápol.

Kultuszközpont: Ulzel (Nagy-völgy)

Legfőbb papja: Ízisz-Neferti Őszentsége (aasimar, Ízisz-papnő, SJ)

Ethosz: *Mulhorand hőseinek védelmezőiként szoktak fellépni. A papnői a nőiség minden aspektusát meg kell, hogy testesítsék. Varázserejükkel a földek*

termékenységeire kell felügyelniük. A gyermekek védelmezői.

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra a **Status Quo** védelmezője, a radikálisabb ága az Új Nap híve.

Rítusok és ünnepek: xxx

NEPHTYS (KAOTIKUS JÓ, KÖZEPES ISTENNŐ)

A Kereskedelem, a Vagyon és a Holtak Istenője, Elkötelezettség Úrnője, Az Istenek Bosszúálló Anyja

Kulcsszavak: Alázatosság, Gazdagság, Hűség

Szférák: Sír, Tudás

Szimbóluma: *áldozati tál ankh díszítéssel*

Kultusza: A gazdagok körében népszerű istennő, akinek a kultusza meglehetősen kicsi.

Kultuszközpont: Neldorild

Legfőbb papja: Amuna-Nefti Őszentsége (aasimar, Nephtys-papnő, KJ)

Ethosz: *Nephtys papnőinek elől kell járniuk hűségben és másokat is erre kell ösztönözniük. A papnők szent esküvel fogadják, hogy bosszút állnak azokon a Mulhorandiakon, akiket a Thay vörös varázslók öltek meg.*

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra az **Új Nap** híve, a konzervatívabb szárny konszolidálná a fennálló rendet.

Rítusok és ünnepek: xxx

**OZIRISZ (TÖRVÉNYES JÓ,
KÖZEPES ISTEN)**

*A Természet Ura, A Holtak Őrzője,
Mulhorand Bírója*

Kulcsszavak: Állhatatosság, Igazságosság,
Komorság

Szférák: Élet, Természet

Szimbóluma: *fehér fáraói alsókorona,
keresztben álló pásztorbottal és
cséphadaróval*

Kultusza: A kultusz papjai a Birodalom
legfőbb bírói, ami miatt különösen nagy a
jelentőségük az ország életében. Hórusz-Ré
egyház túlhatalmával szemben az ő
tisztségük és kérlelhetetlenségük a
legfontosabb garancia.

Kultusközpont: Mishtan (illetve
Jhalhoran)

Legfőbb papja: Baramund Őszentsége
(aasimar, Ozirisz-pap, TJ)

Ethosz: Szent eskü kötelezi a papokat,
hogy tisztességesen ítélkezzenek és
közvetítsenek az eléjük kerülő ügyekben.
Erejükkel segíteniük kell az aratást. A maat
(igazságosság) elveinek megfelelően kell
élniük és végre kell hajtaniuk a temetkezési
rituálét a holtaknak.

Politikai elkötelezettség: Az egyház
fősodra a **Status Quo** védelmezője, a
radikálisabb ága az Új Nap, a
konzervatívabb a Régi Nap híve.

Rítusok és ünnepek: xxx

**SEBEK (SEMLEGES GONOSZ,
KISEBB ISTEN)**

*Folyók Istene, A Krokodilok Ura, Balsors
Hozója*

Kulcsszavak: Könyörtelen, Primitív, Vad

Szférák: Természet, Vihar

Szimbóluma: *krokodil fej szarvas fejdísszel*

Kultusza: A kultusza olyan kicsi és
szervezetlen, hogy az átlagemberek néha
arról is megfeledkeznek, hogy létezik.
Főleg vidéken, a folyók közelében, imádják
élő áldozatokat bemutatva. A kultusz papjai
és hívei a folyópartok és lápok véres
védelmezőiként lépnek fel.

Kultusközpont: Nincs, de a Lándzsa-
folyó völgyében még mindig találni romba
dőlt szentélyeket, amelyek oltárain friss vér
és koromnyomok találhatóak.

Legfőbb papja: Lamar-Sekni főpap
(tiefling, Sebek-pap, SG)

Ethosz: A papjainak a természet vad és
gyilkos erőinek megtestesülésévé kell
válnia. Az erősnek uralkodnia kell a
gyengéken a hitük szerint, és ehhez el kell
veszíteniük valamennyit az
emberiességükből, hogy a szentként tisztelt
krokodilokhoz váljanak hasonlatossá.

Politikai elkötelezettség: Közömbösek a
nagypolitika iránt, de a kultusz magasabb
rangú papjai általában ellenségesek a
fáraóval szemben.

Rítusok és ünnepek: xxx

SET (TÖRVÉNYES GONOSZ, KÖZEPES ISTEN)

*A Gonoszság, a Sivatagok és az Éj Istene,
Dögevők Ura, Sakálok Atyja, Kígyók
Fivére, Az Istenek Számkivetettje, A
Kegyetlenség Királya*

Kulcsszavak: Alattomoság, Cselszövés,
Nemezis

Szférák: Halál, Trükkök, Vihar

Szimbóluma: kobraféj

Kultusza: Sötét alvilági kultuszként működik illegalitásban. A legnagyobb városokban biztosan található egy-egy titkos társaság, akik a meglévő hatalom megdöntésére konspirálnak. Mulhorand kietlen városok között húzódo pusztaságaiban örültek és félvad közösségek követik. A sivatagban elveszett utazókhöz néha közvetlenül szól, hogy üzletet ajánljon a túlélésért cserébe.

Kultusközpont: utoljára Sampranas városában volt egy nagyobb kultusza, amíg ki nem füstölték őket, azóta Mulhorand urai csak találgatni tudnak.

Legfőbb papja: Nekiset úrnő (tiefling, Set-papnő/Tolvaj, SG)

Ethosz: Set papjainak szentségtelen kötelessége, hogy elpusztítsák Hórusz-Ré és Ozirisz kultuszait és Setet emeljék Mulhorand trónjára. A rituáléi gyakran követelik meg élő, értelemmel rendelkező lények feláldozását.

Politikai elkötelezettség: Set kultuszának közömbösek a hivatalos politika nagy

kérdései, csak annyira folyik bele, hogy a többi kultusz közötti ellentéteket titokban tovább szítsa.

THOTH (IGAZ SEMLEGES, KÖZEPES ISTEN)

*A Mágia Ura, Az Istenek Írnoka, Minden
Titkok Tudója, A Tudás Királya, Murghöm
Védelmesője*

Kulcsszavak: Bölcsesség, Megfontoltság,
Misztikum

Szférák: Mágia, Tudás

Szimbóluma: íbiszféj

Kultusza: A politikai ügyekben többnyire semleges kultusz, amely elsősorban a tudás és a mágia előrehaladására koncentrál. Gyakran szolgálnak a mérleg nyelveként a politikai és hitvitákban.

Kultusközpont: Gheldaneth

Legfőbb papja: Amenthoras Öszentsége (aasimar, Thoth-pap, SJ)

Ethosz: Thoth papjainak kutatniuk kell a mágiát, meg kell védelmeznük Thoth titkait és terjeszteni a mágikus tudást Mulhorandban. Az ő feladatok, hogy megvédjék a Birodalmat az árulóktól és Thay vörös varázslóitól. A lehető legkevesebb fegyvert használnak, mert a mágia a fő harcieszközük.

Politikai elkötelezettség: Az egyház fősodra a **Status Quo** védelmezője, a radikálisabb ága az Új Nap, a konzervatívabb a Régi Nap híve.

Rítusok és ünnepek: xxx

MÁS ÉS IDEGEN ISTENEK AZ ÖREG BIRDALMAKBAN CÍMSZAVAKBAN

UNThERI ÉS CHESSENTAI ISTENEK		
Isten neve	Címei	Jellem/SZFÉRA
Assuran (Hoar)	<i>Vészhozó, A Három Mennydörgés Ura</i>	Törvényes Semleges HÁBORÚ
Gilgeam	<i>Háború Ura, A Győzelem Atyja, Az Ég és a Városok Istene</i>	Törvényes Gonosz HÁBORÚ
Istár (Ízisz)	<i>Időjárás Istennője, A Folyók Királynője, Aratás Anyja, Minden Szeretet Úrnője</i>	Semleges Jó ÉLET TUDÁS
Tchazzar	<i>A Csatak Sárkánya, Chessenta Igaz Királya, a Legyőzhetetlen Harcos</i>	Kaotikus Gonosz VIHAR
Tiamat	<i>Sárkánykirálynő, az Istenek Nemezise, a Sötét Hölgy</i>	Kaotikus Gonosz TRÜKKÖK

IDEGEN ISTENEK		
Isten neve	Hatalom	Jellem/SZFÉRA
Bane	<i>A Fekete Úr, a Fekete Kéz, a Sötétség Ura</i>	Törvényes Gonosz HÁBORÚ
Gond	<i>A Csodák Hozója, Minden Kovácsok Ura</i>	Igaz Semleges KOHÓ, TUDÁS
Mask	<i>Minden Tolvajok Ura, az Árnyak Ura</i>	Semleges Gonosz TRÜKKÖK
Mystra	<i>A Rejtélyek Úrnője, Minden Mágia Anyja</i>	Semleges Jó MÁGIA, TUDÁS
Tempus	<i>A Csatak Ura, az Ellenség Kalapácsa</i>	Kaotikus Semleges HÁBORÚ
Vörös Lovag	<i>Stratégia Úrnője, Karmazsin Tábornok, Karmazsin Hölgy</i>	Törvényes Semleges HÁBORÚ

MÁS ÉS IDEGEN ISTENEK AZ ÖREG BIRDALMAKBAN

ASSURAN [HOAR HELYI NEVE]
(TÖRVÉNYES SEMLEGES,
FÉLISTEN)

Vészhozó, A Három Mennydörgés Ura

Kulcsszavak: Elfojtott harag, Fatalizmus,
Igazságosság

Szférák: Háború

Szimbóluma: egy felhőből kicsapó villám
(nem az általános Hoar szimbólum)

Kultusza: Chessenta és Unther ősi városaiban olykor meg lehet találni egy-egy templomot, de a kultusza nem számít igazán erősnek.

Kultusközpont: nincs igazi központi temploma, de a Thulbane-hegy szenthelynek számít, mert villámsújtotta csúcsát Assuran otthonának gondolják.

Ethosz: Assuran papjainak minden erejükkel az igazságosságot kell szolgálniuk, de nem az írott betű szerinti igazságosságot, hanem annak a szellemét.

A rossz tetteket meg kell büntetniük és bosszút kell állniuk. A tetteiket valamiféle iróniának és költői eleganciának kell áthatnia.

Mulhorandi kapcsolatok: nincsen közvetlen kapcsolata Mulhoranddal, mert a kultusz inkább Chessentában aktív.

Rítusok és ünnepek: xxx

BANE (TÖRVÉNYES GONOSZ, NAGYOBB ISTEN)

A Fekete Úr, a Fekete Kéz, a Sötétség Ura

Kulcsszavak: Fenyegető gonoszság, Hierarchia, Terror

Szférák: Háború

Szimbóluma: zöld sugarak, amelyek egy fekete kéz ujjából törnek elő

Egyháza: Bane a Bajok idején (1358) meghalt, de eszenciája féldémoni fiában Iyachtu Xvimben tovább élt, a kampány kezdetén (1372) Bane elpusztította fia porhüvelyét és újjászületett, mint a zsarnokság és a félelem sötét istene. Újjászületése után újraszervezte egyházát és újakezdte szentségtelen küldetését, hogy az egész világon elterjessze rémuralmát.

Kultusközpont: Bane egész kontinensre kiterjedő egyházának központja Zhentilerőd, ahol kiválasztottja Fzoul Chembryl irányítja a különböző kultuszok tevékenységét. Az Öreg Birodalmakban Messemparban található meg Bane helyi kultuszának központja.

Ethosz: Bane istenségen kívül ne szolgálj senkit. Tedd a világot Bane birodalmává, ahogyan a papsága is csak neki hódol, mert az igazi hatalom csak út szolgálva szerezhető meg. Terjeszd Bane sötét rettegését.

Mulhorandi kapcsolatok: Unther azon területein, ahol Mulhorand hatalma dominál a nemesség egy része örömmel kezdte követni a halott Gilgaem helyett a hozzá hasonló ámde hatalmasabb Bane-t. A még önálló Untherben szintén a régi előkelőségek kezdtek neki áldozni, de az elkötelezettségük gyenge. Bane egyházaa habár sok erőforrást fektet a régióba még igen gyengének számít, de sokan akár az ördöggel is összefognának a nép felszabadításáért.

Rítusok és ünnepek: xxx

GILGEAM (TÖRVÉNYES GONOSZ, HALOTT FÉLISTEN)

Háború Ura, A Győzelem Atyja, Az Ég és a Városok Istene

Kulcsszavak: Arrogáns, Lappangó, Zsarnoki

Szférák: Háború

Szimbóluma: vörös ököl a napkorongban

Kultusza: istenük bukásával és az untheri állam összeomlásával a kultusz – amit addig a köznép is csak félelemből követett – látványosan eltűnt. A kultusz emlékeire és egyes képviselőire a mai napig rá lehet bukkanni, de a befolyása kisebb. Persze ez

nem jelenti azt, hogy a keménymag ne lenne életerős és veszedelmes.

Kultuszközpont: Unthas volt Gilgeam uralmának központja, de a legfontosabb temploma a Fekete Hamvak Citadellája volt, amíg el nem pusztult egy vulkánkitörésben

Ethosz: Gilgeam papjainak feltétel nélkül engedelmessé kell az uraiknak. A papoknak ki kell kényszeríteniük az uruk akaratát. El kell pusztítaniuk mindenkit, akik nem Gilgeamot imádják, és Unther ellenségei.

Mulhorandi kapcsolatok: Gilgeam követői a mai napig azon dolgoznak, hogy visszazerezzék az országot és feltámasszák az istenüket. A kultusz az árnyak között működik, de a kapcsolatainak és a felhalmozott erőforrásainak köszönhetően tudnak kellemetlenségeket okozni, de nem ők a legerősebb játékosok az untheri sakkjátszámban.

Rítusok és ünnepek: xxx

GOND (IGAZ SEMLEGES, KÖZEPES ISTEN)

A Csodák Hozója, Minden Kovácsok Ura

Kulcsszavak: Alázatos, Kreatív, Szerény

Szférák: Kohó, Tudás

Szimbóluma: fogazott kerék négy küllővel

Egyháza: Gond egyháza habár világszinten nagynak és fontosnak tekinthető, nem tart fenn igazi egyházi hierarchiát. Papjai magányos feltalálók és csodatevők, akik

terveket készítenek, találmányok és nagy építmények megvalósítását felügyelik.

Kultuszközpont: Chessentában találni magányos kegyhelyeket, sőt állandó jelleggel állomás papokat is. Mulhorandban Geldanethben található egy megtört kis temploma.

Ethosz: Gond követőinek elsősorban cselekvőnek és a világ aktív alakítójának kell lennie. A tervek fontosak, de fontosabb a megvalósításuk. A papoknak érteniük kell egy szakmához és azt gyakorolniuk is kell. A híveknek új dolgokat kell alkotniuk és vigyázniuk kell, hogy az új találmányok ne ártsanak az embereknek. Add át a tudásod a szakmabelieknek.

Mulhorandi kapcsolatok: Gond kultusza Geldaneth tudásra és fejlődés nyitott városában talált menedéket, és az itt élő maréknyi papja és kisebb kultusza megbecsültnek tekinthető. Thoth kultusza jó viszonyt ápol Gond helyi főpapjával, és mind a világi mind a mágikus akadémián vannak termékeny kapcsolatai. Különösen a Monolitiok Építői nevű varázslófrakcióval ápolnak szoros kapcsolatokat, még közös terveik és építkezéseik vannak. A kultusz pár kiválasztott tagja minden évben ellátogathat Mishtanba az ottani sírkomplexumok építészeti megoldásait vizsgálni. A kultusz papjai számára a Nagyvölgy mágikus vízpumpáinak titkainak kifürkészése lenne az igazi

fegyvertény, de Thoth kultuszának papjai hallani sem akarnak erről.

Rítusok és ünnepek: xxx

ISTÁR [ÍZISZ HELYI NEVE]
(SEMLEGES JÓ, KÖZEPES ISTENNŐ)

Időjárás Istenője, A Folyók Királynője, Aratás Anyja, Minden Szeretet Úrnője

Unther eredeti istenei közül sokan elpusztultak, közöttük Istár is, de Ízisz átvette a hatalmát, ezért az untheriek Istárnak szóló imái Ízisznek szólnak. A két kultusz baráti viszonyban van, mintha csak nővérek lennének.

MASK (SEMLEGES GONOSZ, KISEBB ISTEN)

Minden Tolvajok Ura, az Árnyak Ura

Kulcsszavak: Individualista, Konspiratív, Sejtelmes

Szférák: Trükkök

Szimbóluma: fekete selyemálarc

Kultusza:

Kultusközpont:

Ethosz:

Mulhorandi kapcsolatok:

Rítusok és ünnepek: xxx

MYSTRA (SEMLEGES JÓ, NAGYOBB ISTENNŐ)

A Rejtélyek Úrnője, Minden Mágia Anyja

Kulcsszavak: Közömbös, Rejtett erő, Titokzatos

Szférák: Mágia, Tudás

Szimbóluma: hét kékesfehér csillag, amelyek közül vörös kód áramlik ki

Kultusza:

Kultusközpont:

Ethosz:

Mulhorandi kapcsolatok:

Rítusok és ünnepek: xxx

TCHAZZAR (KAOTIKUS GONOSZ, ISTENI STÁTUSZA KÉRŐJELES)

A Csatak Sárkánya, Chessenta Igaz Királya, a Legyőzhetetlen Harcos

Kulcsszavak: Harcias, Különc, Sárkányimádó

Szférák: Vihar

Szimbóluma: vörös sárkány

Kultusza: Tchazzar egy nagy erejű chessentai harcos volt, akinek először és utoljára sikerül egy kézben összpontosítania a városállamok minden erejét. A hős egy győztes csatában egymaga legyőzte az untheri inváziós seregeket majd eltűnt. Egyesek megesküdtek rá, hogy Tchazzar vörös sárkánnyá változott és úgy győzte le Chessenta ellenfeleit. A kultusza a mai napig nemzeti hősként és a nép atyaisteneként imádja őt. Egyesek szerint csak egy alakot váltott sárkány volt, mások szerint valódi isten, akinek közel lehetett Timatahoz is. Az igazságot kevesen tudják, de a papjainak tényleg van varázshatalma.

Kultusközpont: Cimbar és Soorenar városai Chessentában

Ethosz: A papoknak védelmezniük kell Chessenta népét és készen kell állniuk az istenük második eljövételére, aki elfoglalja újra az egyesített Chessenta trónját és dicsőségbe vezeti az országot. A papoknak tisztelniük kell a sárkányokat, különösen a vörös színűeket.

Mulhorandi kapcsolatok: Habár Tchazzar ízig-vérig chessentai isten, papjaival és követőivel egyre gyakrabban lehet találkozni Mulhorandban és máshol is a régióban. Láthatóan keresnek valamit és keresik a kapcsolatot a környék ősi sárkányaival. Különösen a Sárkánykard-hegység környékén szoktak keresni, ahol az öreg kéksárkány hölgy Gestanius él.

Rítusok és ünnepek: xxx

TEMPUS (KAOTIKUS SEMLEGES, NAGYOBB ISTEN)

A Csatak Ura, az Ellenség Kalapácsa

Kulcsszavak: Harcias, Önhit, Vakmerő

Szférák: Háború

Szimbóluma: lángoló kard egy pajzson

Egyháza:

Kultuszközpont:

Ethosz:

Mulhorandi kapcsolatok:

Rítusok és ünnepek: xxx

TIAMAT (KAOTIKUS GONOSZ, KISEBB ISTENNŐ)

Sárkánykirálynő, az Istenek Nemezise, a Sötét Hölgy

Kulcsszavak: Baljós, Fejedelmi, Megalomán

Szférák: Trükkök

Szimbóluma: ötfejű sárkány

Kultusza: A kultusz hatalmas ereje ellenére azért nem képes a mai napig kiűzni a megszállókat Untherből, mert maga a kultusz is folyamatosan belső harcokkal és intrikákkal van elfoglalva. Minden pap és Tiamat-hívő mágus igazából a saját hatalma gyarapítására kívánja felhasználni a kultusz erőforrásait. Ha egyszer valakinek sikerülne a belső elletéteket felszámolni, akkor Tiamat-kultusza lenne a térség legveszedelmesebb szervezete.

Kultuszközpont: Uthalassban található a kultusz legnagyobb temploma a Megszámálhatatlan Pikkelyek Oltára, de Chessentában és Untherben is található egy-egy nagy templom mindegyik színű gonosz sárkánynak szentelve.

Ethosz: Tiamat papjainak hűségesen kell szolgálniuk Tiamatot és a gyermekeit a sárkányokat. Minden istenség a halandók zsarnoka, akiket el kell űzni a világ színéről és a trónjukra egyedül Tiamatot kell állítani. A Tiamat által uralt világban a sárkányok lennének a világ kormányzói, a papság pedig hűséges vazallusuk.

Mulhorandi kapcsolatok: Az Untherért folyó hatalmi harcokban Tiamat kultusza lépett fel leghatározottabban Mulhoranddal szemben, hogy megszerezze az országot magának. A kultusz rengeteg beépített

ember és alvó ügynököt foglalkoztat a megszálló csapatok között, és a sárkányoknak hála a nyers katonai erejük sem megvetendő, így ők tekinthetők a legveszedelmesebb nyílt ellenségnek a Birodalom számára.

Rítusok és ünnepek: xxx

VÖRÖS LOVAG (TÖRVÉNYES SEMLEGES, KISEBB FÉLISTENNŐ)

Stratégia Úrnője, Karmazsin Tábornok, Karmazsin Hölgy

Kulcsszavak: Energikus, Lovagias, Találékony

Szférák: Háború

Szimbóluma: vörös sakkfigura (lovag)

Kultusza:

Kultuszközpont:

Ethosz:

Mulhorandi kapcsolatok:

Rítusok és ünnepek: xxx

AZ ÚJ NAP SZIMBÓLUMÁNAK SPIRITUÁLIS ÉRTELMEZÉSEI

Mióta feltűnt a színen az Új Nap szimbóluma komoly viták tárgya, hogy ez most politikai vagy spirituális szimbólum. Az alábbiakban négy értelmezést mutatok be, amelyek megjelenhetnek:

TRIVIÁLIS ÉRTELMEZÉS: AZ IFJÚ FÁRAÓ

A legegységesebb értelmezési keret az, hogy az Új Nap az ifjú és ereje teljében lévő III. Hórusztepet jelenti, aki visszafoglalja az ősi mulhorandi földeket, egyesíti Unthert és Mulhorandot és elhozza az Új Birodalmat, ezzel pedig egy új aranykort, amit az istenek is megígértek. Ezt az értelmezést az Új Nap világi hívei és Hórusz-Rén kívüli kultuszok osztják.

RADIKÁLIS ÉRTELMEZÉS: ÚJ TANÍTÁS

Hórusz-Ré kultuszán belül van egy végtelenül fáraóhű csoport, akik új dogmákat akarnak felállítani. Véleményük szerint a nép nem tud megváltozni, ha nem változik meg a hite is egyúttal. Szerintük a korábbi stabilitásra és rendre törekvő dogmák felett eljárt az idő és ideje egy életre és a külvilágra nyitottabb kultúrát teremteni. Ez az értelmezés inkább tekinthető „értelmiségi” szeszélynek, mert kizárólag papok, varázslók és hivatalnok nemesség vallja.

ORTODOX ÉRTELMEZÉS: RÉ VISSZATÉRÉSE

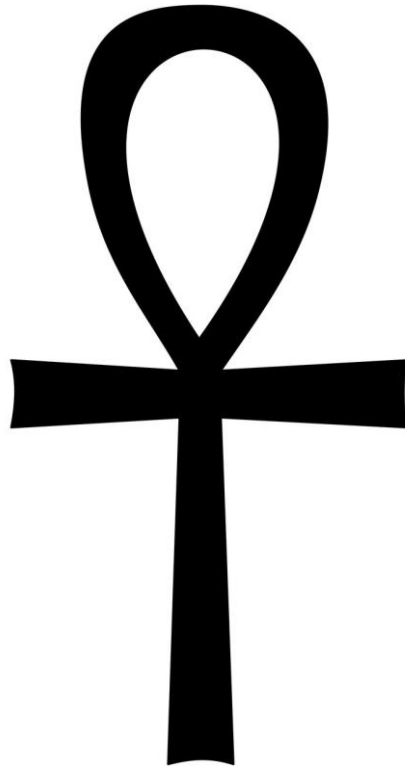
A legkülönösebb értelmezést a Régi Nap egyes hisztérikusabb hívei vallják. Ezek szerint ha lesz is új nap, az csakis azt jelenti, hogy Ré fel fog támadni a skuldi sírjából, elpusztítja az istentelen bitorlókat a fáraói trónon és ő fog uralkodni Mulhorandon, ahogy az idők kezdetén is volt. Ezt az

értelmezése kevesen merik hangosan hirdetni, mert felér egy felségámulással, de vannak olyan ókonzervatívok, akik egymás között Ré második eljövételét várják.

ERETNEK ÉRTELMEZÉS: LATHANDER ÉS HÓRUSZ-RÉ EGYLÉNYEGŰSÉGE

A nyugati utazók közül a legkülönösebb alak egy Renald atya (ember, Lathander-pap, TJ) nevű cormyri férfi, aki Skuld városában tanít a szegényeknek Lathander hitéről. Lathander a nyugati országokban ismert napisten, akinek a hatalmi köre így azonos Hórusz-Rével. Renald atya meg van róla győződve, hogy Hórusz-Ré és a többi

mulhorandi isten azonos a nyugati istenekkel csak más néven, és csak akkor juthatnak el az isteneik igazi imadásához, ha a valódi nevükön hívják őket. Renald a lelke mélyén egy igazi pacifista anarchista, de ebből a szegényekhez csak az anarchizmusa jut el, és féltő, hogy eretnek nézeteivel bajt fog hozni magára vagy egy radikális szekta alapjait veti meg. A dolgot az is bonyolítja, hogy Renald atyáról azt beszélnek, hogy a Hárfások tagja, így a fáraó külföldi tanácsadóhoz köthető. Elég egyetlen hiba, hogy a fáraó és Renald atya elszabaduló hívei azonosítva legyenek és aláássák a két férfi nemes terveit.



8. MULHORANDI POLITIKA

MULHORANDI POLITIKA CÍMSZAVAKBAN

Uralkodó: III. Hórusztep

Nap Tanács: 11 fős tanács, amely a Birodalom legnagyobb hatalmú személyeinek és a fáraói bürokrácia vezetőinek gyűlése. A legfontosabb döntéshozatali és jogalkotó szerv, és a mulhorandi politika szíve. Szimbolikusan a fáraó vezeti, de ténylegesen a nagyvezír szava a legfontosabb.

Új Nap: az a politikai irányzat, amely az ország felemelkedését a társadalom alapvető reformjában és a kultuszok papjainak hatalmának megregulálásában látja. *Fő célkitűzések:* politikai hatalom központosítása a fáraó kezében a kultuszokkal szemben, teljes rabszolga felszabadítás, női egyenjogúság, idegenek és nem emberi fajok jogegyenlősége. *Vitatott kérdés, de van támogatása:* a birodalom régi határainak visszaállítása és Unther teljes elfoglalása. *Támogatói:* a Fáraó, Hethab Őszentsége (Anhur legfőbb papja) illetve Anhur kultusza, Monolitok Építői nevű varázsló frakció és más kultuszok radikálisabb irányzatai.

Régi Nap: az a politikai irányzat, amely a fáraó elhamarkodott reformjait meg akarja állítani és meg akarja szilárdítani a kultuszok politikai hatalmát a fáraóval

szemben. Fő célkitűzések: a fáraó két évvel ezelőtti reformtörvényeinek eltörlése, a fáraói törvényjavaslatok megghiúsítása és meggyőzni az ideái helytelenségéről, a fáraó megfelelő kiházasítása, Anhur erősödő kultuszával szembeni összefogás és Mulhorand dicsőségének helyreállítása. *Vitatott kérdés, de van támogatása:* a birodalom régi határainak visszaállítása és Unther teljes elfoglalása, lehetőleg Anhur kultuszának kizárásával. *Támogató:* Rezim nagyvezír és Sun-Ra nagymester a vezéralakja, és általában Hórusz-Ré kultusza sorolható ide, illetve az egyes kultuszok fősodra illetve konzervatívabb irányzatai.

Status Quo Védelmezői: az az irányzat, amely a jelenleg elért társadalmi konstrukciót tartaná fent még legalább tíz évig, hogy működik-e. Egyáltalán nem támogatják a további radikális reformokat, de nem is akarják visszaállítani a régi rendet. Ez az irányzat az, aki a legjobban tiltakozik a további költséges hadjáratokkal szemben és a meglévő területek pacifikálása mellett kardoskodik. *Célkitűzések:* a reformok lassítása, de legalábbis reális mederben tartása, az untheri hadjárat lassítása, az Új Nap és a Régi Nap hívei közötti közvetítés, a társadalmi béke védelme. *Támogatói:* Ré-Sitrae fáraóné (a

fáraó anyja), Baramund Őszentsége Ozirisz legfőbb papja és Amenthoras Őszentsége Thoth legfőbb papja ennek az irányzatnak a vezérlakja, és majdnem minden társadalmi rétegben és kultuszban van híve ennek az álláspontnak.

Tizedes törvény: két éve elfogadott törvény, amely arra kötelezte a kultuszokat, hogy a rabszolgáik tizedét szabadítsák fel. A törvény komoly érvágást jelentett az ország hatalmasságainak, de a köznép és a szegények körében a fáraó népszerű lett. Ez a törvény a csekély mennyiségű magánrabszolgára nem vonatkozott.

Az Új Hold Törvénye: két éve elfogadott törvény, amely lehetővé tette, hogy a lánygyermekek úgy örököljenek, mint a férfi utódok, illetve megnyitották egyes szakmák tanulását a lányok számára, továbbá inentől a fáraói hadseregben nők is szolgáltak, továbbá nem kell külön fáraói engedély ahhoz, hogy egy lány gyermek a két Geldanethi Akadémián tanulhasson. A törvényt sokan úri hóbortnak tartják, és vannak olyan területei a társadalmi érintkezésnek (például a hadsereg), ahol még nem vettek tudomást a törvény szelleméről.

A Nagy Visszarendeződés: három hónapja az ún. „Acélbálna-incidentst” követően a haladó szellemű Pszamtik nagyvezír és a Nap Tanács megbukott, ezért a fáraó kénytelen volt Hórusz-Ré kultuszának nyomására visszavenni a

korábbi nagyvezír Rezimet, valamint az Új Nap hívei közül is sokakat meneszteni kényszerült a Tanácsból illetve a bürokrácia vezetéséből, így többen pozíciót szereztek a Régi Nap hívei közül. A Nagy Visszarendeződés után egy kényes hatalmi egyensúly jött létre a Nap Tanácsban, amelyben még a Status Quo védelmezői dominálnak.

Az Új Nap Alkotmánya: csak pletykák szólnak egy nagy átfogó törvényről, amely alapjaiban változtatná meg Mulhorandot. Egyesek szerint a fáraó cormyri mintára örökletes nemeséget hozna létre és az államszervezetből kitessekelné a papokat. Az bizonyos, hogy a rabszolgaságot teljesen betiltaná, és minden politikai hatalom és döntés a fáraó kezébe kerülne. Sokan azt mondják, hogy a fáraó körül gyülekező idegenek (állítólag a Hárzásoknak nevezett fél-titkos nyugati szervezet emberei) fogalmazzák ezt a dokumentumot, amely teljesen szakítana a mulhorandi hagyományokkal. Azonban az Alkotmány formális elfogadásához a Nap Tanács és a nagy kultuszok jóváhagyását is meg kellene szereznie a fáraónak. Hórusztep dönthet úgy, hogy a megkérdezésük nélkül, önállóan kihirdet egy ilyen törvényt, de ekkor számolnia kell az általános elégedetlenséggel, valamint a kultuszok adómehtagadásával.

Pelegrinus törvénytervezet: a köznép számára is ismert törvénytervezet, amelyet

a Nap Tanács most tárgyal. A fáraó rendelkezése alapján lehetővé válna, hogy az idegenek úgy forduljanak az Ozirisz papjai által vezetett maat-bíróságokhoz, mint a rendes mulhorandi polgárok. Illetve a nem emberi fajokra vonatkozó különadók és korlátozások eltörlése is tervezetbe van véve. Ez a törvénytervezet a közemberek körében nem számít népszerűnek, és erre alapozva Hórusz-Ré és más a Régi Naphoz hű kultusz azt terjeszti, hogy a fáraó idegenek befolyása alá került és az országot is ők fogják irányítani.

Untheri invázió: Mulhorand egy éve elfoglalta a szomszédos Unther háromnegyedét, de a Fém-folyónál elakadt az inváziós lendület és egyelőre egy helyben toporognak a vezetők. Az inváziós sereget most Hórusz-Ré kultuszának hívei vezetik, de Anhur kultusza is érdekelt (az ő nyomásukra indult el az egész hadjárat). Az Új Nap és a Régi Nap hívei egymásra licitálva akarják új területekkel gazdagítani

a Birodalmat, de a Status Quo Védelmzői látják, hogy ha nem konszolidálják az elfoglalt területeket, akkor abban az egész ország belerokkanhat. Intőjelnek tekintik az egykor határvidéki Zöldföld régiót, amely a hadjárat előtt Unther legbővebben termő vidéke volt most pedig az átvonuló seregek miatt egy kietlen mocsaras pusztaság. A belső ellentéteken túl a hazafias ellenállással is minduntalan meg kell küzdeni, és nem tisztázott, hogy az elfoglalt területeken a régi untheri nemességnek milyen szerepet tartogassanak.

Prefektúra: Mulhorand közigazgatása a kultuszok papjain, nemesein és varázslóin nyugszik, de minden igazgatási egység élén a prefektus áll, akit a Birodalom második embere, a nagyvezír nevez ki. A prefektusi kinevezések a nagyvezíri politikai játszmák szerves részét képezik. Az országban jelenleg 15 prefektúra van, míg a meghódított Untherben katonai igazgatás alatt áll.

FŐBB POLITIKAI KONFLIKTUSOK

NAP TANÁCS

Fáraó: III. Hórusztep (22 éves, *Hórusz-Ré Inkarnációja, Új Nap*)

Nagyvezír (igazgatás feje) [Hórusz-Ré Kultusza]: **Rezim** (62 éves, *Heliacant-ház/Hórusz-Ré, Régi Nap*)

A Maat Ismerője (főbíró) [Ozirisz Kultusza]: **Baramund Öszentsége** (70 éves, *Osriant-ház/Ozirisz, Status Quo*)

A Fáraói Fővarázsló (mágia és oktatás) [Thoth Kultusza]: **Amenhet Nagymester** (38 éves, *Monolitok Építői/Thoth, Új Nap*)

A Fáraói Testőrség Parancsnoka (hadvezér) [Anhur Kultusza]: **Nekhtum nagyúr** (40 éves, *harcos-pap/Anhur, Új Nap*)

A Fáraói Raktárak Felügyelője (élelmezés, szociális ügyek és építkezés) [Ízisz Kultusza]: **Mernisz úrnő** (50 éves, *papnő/Ízisz, Status Quo*)

A Fáraói Asztronómus (jós, csillagász): **Horwen Nagymester** (42 éves, *Trón Látnokai/Hórusz-Ré, Régi Nap*)

Fáraói Kincstárnok (pénzügyek és kereskedelem): **Mardikan nagyúr** (33 éves, *Heliacant-ház/Hórusz-Ré, Status Quo*)

A Fáraói Flotta Admirálisa (haditengerészet és kereskedelem): **Koramon Főpap** (54 éves, *Ramathant-ház/Anhur, Status Quo*)

Távoli Tartományok Felügyelője (kémfőnök és külügyek): **Tuunwen Nagymester** (57 éves, *Topáz Jogar Beavatottja/Thoth, Régi Nap*)

A Fáraó Embere (bizalmi ember): **Ré-Sitrae fáraóné** (54 éves, *nemes, Status Quo*); a fáraó terve: **Kendera Seldic úrnő** (25 éves, *papnő/Vörös Lovag, Új Nap*)

Név	Pozíció	Feladatköre	Politikai elkötelezettsége
III. Hórusztep	Fáraó	Hivatalosan ceremoniális, de egyre gyakrabban ül be és szól bele a döntésekbe	Új Nap
Rezim főpap	Nagyvezír	Napi általános ügyek felügyelője	Régi Nap
Baramund Őszentsége	A Maat Ismerője	Osiris legfőbb papja, képviseli a kultuszt, „igazságügy miniszter”	Status Quo
Amenhet Nagymester	Fáraói Fővarázsló	Mágikus ügyek és veszedelmek, Thoth Kultuszát képviseli, „oktatási miniszter”	Új Nap
Nekhtum Nagyúr	Fáraói Testőrség parancsnoka	Anhur Kultuszát képviseli, „hadügy miniszter”	Új Nap
Mernisz Úrnő	Fáraói Raktárak Felügyelője	Ízisz kultuszát képviseli, élelmezésekért és építkezésekért felelős, „szegényügyi miniszter”	Status Quo
Horwen Nagymester	Fáraói Asztronómus	A Trón Látnokai nevű mágikus frakciót képviseli, udvari varázslók feje, „udvari jós”	Régi Nap
Mardikan Nagyúr	Fáraói Kincstárnok	Pénzügyek és kereskedelem	Status Quo
Koroman Főpap	Fáraói Flotta Admirálisa	Anhur Kultuszát képviseli, „tengerészeti miniszter” (közrend és kereskedelem)	Status Quo
Tuunwen Nagymester	Távoli Tartományok Felügyelője	Kémfőnök és „külügy miniszter”	Régi Nap
Ré-Sitrae fáraóné; Kendera Seldic Úrnő	Fáraó Embere	A fáraó bizalmi embere az állandó üléseken	Status Quo Új Nap

SZENT TANÁCS

Az elismert kultuszok vezetői foglalnak itt helyet

Isten neve	Legfőbb papja	Általános politikai elkötelezettség
Anhur	Hethab Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ)	Új Nap
Anubisz	Rameses Őszentsége (tiefling, Anubisz-pap, TS)	Status Quo
Bastet	Baldun Őszentsége (tiefling, Bastet-pap, IS) Besseba Őszentsége (tiefling, Bastet-papnő, KS)	Status Quo
Geb	El-Gebraimun Őszentsége (föld genasi, Geb-pap, IS)	Régi Nap
Hathor	Asenath Őszentsége (aasimar, Hathor-papnő, SJ)	Status Quo
Hórusz-Ré	Horemheb Őszentsége (aasimar, Hórusz-Ré-pap, TS)	Régi Nap
Ízisz	Ízisz-Neferti Őszentsége (aasimar, Ízisz-papnő, SJ)	Status Quo
Nephtys	Amuna-Nefti Őszentsége (aasimar, Nephtys-papnő, KJ)	Új Nap
Ozirisz	Baramund Őszentsége (aasimar, Ozirisz-pap, TJ)	Status Quo
Sebek	Lamar Sekni főpap (tiefling, Sebek-pap, SG)	Lázadó
Set	Nekiset úrnő (tiefling, Set-papnő/Tolvaj, SG)	Lázadó
Thoth	Amenthoras Őszentsége (aasimar, Thoth-pap, SJ)	Status Quo

ARKÁNUMOK TANÁCSA

A nagy mágikus frakciók vezetői (a Csontjárókat leszámítva) ülnek itt.

Frakció neve	Hovatartozás	Politikai elkötelezettség	Arkán tekintély	Világi befolyás
Balzsamozók vezető: Anubhet Halálőr	Akadémikus varázslók	Régi Nap	Közepes	Kicsi
Csontjárók vezető: Ramkathen sötét mágus	Kívülállók	Lázadók	Kitaszítottak	Kicsi
Kapuk Őrzői vezető: Maraketh Főkulcsár asszony	Akadémikus varázslók	Status Quo	Nagy	Kicsi
Kilenc Pecsét Őrzői vezető: Sun-Ra Nagymester	Akadémikus varázslók	Régi Nap	Nagy	Közepes
Könnyezők vezető: Naunet az Utolsó Út Mesterasszonya	Vidéki varázslók	Új Nap	Közepes	Kicsi
Kristálynézők vezető: Serafis a Kristályok Mestere	Vidéki varázslók	Új Nap	Kicsi	Közepes
Monolitok Építői vezető: Amenhet Mester-építő	Palotavarázslók	Új Nap	Nagy	Nagy
Trón Látnokai vezető: Horwen Főörákulum	Palotavarázslók	Status Quo	Nagy	Nagy
Topáz Jogar Beavatottjai vezető: Tuunwen Elsőszolga	Palotavarázslók	Régi Nap	Közepes	Nagy
Sunsuram Követői vezető: Ramenothep Nagysárkány	Vidéki varázslók	Új Nap	Kicsi	Közepes
Wun Zarándokai vezető: Psamentius Wun	Vidéki varázslók	Status Quo	Közepes	Kicsi

PREFEKTUSOK

Prefektúra neve	Prefektus	Befolyása
Aina	Alakin metropolita (ember, Thoth-Pap, SJ)	Nincs
Geldaneth	Derlaunt nagyúr (ember, Varázsló/Thoth-pap, Kilenc Pecsét Őrzői, TS)	Nagy
Jhalhoran	Ulara főpapnő (ember, Nephtys-papnő, KJ)	Kicsi
Klondor	Ré-Mentorasz nagyúr (aasimar, Hórusz-Ré lovag, TS)	Kormányzójuk van kicsi befolyással
Maerlar	nincs	Nincs
Mishtan	Temis-Oz főpap (aasimar, Ozirisz-pap, SJ)	Nagy
Murghyr	Imthalos főpap (ember, Hórusz-Ré pap, TJ)	Közepes
Neldorild	Nuuba-Khemit főpapnő (aasimar, Nephtys-papnő, KS)	Közepes
Rauthil	Ethnessus (ember, Hórus-Ré pap, TJ)	Nincs
Sampranasz	Lord Saunet (ember, harcos, TS)	Kicsi
Skuld	Kianri metropolita (ember, Hórusz-Ré pap, TJ)	Kicsi
Sultim	Hethab Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ)	Nagy
Surboar	Nessisi főpapnő (aasimar, Ízisz-papnő, SJ)	Nincs
Thazarim	Mulhortep nagyúr (ember, harcos, TS)	Kicsi
Ulzel	Kessia úrnő (ember, harcos, KJ)	Kicsi

A HIVATALNOKI KAR

KATONAI ARISZTOKRÁCIA ÉS NEMESSÉG

Lovagrendek és szent harcosrendek vezetői (10 db)

Kultusz	Katonai ereje	Lovagrendek
Anhur	Jelentős	1 lovagrend: Arany Sólyom Lovagrend (Unther) 3 harcosrend: Viharhozók (Unther), Sultimi Légión (Sultim), Thazarim Légión (Thazarim)
Anubisz	Csekély	1 harcoskör: Feketeköpenyesek (Skuld)
Bastet	Kicsi	1 különleges városi fegyveres csoport: Árnyékmacskák (Skuld) 1 vidéki harcosrend: Puszta Oroszlánjai (Maerlar)
Geb	Kicsi	1 militáns papirend: Obszidiánökök (Klondor)
Hathor	Csekély	1 női harcoskör: Ápiszpajzs (Surboar)
Hórusz-Ré	Jelentős	3 lovagrend: Arany Nap Lovagrend (Skuld), Napfogyatkozás Rendje (Mishtan), Vörös Nap Lovagrend (Neldorild) 3 harcosrend: 1 Untherben, 1 Nagyvölgyben, 1 az Istenek Városában
Ízisz	Kicsi	1 lovagrend: Lándzsaúrnők (női lovagrend)
Nephtys	Közepes	1 lovagrend: Bosszú Angyalai (lovagrend, most Untherben) 1 harcosrend: Neldoridi Légión (Neldorid rendfenntartói)
Ozirisz	Jelentős	5 lovagrend: Ónix Testvériség (Mishtan), Skuldi Testvériség, Skuld, Zöld Kéz Testvérisége (Jhalhoren), Vörös Kard Testvérisége (Kardok-folyója, Unther), Ozirisz Légiónja (Unther, eredetileg Mishtan) 2 harcosrend: (Mishtan és Unther)
Thoth	Közepes	3 harcosrend: Rőt Homok Kollégiuma (Geldaneth, apró, de erős), Holdsarló Rend (nagy, Geldaneth, mobilis), Acélpáviánok (Geldaneth rendfenntartói)

Fáraói hadsereg vezetői (szárazföldi csapatok 4 tábornok, tengeri flotta 2 tábornok)

ZSOLDOSKAPITÁNYOK

Zsoldoskompanyia	Vezetője	Feladata	Elkötelezettsége
Acélsólymok	Melankész kapitány (ember, harcos, TS)	Skuldi rendfenntartás	Chessentai zsoldosok, akiket a pénz érdekel
Aranykardok	Kendera Seldic (ember, Vörös Lovag papnő, TJ)	Skuldi rendfenntartás	Fáraóhoz hűséges nyugatiak
Bíbor Légió	Smaragdis kapitánynő (félelf, harcos/mágus, KJ)	Unther	Aglarondiak Hórusz-Ré szolgálatában
Fekete Úr Légiója	Kallias kapitány (ember, boszorkánymester, KG)	Unther	Chessentaiak (Lutcheq) Hórusz-Ré kultuszának fenntartással kezelt láncos kutyái
Héthold Pajzsai	Sir Engelhardt Héthold Grófja (ember, Lovag, TJ)	Unther	Cormyriak, Ozirisz kultusz a Engelhardt tiszta szíve miatt választotta ezt a társaságot
Mennydörgők	Abdullah Idris kapitány (ember, vándor, IS)	Északi határvidék	Murghömiek Hórusz-Ré kultuszának szolgálatában
Ónix Kardok	Lamentun kapitány (levegő genasi, harcos, IS)	Unther	Chessenta (Mordulkin) Nephtys kultusza komoly összeget fizet nekik
Zultír Fiai	Damaphon kapitány (ember, harcos, KJ)	Unther	Chessentaiak (Cimbar) Anhur hitűek, ezért a pénzen túl is hűségesek.

Vidéki nemesek (kb 30 hagyományos nemesi család és 30 egyedi nemes)

Legyen 3 nevesített család a 3 nagy politikai frakcióhoz!

Gazdag polgárság (kb. 100 család és/vagy gazdag egyén)

MÁGIA ÉS VARÁZSTUDÓK CÍMSZAVAKBAN

Az Íbiszfő Esküje: minden misztikus mágiahasználónak fel kell esküdnie a varázslóvá avatásakor Thoth legfőbb papja előtt, hogy tudásával a Birodalmat fogja szolgálni és varázserejével nem él vissza. Cserébe a fáraó és Thoth kultusza megengedi, hogy a misztikus varázstudók a belső ügyeiket maguk intézhessék.

Mágikusoktatás: az ország nagy részében van egy-két magányos mester, akitől a mágiahasználat alapjait el lehet sajátítani, de legkésőbb 16 éves kor környékén minden ifjúnak kötelező elmenni Geldanethbe és ott elsajátítani a mágia fortélyait. Varázsló Akadémiának van egy „tehetség programja” ami kifejezetten nyolc éves kortól képezi ki a fiatalokat Thoth papjainak felügyelete mellett.

Geldanethi Varázsló Akadémia: az ország egyetlen hivatalos misztikus mágiaképzője, ahol az alap- és magasszintű mágikus oktatásnak és kutatásoknak is van tere. Az Akadémia a misztikus mágiahasználók önkormányzásának és hatalmi játszmáinak legfőbb terepe. Az akadémia prefektusa (vezetője) Ramas-Thet kulcsár a Kapuk Őrzői Frakcióból.

Geldanethi Világi Tudományok Akadémiája: Thoth egyházának alárendelt

általános tudományos felsőoktatási intézmény és Thoth Nagykönyvtárának otthona. Habár világi tudományokról van szó, a varázstudó bárdok egy része itt tanult vagy futott be karriert. Örökös versengésben vannak a Varázsló Akadémiával.

Mágikus ethosz: a varázslók filozófiája és elképzelése a mágiáról és a saját társadalomban betöltött szerepükről

Akadémikus varázslók: azon mágikus frakciók, akik a mágikus tudás felhalmozásában és megőrzésében látják a saját ethoszukat. *Ide tartoznak:* Balzsamozók, Kapuk Őrzői, Kilenc Pecsét Őrzői.

Palotavarázslók: azon mágikus frakciók, akik úgy gondolják, hogy a varázserejükkel a társadalmat kell szolgálni és nem kell félni a politikai hatalomtól sem. *Ide tartoznak:* Topáz Jogar Beavatottjai, Trón Látnokai, Monolitok Építői.

Vidéki varázslók: azon mágikus frakciók, akik kívül esnek a mágustársadalom fő erőterein, olyan mágiaformát űznek, ami nem sokakat érdekel, távol tartják magukat a mágustársadalom centrumától vagy akár lázadnak is ellene. *Ide tartoznak:* Csontjárók, Könnyezők, Kristálynézők, Sunsuram Követői, Wun Zarándokai.

Fáraó Fővarázslója: Thoth kultusza jelöli mindig ki az ország legjobb és legelkötelezettebb mágiahasználóját erre a feladatra, lényegében a legfontosabb politikai tisztség, amit egy varázstudó betölthet. A jelenlegi fővarázsló Amenhet nagymester a Monolitok Építői nevű frakcióból.

Fáraó Asztronómusa: Nap Tanács tagja, aki mindig a Trón Látnokai nevű mágikus frakcióból kerül ki. A Fővarázsló mellett a második legfontosabb politikai tisztség a mágikus társadalomban. A jelenlegi asztronómus Horwen főorákulum a Trón Látnokainak vezetője.

Frakció neve	Varázssiskolák	Leírás
Balzsamozók	Nekromancia (Idézőmágia)	Komor, célszerű varázslórend, akik a holtak végső nyugalmanak őrzői.
Csontjárók	Nekromancia (Átalakító-mágia, Idézőmágia,)	Kitaszított, szentségtelen varázslórend.
Kapuk Őrzői	Idézőmágia (Védőmágia)	A térmágia és a síkok ismerői, a térkapuk kizárólagos őrzői és nyilvántartói.
Kilenc Pecsét Őrzői	Védőmágia (Energiamágia, Idézőmágia)	Akadémikus varázslók, akik ősi titkokat őriznek.
Könnyezők	Nekromancia (Bűbájmágia)	Az emlékezés, a holtak és a gyász kutatói.
Kristálynézők	Illúzió (Jósmágia)	Opportunista, pénzért megvásárolható világi körökben járatos varázslók.
Monolitok Építői	Átalakító-mágia (Energiamágia, Védőmágia)	A fáraói hivatalnoki kar varázslói, mágikus építészek és varázsmívesek.
Trón Látnokai	Jósmágia (Bűbájmágia, Védőmágia)	A fáraó válogatott jósai, elit varázslói és tanácsadói.
Topáz Jogar Beavatottjai	Bűbájmágia (Illúzió, Nekromancia)	Egy ősi varázslót tanításai követik, akinek a hatalmát egy topáz pálca jelképezi.
Sunsuram Követői	Energiamágia (Átalakító-mágia)	Alapítójuk egy Sunsuram nevű tűz genasi varázsló volt. A belső erő felszabadításának megszállottjai.
Wun Zarándokai	Átalakító-mágia (Bűbájmágia)	Wun titokzatos remetéjének példáját követve a szellemi tökéletesség keresői.

Frakció neve	Hovatartozás	Politikai elkötelezettség	Arkán tekintély	Világi befolyás
Balzsamozók vezető: Anubhet Halálőr	Akadémikus varázslók	Régi Nap	Közepes	Kicsi
Csontjárók vezető: Ramkathen sötét mágus	Kívülállók	Lázadók	Kitaszítottak	Kicsi
Kapuk Őrzői vezető: Maraketh Főkulcsár asszony	Akadémikus varázslók	Status Quo	Nagy	Kicsi
Kilenc Pecset Őrzői vezető: Sun-Ra Nagymester	Akadémikus varázslók	Régi Nap	Nagy	Közepes
Könnyezők vezető: Naunet az Utolsó Út Mesterasszonya	Vidéki varázslók	Új Nap	Közepes	Kicsi
Kristálynézők vezető: Serafis a Kristályok Mestere	Vidéki varázslók	Új Nap	Kicsi	Közepes
Monolitok Építői vezető: Amenhet Mester-építő	Palotavarázslók	Új Nap	Nagy	Nagy
Trón Látnokai vezető: Horwen Főorákulum	Palotavarázslók	Status Quo	Nagy	Nagy
Topáz Jogar Beavatottjai vezető: Tuunwen Elsőszolga	Palotavarázslók	Régi Nap	Közepes	Nagy
Sunsuram Követői vezető: Ramenothep Nagysárkány	Vidéki varázslók	Új Nap	Kicsi	Közepes
Wun Zarándokai vezető: Psamentius Wun	Vidéki varázslók	Status Quo	Közepes	Kicsi

MIÉRT ILYEN RÉSZLETEZŐ?

Ez a fejezet kétségkívül túlírtnak tűnhet azoknak, akik nem akarnak a mágikus világ és a mágikus oktatás részleteibe belemenni a kampányukban.

Azonban szerettem volna lehetőséget adni egy olyan kampány lemesélésére is, ami kizárólag az Akadémia körül forog esetleg minden karakter misztikus mágiahasználó. Ehhez pedig szükség van ilyen információk megadására.

Továbbá használhatod az itt megadott információkat, hogy felméréd, hogy egy-egy mágikus problémával kihez lehet fordulni, illetve kalandok forrása lehet egy-egy kutatási program az Akadémián.

VARÁZSLÓK ÉS MÁGUSOK

KÜLÖNCÖK: BÁRDOK, PAPOK ÉS BOSZORKÁNYMESTEREK

VERSENGÉS ÉS VITÁK A VARÁZSLÓTÁRSADALOMBAN

VARÁZSLÓTÁRSADALOM BELSŐ KONFLIKTUSAI

VARÁZSLÓTÁRSADALOM KONFLIKTUSAI A KÜLVILÁGGAL

MÁGIKUS FRAKCIÓK

A varázslótársadalom lelkét a különböző filozófiai-politikai frakciók közötti párbeszéd és versengés jelenti. Összesen tíz hivatalosan elismert frakció létezik Mulhorandban, amik misztikus körökként őrzik a déli mágikus tradíciókat.

A különböző mágikus frakciókhoz tartozni kifejezetten előnyös dolog, ha az ember a varázslótársadalomban szeretné valamire vinni. Az alábbiakban nem részletezem, hogy milyen előnyökkel jár az egyes frakcióknál az egyes jutalom, csak irányelveket adok

Az általános séma szerint a következő rangok vannak, amelyeknek egyedi neve van az egyes frakciókban:

Elismertség pont	Rang neve
1	„Beavatott”
3	„Adeptus”
10	„Elismert Tag”
25	„Alvezér”
50	„Frakcióvezér”

Beavatott: ez a legalacsonyabb szint, szimpla tagságot jelez, de az akadémiai

elismertséged 1-el nagyobbnak számít. A fiatalok többsége ilyen rangban van.

Adeptus: tapasztalt mágusok tartoznak ide, akik már letettek valamit az asztalra. Más frakció tagoktól apró szívességeket kérhetnek. Minden frakció fele ide tartozik.

Elismert tag: a frakciók középszintű vezetői és nagyobb hatalommal rendelkező tagjai. Előfordul, hogy valakinek más szintéren is vannak érdekeltségei. Az elismert tagoknak hozzáférése van a frakció belső információhoz és készleteihez. Nagyobb szívességeket is kérhet.

Alvezér: a frakció különleges tagjai, általában nem szokott 3-nal több lenni belőlük (ritkábban előfordul, hogy 4-en vannak). Ha kell a teljes frakció minden tagját mag mellé tudja állítani, ha a frakcióvezér nem állítja le.

Frakcióvezér: a teljes frakcióval rendelkezik, amíg nem megy nyíltan szembe a frakció ethoszával.

Befolyás és elismertség: ahogy lépsz felfelé a ranglétrán a varázserőd máshol is megnöveli a jelentőségedet. Az elismertséged a frakció jellegétől függően járul hozzá valamelyik státuszodhoz:

Akadémikusvarázslók: akadémiai státusz

Palotavarázslók: politikai státusz

Vidéki varázslók: bármelyik státusz

Elismert tag	3 pont
Alvezér	4 pont
Frakcióvezér	5 pont

Beavatott	0 pont
Adeptus	2 pont

BALZSAMOZÓK

(Akadémikus varázslók Anubisz hitében)

„A holtak megérdemlik a nyugalmat.”

Kulcsszavak: Professzionális, Rideg, Tapintatos

Ethosz: Az elmúlás misztériumának ismerői vagyunk, és a mi kötelességünk másokat felkészíteni a túlvilágra.

Uralkodó varázslóiskola: Nekromancia

Más preferált varázslóiskolák: Idézőmágia

Vezető: Anubhet Halálőr (nagyemester)
[tiefling varázsló-nekromanta, IS]

Helyük a mágikus társadalomban: kicsi de megbecsült frakció, akik teljes mértékben a halál misztériumainak szentelik az életüket. Komor céhszerűen működő csoport, akik a nekromancia sötét oldalát a lehető legritkábban gyakorolják. A varázsserejükön túl kiterjedt anatómiai tudással rendelkeznek, így egyes tagok olykor orvosként és gyógyítóként is működnek.

Szövetségesek: A *Kilenc Pecsét Őrzőivel* ápolják a legjobb viszonyt, illetve gyakran vannak közös kutatásaik a *Topáz Jogar Beavatottjaival*.

Riválisok: A *Csontjárókkal* szemben engesztelhetetlen haragot éreznek, a *Könnyezők* mivel hasonló területen mozognak mindig is versenytársuk lesz,

ráadásul a filozófiai különbség nagyon éles a két nekromantikus irányzat között.

Politikai elkötelezettség: a Céh konzervativizmusából adódóan a **Régi Nap** irányzatát preferálja

Elismertség pont	Rang neve
1	Segéd
3	Kanopus-tartó
10	Bonc
25	Balzsamozó
50	Halálőr

CSONTJÁRÓK

(kívülállók, Set hitében)

„Sötétség új megvilágításban.”

Kulcsszavak: Istenkáromló, Különc, Veszélyes

Ethosz: A varázserő megszerzésének lényege, hogy uralkodhassunk általa az élőkön és a holtakon.

Uralkodó varázslóiskola: Nekromancia

Más preferált varázslóiskolák: Átalakító-mágia, Idézőmágia,

Vezető: Ramkathen sötét mágus [tiefling varázsló-nekromanta, KG]

Helyük a mágikus társadalomban: évszázadok óta üldözött varázslói csoportosulás, akik hol Set kultuszával szövetségben, hol magányosan küzd a fennálló renddel. Hírhedtek arról, hogy

varázserejükkel blaszfém rituálékat hajtanak végre.

KAPUK ŐRZŐI

(Akadémikus varázslók, Thoth hitében)

„A távolság illúzió, a világ végtelen.”

Kulcsszavak: Elmélkedő, Óvatos, Zárkózott

Ethosz: Kapuőrnek lenni annyit jelent, mint mindig készen állni arra, hogy ki jöhet át a végtelen számú ajtón, ami körbevesz minket.

Uralkodó varázslóiskola: Idézőmágia

Más preferált varázslóiskolák: Védőmágia

Vezető: Marakhet Főkulcsár asszony (nagyimester) [ember, varázsló-idézőmágus, SJ]

Helyük a mágikus társadalomban: Régi és nagy tekintélyű frakció, akik kimaradnak a mindennapi politikából. A térmágia és a síkok ismerői, a térkapuk kizárólagos őrzői és nyilvántartói.

Szövetségesek: A *Trón Látnokaival* jó viszonyt ápolnak és meglepően sok közös kutatásuk van a *Kristálynézőkkel*.

Riválisok: A *Kilenc Pecsét Őrzőivel* folyamatosan versengenek az Akadémián megszerezhető tudásért, hatalomért és a legjobb tanítványokért. *Sunsuram Követőit*

gyakran túl zajosnak és közveszélyesnek gondolják.

Politikai elkötelezettség: az őrzők a **Status Quo** híveiként lépnek fel általában.

Elismertség pont	Rang neve
1	Strázsa
3	Kutató
10	Hírnök
25	Kulcsár
50	Főkulcsár

KILENC PECSÉT ŐRZŐI

(Akadémikus varázslók, Thoth hitében)

„A teremtést lezáró kilenc pecsét ismerői vagyunk.”

Kulcsszavak: Konzervatív, Misztikus, Titkolózó

Ethosz: A mágiahasználók a világot egyensúlyban tartó kilenc pecsét őrzői. Nem tehetnek semmit sem, ami kibillentheti a világot a nyugalomból.

Uralkodó varázslóiskola: Védőmágia

Más preferált varázslóiskolák: Energiamágia, Idézőmágia

Vezető: Sun-Ra Nagyimester [aasimar, varázsló-védőmágus, TS]

Helyük a mágikus társadalomban: Az Akadémia legrégebbi és legkonzervatívabb frakciója, akik erélyesen lépnek fel minden olyan személlyel vagy dologgal szemben, ami káoszt hozhat. A frakció büszkén

vállalja, hogy az Óbirodalomra visszamenőleg ismerik a körmágia misztériumait és pont olyan formában varázsoltak, ahogy azt több ezer éve megírták a nagymesterek.

Szövetségesek: A *Topáz Jogar Beavatottjaival* eszmeileg és politikailag is egy húron pendülnek. A *Trón Látnokaival* kölcsönös tisztelettel viseltetnek, még úgy is, hogy a Látnokok hajlamosak elhappolni a legjobb tanoncokat.

Riválisok: A *Kristálynézőket* kóklereknek tartják, és mindent elkövetnek, hogy kitessékeljék a frakció tagjait az Akadémiáról, a *Monolitok Építőinek* filozófiája szöges ellentétben áll a sajátjukkal, ezért a metafizikai és politikai jellegű eszmeccserék mindig vitákká fajulnak, ha e két frakcióból valaki jelen van. A *Kapuk Őrzőivel* nemes vetélkedésben állnak már évszázadok óta.

Politikai elkötelezettség: A pecsétőrök többnyire a **Régi Nap** hívei.

Elismertség pont	Rang neve
1	Zulk
3	Körvezető
10	Pecsétőr
25	Ólomkéz
50	Nagymester

KÖNNYEZŐK

(Vidéki varázslók, Nephtys hitében)

„*Nem hal meg az, akire emlékeznek.*”

Kulcsszavak: Érzelmes, Gondoskodó, Művészi

Ethosz: A mágia adomány, hogy másoknak segíthessünk, függetlenül annak származásától, mert a halálban és fájdalomban mindannyian egyek vagyunk.

Uralkodó varázslóiskola: Nekromancia

Más preferált varázslóiskolák: Bűbáj

Vezető: Naunet az Utolsó Út Mesterasszonya (nagymester) [aasimar, Nephtys-papnő/varázsló-nekromanta, KJ]

Helyük a mágikus társadalomban: A világ legkülönösebb nekromantikus irányzat, ahol az elmúlás, az emlékezés és a gyász kerül a középpontba. Nagyon érzelmes apró frakció, akiket mindenki különcnek tart, de ők ápolják általában a legjobb viszonyt a többi frakcióval.

Szövetségesek: *Sunsuram Követőivel* eszmei és politikai síkon is egy oldalon állnak. *Wun Zarándokaival* sok közös érdeklődési körük van és jól tudnak együtt dolgozni.

Riválisok: A *Balzsamozókkal* komoly értékrendbéli vitáik vannak. A *Topáz Jogar Beavatottjaival* van egy régóta húzódo személyes jellegű rivalizálásuk.

Politikai elkötelezettség: a Könnyezők elkötelezett hívei az **Új Nap** eszményének.

Elismertség pont	Rang neve
1	Vírrasztó
3	Emlékező
10	Könnyező
25	Leplek Mestere
50	Utolsó Út Mestere

KRISTÁLYNÉZŐK

(Vidéki varázslók, Thoth hitében)

„Nincs látás hazugság nélkül.”

Kulcsszavak: Nagyvilági, Opportunista, Színpadias

Ethosz: A legtöbben csak azt látják, amit látni szeretnének, mi megmutatjuk azt, amit látniuk kell.

Uralkodó varázslóiskola: Illúzió

Más preferált varázslóiskolák: Jósmágia

Vezető: Serafis a Kristályok Mestere (nagyester) [ember, varázsló-illuzionista, KS]

Helyük a mágikus társadalomban: Alig húsz éves frakció, akik bérvarázslóként kezdtek, de kinőtték magukat és mostanra a vidéki nemesség és az ország gazdagjai között a legnépszerűbb varázslók közé tartoznak. Nagyvilági társaság, akik azért szeretnék a maguk módján kivívni a többi mágiahasználó elismerését. A tekintélyük csekély a többi frakció körében, de néhányan egyengetik az útjukat. Egyesek

arra gyanakszanak, hogy előbb utóbb a Palotavarázslók közé fognak kerülni.

Szövetségesek: Politikai preferenciáik miatt a Monolitok Építői időről-időre kisegítik őket, amit a Kristálnézők szívesen viszonznak. habár eléggé távol állnak egymástól jó személyes kapcsolataik vannak *Sunsuram Követőivel* és a *Könnyezőkkal*.

Riválisok: az *akadémikus mágikus frakciók* szinte egyemberként utálják őket, és a Kristálnézők szeretik is bosszantani őket.

Politikai elkötelezettség: különségük és későn jöttegükből adódóan az **Új Nap** az általuk preferált politikai irány.

Elismertség pont	Rang neve
1	Lencsecsiszoló
3	Látó
10	Igazlító
25	Csillagnéző
50	Kristályok Mestere

MONOLITOK ÉPÍTŐI

(Palotavarázslók, Thoth hitében)

„Ha megismered az univerzum építőköveit, azzal újjá is tudod építeni.”

Kulcsszavak: Gyakorlatias, Hatékony, Idealista

Ethosz: A mágiahasználóknak meg kell ismerniük az univerzum titkait, hogy ezekkel tökéletesíthessék a teremtést.

Uralkodó varázslóiskola: Átalakítómágia

Más preferált varázslóiskolák:

Energiamágia, Védómágia

Vezető: Amenhet Mesterépítő
(nagyemester) [ember, varázsló-
átalakítómágus, IS]

Helyük a mágikus társadalomban: A Monolitok Építői a fáraói középszintű hivatalnoki kar dolgozói, illetve mágusai, így komoly befolyásuk van az állam működésére. Néhányan kicsit tartanak is a hatalmuktól. A kezük minden nagyobb építkezésben és nagy pénzes vállalkozásban ott van.

Szövetségesek: A *Kristálynézőkre* kedves unokaöcsökként tekintenek, a *Kapuk Órzáival* pedig gyümölcsöző személyes kapcsolatokat ápolnak. *Wun Zarándokaival* és *Sunsuram Követőivel* volt pár közös ügyük, de egyelőre semleges a viszony.

Riválisok: A *Trón Látnokainak* legnagyobb politikai ellenfelei. A *Topáz Jogar Beavatottjaival* is vannak politikai vitáik. Az akadémiai szférában a *Kilenc Pecsét Órzáival* gyűlik meg a bajuk, szinte semmiben sem tudnak megegyezni.

Politikai elkötelezettség: Szeretnek rejtélyeskedni, de mindenki tudja róluk hogy egy új világot szeretnének építeni és vezetőjük az **Új Nap** legelkötelezettebb híve, aki a fáraó egyik legfontosabb bizalmi emberei közé tartozik.

Elismertség pont	Rang neve
1	Kőfejtő
3	Építő
10	Tervező
25	Míves
50	Mesterépítő

TOPÁZ JOGAR BEAVATOTTJAI

(Palotavarázslók, Thoth hitében)

„Csak az uralkodhat, aki az Igazat szolgálja.”

Kulcsszavak: Előkelő, Pragmatikus, Tekintélyelvű

Ethosz: A mágia hatalomgyakorlás legfinomabb eszköze, és csak kevesek méltók a használatára. Ne fogadj el méltatlan urat magad felett!

Uralkodó varázslóiskola: Bűbáj

Más preferált varázslóiskolák: Illúzió, Nekromancia

Vezető: Tuunwen Elsőszolga (nagyemester)
[ember, varázsló-bűbájos, TG]

Helyük a mágikus társadalomban: egy Aalparek nevű ősi mágus tanításait követik, akinek a topáz jogara a rend vezetőiről vezetőire öröklődik. Arisztokratikus, konzervatív varázslók, akik habár tudják a helyüket Mulhorand politikai rendszerében, szeretnének még nagyobb hatalomra szert tenni. A többi mágikus frakció általában gyanakvással szemléli a tevékenységüket,

de vitathatatlanul jó érzékük van a politikai áramlatok finomságai iránt.

Szövetségesek: A *Balzsamozókkal* sokat dolgoznak együtt az akadémiai szférában, a *Kilenc Pecsét Őrzőivel* politikai szempontból közel állnak egymáshoz, még akkor is, ha a Beavatottak politikai ambíciói okoz feszültséget és vitákat.

Riválisok: A *Monolitok Építőivel* és a *Trón Látnokaival* a nagy politikában riválisok, de az Akadémián is többen rossz szemmel nézik a tevékenységüket, de ezt a fekete bárány státuszt a nagymester élvezi.

Politikai elkötelezettség: a beavatottak a palotavarázslók közül a legkonzervatívabbak, így a többségük a **Régi Nap** híve.

Elismertség pont	Rang neve
1	Szilánk
3	Beavatott
10	Topázőr
25	Titoknok
50	Első a szolgák között

TRÓN LÁTNOKAI

(Palotavarázslók, Hórusz-Ré hitében)

„A Fáraó szemei és fülei vagyunk”

Kulcsszavak: Alattomos, Elitista, Mindentudó

Ethosz: A mágiahasználók a földi paradicsom szolgálói, és minden erejükkel

azon vannak, hogy a népünket örökön örökké vigyázzák.

Uralkodó varázslóiskola: Jósmágia

Más preferált varázslóiskolák: Bűbájmágia, Védőmágia

Vezető: Horwen Főorákulum (nagymester) [ember, varázsló-jós, TS]

Helyük a mágikus társadalomban: a Trón Látnokai évszázadok óta a fáraói elitvarázslók gyűjtőhelye, emiatt mindig is kicsit kilógtak a többi varázshasználó közül. A frakció kifejezetten keresi a teheségeket, és emiatt gyakran van konfliktusuk a többi frakcióval a jó tanítványok elhappolása miatt. A nyilvánvalóan politikai irányvonaluk ellenére a saját varázsterületükön elismert szakértők és kutatók.

Szövetségesek: a *Kapuk Őrzőivel* sok közös kutatások van. A *Kilenc Pecsét Őrzőivel* jó viszonyt ápolnak, sőt a fáraóval történ meghasonlás miatt kicsit közelednek is egymáshoz.

Riválisok: habár a *Topáz Jogar Beavatottjai* is palotavarázslók és hasonló területen mozognak, igazából a *Monolitok Építőivel* állnak kíméletlen, de csendes háborúban. Az Építők a fáraói hivatalok varázstudói, míg a Látnokok a hivatalok elitjét képezik, így az átrendeződő országban komoly küzdelem folyik a politikai befolyásért.

Politikai elkötelezettség: évszázadokon át a frakció mindenben követte az aktuális fáraó elképzeléseit, de Hórusztep és Horwen kapcsolata kevésbé harmónikus, a frakció látja, hogy a fáraó türelmetlensége bajokhoz vezethet, ezért a **Status Quo** védelmezőiként lépnek fel.

Elismertség pont	Rang neve
1	Madárnéző
3	Látó
10	Látnok
25	Orákulum
50	Főorákulum

SUNSURAM KÖVETŐI

(Vidéki varázslók, Anhur hitében)

„Ha sokáig nézed a lángokat, a lelked magára ismer.”

Kulcsszavak: Atlétikus, Impulzív, Militáns

Ethosz: A mágia azt hozza ki az egyénből, ami már meg volt benne. Ha megismered a varázserőd, megismered magad.

Uralkodó varázslóiskola: Energiamágia

Más preferált varázslóiskolák:
Átalakítómágia

Vezető: Ramenothep Nagysárkány (nagymester) [aasimar, mágus-sárkányvérű, KS]

Helyük a mágikus társadalomban: a frakciót egy Sunsuram nevű tűzgenasi mágus alapította, és ez a frakció tette fel a

teljes tevékenységét az energiamágia tökéletesítésére. A frakció különcök, kitaszítottak és örültek gyülekező helye, ahol az önmegismerés misztikus élményét keresik. A köznép általában kedveli őket, a palota varázslók úgy kezelik őket, mint kedves ölebeket, az akadémikus varázstudók pedig hol le vannak tőlük nyűgözve hol szörnyülködnek amatőr praktikáik miatt.

Szövetségesek: *Könnyezőkkel* jó viszonyt ápolnak, a *Monolitik Építőivel* szoktak együtt dolgozni, és néha a fáraói hivatalok és seregeknek is szoktak szolgálni.

Riválisok: a *Kapuk Őrzőivel* sok vitájuk van a mágikus praktikáik hatásai miatt. *Wun Zarándokaival* vannak filozófiai vitáik, mert a Követők az anyagban és az energiában keresik az önismeret kulcsát, addig a Zarándokok a szellemben és az elmében.

Politikai elkötelezettség: a frakció nagyrésze Anhur hitét követi, és egyébként is elég radikálisak tudnak lenni, ezért a többségük az **Új Nap** híve.

Elismertség pont	Rang neve
1	Ankh
3	Vénpajzsos
10	Elemek Bajnoka
25	Kolosszus
50	Nagysárkány

WUN ZARÁNDOKAI

(Vidéki varázslók Thoth hitében)

„A test az első, amit le kell győzni.”

Kulcsszavak: Állhatatos, Önsanyargató, Szerény

Ethosz: A mágia legősibb út, és a mágiahasználók a világ első vándorai. Az utunk a porból indul és a csillagok közé vezet.

Uralkodó varázslóiskola: Átalakítómágia

Más preferált varázslóiskolák:
Bűbájmágia

Vezető: Psamentius Wun (nagymester)
[ember, varázsló-átalakítómágia, IS]

Helyük a mágikus társadalomban: a frakciót egy Wun nevű remete tanítványai alapították, aki a szellemi-testi tökéletesedés felé vezető utat kereste. A frakció félig spirituális gyülekezet. A tagok szeretik a megvilágosító nagy utazásokat, a

csendes elmélkedést és általában megvetik testi kényelmet és élvezeteket a szellemi örömhöz képest. A mágikus társadalomban nem képeznek befolyásos frakciót, de elismerik a tevékenységüket.

Szövetségesek: a Könnyezőkkal nagyon hasonlóképpen látják a világot, a Kilenc Pecsét Őrzőivel többször dolgoztak együtt.

Riválisok: A Balzsamozók rideg materializmusát nem tudják megérteni, Sunsuram Követőivel komoly filozófiai vitáik vannak.

Politikai elkötelezettség: a zarándokok közömbösek a politika iránt, de többnyire a **Status Quo** hívei.

Elismertség pont	Rang neve
1	Tanítvány
3	Zarándok
10	Dervis
25	Mantikor
50	Wun

Az Akadémia az mágia oktatására és kutatására jött létre, és ezt tükrözi a felépítése is, amely elsősorban a nagy varázsiskolák köré szerveződik. Azonban Geldanethben Thoth kultusza előírja minden gyermeknek az alapszintű oktatásban való részvételt, és ebben a Varázsló Akadémiának is részt kell vennie.

Az Akadémia messzi földön híres a régióban, és egyesek szerint az egész Elfeledett Birodalmakban csak Cimbarban (Chessenta), Vízmélyvárban és Halruuaban van ilyen professzionálisan megszervezve a mágikus oktatás.

Az Akadémián összesen általában 120 mester található, a többségük arkánvezető vagy kismesteri rangban van. A fiatalabb mesterek körében nagy a fluktuáció, sokuk megy el a fáraói hivatalba dolgozni, vagy utazik külföldre kalandozni.

SZERVEZET

Akadémia Prefektusa: prefektus az akadémia vezetője, az misztikus oktatás felügyelője és a különböző tanszékek közötti viták elrendezője. A legerősebb jogosítványa a mesterek kinevezése, előléptetése illetve a Tanszékvezetők kijelölése (habár ebben az Arkánumok Tanácsának van némi beleszólása). A hatalma és befolyása sok tekintetben a habitusától függ. A jelenlegi prefektus

Ramas-Thet nagymester (ember varázsló, Kapuk Őrzői, TS) egy konszenzusos jelölt volt, hogy megőrizze az Akadémia stabilitását, de nem túl befolyásos. A prefektus hajlamos a Tanszékvezetők Tanácsára bízni a döntéseket, mert a saját kutatásai jobban érdeklik (ő azzal magyarázza, hogy elvi okokból szeretné a mesterek demokratikus önszervezését megvalósítani).

Akadémia Védnöke: Thoth legfőbb papja mindig kijelöl egy magas rangú papot, akinek az a feladata, hogy az Akadémián folytatott oktatás helyénvalóságát felügyelje. A jelenlegi védnök **Omen-Thath tisztelendő mester** (aasimar Thoth-pap, Kilenc Pecsét Őrzői, TS) egy szigorú és könyörtelen alak, aki, ha tehetné, minden döntést maga hozna meg az Akadémiára vonatkozóan. Omen-Thath egyértelműen a saját politikai előrehaladására használja fel az Akadémia erőforrásait és eredményeit, ami miatt nem népszerű, de a Rezim nagyvezír köréhez tartozik, ezért nem lázadoznak ellene.

Arkánumok Tanácsa: inkább informális gyűlés, mint az Akadémia hivatalos szervezte, itt gyűlik össze az összes elismert varázshasználói frakció vezetése (minden

frakció vezetője és a két általa választott másik tag) és fogalmazzák meg a varázslótársadalomra vonatkozó döntéseiket és állásfoglalásaikat. Ez a mágikus politika legmagasabb szintje, és komoly politikai-filozófiai viták szoktak folyni. Az Arkánumok Tanácsa tesz javaslatot az Akadémia Prefektusának személyére, akit aztán a Tanszékvezetők Tanácsa választ meg. A Tanszékvezetők kijelölésében és megválasztásában nincs közvetlen beleszólása, de a szokásjog megköveteli, hogy a Prefektus bemutassa a jelöltjeit, amire aztán rábólintanak.

Tanszékvezetők Tanácsa: ahogy a neve is mondja, ebben a tanácsban foglalnak helyet a különböző Tanszékek vezetőmesterei. A Tanszékvezetők a varázslótársadalom legmegbecsültebb tagjai, általában komoly befolyásuk van, és minden frakció igyekszik egy-egy tanszékot megszerezni magának (többnyire abban a varázslóiskolában, amihez affinitásuk van). A Tanács dönt a tanoncok felvételéről illetve a belső fegyelmi ügyek esetében ők a bírók.

Mesterek: elnagyoltan mesternek szoktak nevezni minden Akadémiai kutatók és oktatók, de ennél sokkal tagoltabbak a rangok az Akadémián belül is. Azok a mesterek, akik papok (akár kaszt akár háttér

szerint) „tisztelendő” jelzővel viselik a rangjukat.

Elismertség pont	Rang neve
1	Novicius
3	Arkánvezető
10	Kismester
25	Mester
50	Nagymester

A rangsor alján a *noviciusok* vannak, akik már varázslóvá lettek avatva és részt vesznek az az ifjú tanoncok alapoktatásában és kutatásokban, de sok befolyásuk nincs. A noviciusok nem vehet részt kísérleti programokban és csak egy kismester felügyelet mellett kutathatnak és dolgozhatnak az Akadémia műhelyeiben. Havonta 3 ap-t tesznek félre nekik a Geldanethi Akadémia kincstárában.

Az *arkánvezetők* olyan oktatók, akik már kaphatnak a frissen felvett tanoncokat és saját elképzelésük szerint taníthatják őket a mágia fortélyaira. Az arkánvezetők már a mesterektől kapnak engedélyt arra, hogy egy-egy önálló kutató- vagy műhelymunkát végezzenek, de nem vehetnek részt kísérleti programokban. Havonta 15 ap-t tesznek félre nekik a Geldanethi Akadémia kincstárában.

A *kismesterek* már sajátzakállukra kutathatnak és dolgozhatnak az Akadémián. Az oktatás tekintetében nagyobb szabadságot élveznek és dönthetnek úgy, hogy csak egy tanoncot vesznek maguk

mellé. Havonta 30 ap-t tesznek félre nekik a Geldanethi Akadémia kincstárában.

A mesterek teljes szabadságot élveznek az oktatás és kutatás terén elsősorban az öreg tanoncok oktatását végzik, de a legtöbbjük inkább teljesen elmerül a saját szakterületén vagy a nagyvilágot járja tudást és hatalmat keresve. A mesterek előnnyel dobnak az alapkutatásoknál. Havonta 60 ap-t tesznek félre, amit a Geldanethi Akadémia kincstárában tesznek neki félre.

A nagymesterek az Akadémia krémje, többnyire az Akadémia irányításával foglalkoznak, az oktatásban és kutatásban való részvételük mindig eseményszámba megy, és akkor biztosak lehetünk benne, hogy valami nagy dolog készülődik. A nagymesterek előnnyel dobnak a kísérleti kutatásoknál. Havonta 100 ap-t tesznek félre, amit a Geldanethi Akadémia kincstárában tesznek neki félre.

Az Akadémián összesen 150 mester van, egy-egy tanszéken átlagosan 12 mester található.

OKTATÁSI PROGRAMOK

Az Akadémián több oktatási programot is kidolgoztak, amelyek egymásra épülnek, illetve a Gyermek-programja és az Ifjú Tanoncok-programja között van némi átjárás.

Gyermek-programja: nyolcéves kortól tizenéves korig minden geldanethi szabadnak kötelező alapfokú oktatásban részt venni Thoth tiszteletére. Az Új Hold Törvénye óta lánygyermek is részt vehetnek ebben, de az Akadémia konzervatív vezetése nincs elragadtatva a dologtól.

Az Akadémiára minden évben 30 gyermeket vesznek fel, akikre odafigyelnek, mert ha valakiben bármilyen mágikus tehetség van, akkor átteszik az Ifjú Tanoncok Programjába. A gyermek-programjában való részvétel ingyenes (vagyis Thoth kultusza finanszírozza). A Gyermek-programjában többnyire Thoth-papjai és illetve a novíciusok vesznek részt. A varázshasználók között nincs ennek megbecsültsége, általában büntetésként szoktak erre kijelölni mestereket.

Az oktatás írás-olvasás, számtan, vallás- és történelemismeretre épül, de létezik egy alapszintű művészeti program is, illetve egyes mesterek a jobbagnak alkímiai és más tudományos jellegű alapismereteket is oktatnak.

Ifjú Tanoncok Programja: kifejezetten a varázshasználat alapjaira épülő oktatási program, amelynek a célja, hogy a misztikus mágiahasználatra kész elméket faragjanak. A cél nem az, hogy varázsolni tudjanak, hanem, hogy kialakítsák az elme

olyan működését, amely alkalmas lehet a varázslásra. Ebből következően rengeteg elmegyakorlat és nyelvtanulás egészíti ki az alapszintű oktatást, illetve segédkeznek a műhelyekben. Már itt elkezdik szűrni, hogy kinek milyen misztikus mágiaformához van tehetsége, de még nem erőltetnek semmit.

Az ifjú Tanoncok nyolcéves kortól tizennégyéves korig járnak ide. Minden évben 20 ifjú tanoncot vesznek fel, ebből 5-nek Thoth kultusza fizeti az oktatását 5-nek az Akadémia, a maradék 10 ifjú tanoncnak pedig a szülei kénytelenek fizetni évente 200 aranyat. Minden évfolyamot egy-egy varázshasználó novícius oktat.

Csak az utolsó két évben kezdik el az ifjú tanoncokat bevezetni a tényleges varázslásba, de a legtöbben még nem tudnak varázsolni (vagy nem képesek még teljesen uralni azt), de a legjobbak már varázstrükköket [cantrip] nagy biztonsággal el tudnak mondani. *(Ha olyan karaktert akarsz indítani, aki csak ezt a programot járta ki, akkor az alapkönyves Mágikus Beavatott [Magic Initiate] feat felvételével tudok jelezni).*

Arkán Oktatási Program: ez az Akadémia fő profilja. Tizennégy éves korban lehet felvételizni, és öt éves a program. Azokat a tanoncokat veszi fel, akiket a Tanszékvezetők Tanácsa alkalmasnak és kellőképpen motiváltnak tart. A felvételnek nem előfeltétele az Ifjú

Tanonc Programban való részvétel, de előnyt jelenthet.

Minden évben 30 tanítványt vesznek fel, akiket aztán öt fős csoportokban egy-egy arkánvezető mellé rendelnek ki, aki felügyeli a varázshasználatuk fejlődését. A tanítványok közül 10-nek az oktatását Akadémiai ösztöndíjból fizetik, a többieknek évente 500 aranyat kell fizetnie.

A tanoncok szétosztása és a vezetőoktatók kijelölése körül mindig nagy versengés és vita szokott lenni, aki saját csoportot kap, azt már az Akadémia megbecsült tagjának lehet nevezni. Minden évben van egy-két olyan tanonc, akit egy kismester vagy magasabb rangú oktató magához vesz és kizárólag rá koncentrál. Ezek vagy kivételes tehetségek vagy szimplán protekciósok (például egy főpap vagy magas rangú nemes gyermeke).

Van lehetőség öregebb embereknek is tanoncnak állni (például valaki osztott kasztban fel akar venni egy mágiahasználói kasztot). Ez általában egy éves program és 3500 aranyat kérnek érte (fél évig tart, ha előzetesen részt vett az Ifjú Tanonc Programban). Az ilyen személyeket az Akadémián öregtanoncnak nevezik, és általában senki sem szeret ezzel vesződni.

Akik ezt a programot elvégzik legtöbbször első szintűnek minősülnek (de előfordul, hogy már a második-harmadik szintig is eljutnak).

Mesterképzés: akik elvégezték az Arkán Oktatási Programot, azok maradhatnak még öt évet és a saját szakállukra tanulhatnak és kutathatnak. Azoknak, akiknek nem sikerült elhelyezkedniük az Akadémián oktatóként vagy kutatóként így a varázslóközösség részeivé válhatnak. A képzés ára 750 arany évente.

A mesterképzésben résztvevő misztikus mágiahasználó kasztba tartozó karakternek egy évig (360 nap) az Akadémián kell lennie, ez alatt évente 750 Tapasztalati Pontot szereznek (csak a befejezett 360 nap számít, tehát ha a karakter csak akkor kapja meg a Tapasztalati pontokat, ha 360 napot összesen eltöltött az Akadémián). Legfeljebb öt évet lehet így tölteni.

AZ AKADÉMIA TANSZÉKEI ÉS AZ OTT FOLYÓ KUTATÁSOK

A Tanszékek a specializált oktatás és kutatás színterei, továbbá kollegiális varázslóköri (még ha vannak is persze belső ellentétek). Köztudott, hogy egyes Tanszékek meghatározott frakciók játszóterének minősülnek, de ez nem mindig jelenti azt, hogy ez a frakció adja a tanszékvezetőt.

A tanszéken folyó kutatásokat nagyon elnagyoltan van itt összefoglalva, a részletes rendszert és játéktechnikát nézd meg a 11. fejezet megfelelő részein. A kutatások lehetnek úgynevezett

alapkutatások, műhelymunkák, kísérletkutatások és projektmunkák.

Az **alapkutatásoknál** a kutatónak valamilyen tanulmánnyal vagy találmánnyal kell előállnia. A tanulmányban foglalt téziseket be kell mutatni és meg kell védeni a többi mágiahasználó kolléga előtt (az ilyen viták a varázslótársadalom fontos szociális eseményei). A játékosnak minden egyes ilyen terméknek címet és nevet kell adnia a hangulat kedvéért. Játéktechnikai szempontból ezt azt jelenti, hogy a varázsló soron kívül szerezhethet meg egy plusz varázslatot vagy tapasztalati pontot esetleg elismertséget szerezhethet.

A **műhelymunkák** során valamilyen tárgyat vagy dolgot kell előállítani például egy varázstárgyat. Itt a kutatás jutalma maga a tárgy lehet, elismertség, pénz vagy tapasztalati pont. A műhelymunkák nem csupán a készítő egyéni javát szolgálják, nagyon gyakori, hogy egyes tanszékek varázstárgy készítésből szereznek plusz forrásokat a saját kutatásaikra.

A **kísérletkutatások** rokoníthatóak az alapkutatással, de sikeres befejezésük nem garantált. Legtöbbször nincs elsőre kézzel fogható eredménye, de különleges megvilágosodáshoz juthat a kutató. Ezek a programok általában tapasztalati pontot vagy elismertséget adnak, ritka esetben megtörténhet az áttörés (hősies nehézségű szakértelempróbával), és valami különleges

dolog történik. A kísérleti kutatások mindig lázban tartják a varázslóközösséget, de egyes pragmatikusabb mágiahasználók időpocsékolásnak gondolják őket. A kísérleti programok veszélyesek, könnyedén kárt tehetnek a kutatás résztvevőiben.

A **projektmunkák** rokoníthatóak a műhelymunkával, mert egy meghatározott dolgot kell előállítani. Általában, ha ezek megvalósultak, akkor utána ebben nem lehet részt venni. A projektmunkával tapasztalti pontot, pénzt, befolyást és elismertséget lehet szerezni, illetve egyedi jutalmakat lehet szerezni. A projekt munkák általában kötődnek a varázslótársadalmon kívüli világhoz, ezért jó alkalmat szolgáltatnak a kapcsolatépítésre is.

ÁTALAKÍTÓMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Wen-Rana míves asszony (nagyemester) [ember, varázsló - átalakítómágus, Monolitok Építői, TJ] *Amenhet nagyemester a legbizalmasabb barátja (egyesekek szerint több is annál). Szigorú és maximalista, emberi feletti munkabírással rendelkezik. Egyesek szerint a senki sem tud neki megfelelni.*

Uralkodó Frakció: Monolitok Építői

Más érdekelt frakciók: Sunsuram Követői, Wun Zarándokai

Hírhedten sokat követelő és nehéz tanszék. A Monolitok Építői az elmúlt tíz évben

teljesen átvették az irányítást, és a többi érdekelt frakció tagjainak előrelépése megnehezedett. A varázssiskola testátalakító jellege háttérbeszorult az alkimista és anyagátalakító mágiák mellett (a többi érdekelt frakció azért tovább viszi ezt az irányt).

A Tanszék nagyra értékeli a praktikus és gyakorlatias mágiahasználatot, és támogat minden olyan kutatást, amely ősi építmények felépítésének mágikus trükkjeivel illetve a folyó építkezések mágikus támogatásával foglalkozik.

Kutatások

Harcimágus-program (alapkutatás)

A kutatási programban azokkal a mágikus formákkal és varázslatokkal foglalkoznak, amik egy embert még hatékonyabbá tehetnek harcban, illetve a mágikus fegyverek és vértetek készítésének elméleti finomságaival.

Alkímia-program (műhely)

Alkímia mindig is a tanszéki munka szíve volt, és még most is ez az oktatás és kutatás gerince. A kutatási programban a meglévő alkímiai formulák mentén közönséges és mágikus egyszer felhasználható tárgyakat (varázssitalok, savak, alkimista tűz stb.) készítenek. A program megbízható bevételeket hoz a Tanszéknek.

Őrszobor-program (kísérleti)

Az Őreg Birodalmakban sok egykor működő úgynevezett gigantikus őrszobor

található, amik most már csak a táj díszei vagy tájékoztató pontként szolgálnak. A készítésük és felélesztésük titka feledésbe merült, habár sokan próbálkoztak a felébresztésükkel vagy reprodukálásukkal. A program sok utazással jár, és eddig nem volt sok eredménye, Geldaneth prefektusának már egyszer sikerült áttörést elérnie tíz évvel ezelőtt. A program igyekszik más ősi mágikus védelmi mechanizmusokat feltárni és reprodukálni.

Mágikus építészeti-program: Delgora Világítótornya (projekt)

A Monolitok Építői mindig hoznak egy-egy nagy fáraói vagy kultusz megbízást. Nedorild előkelői a közeli Delgora kikötővárosát használják arra, hogy a tenger felől árukat hozzanak a városba. Delgora egyre jobban fejlődik, és Nephtys kultusza úgy akarja ezt jelezni, hogy egy látványos és minden igényt kielégítő világító tornyot építenek a városnak. A projekt több évre elég elfoglaltságot nyújt a résztvevőknek és sok utazással jár, de egyesek szerint ez lesz az Öbölvidék egyik csodája.

BŰBÁJMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Bhelb Nagyúr titoknok (mester) [ember, varázsló-bűbájos, Topáz Jogar Beavatottjai, IS] *a birodalomnak tett szolgálataiért nemesi címet kapott, de igazából mindig is a varázserejének fejlesztése érdekelte. Az elmúlt években kifejezetten a viselkedése és ízlése*

kifejezetten bizarr fordulatot vett, ami miatt néhányan aggódnak az elméje épsége miatt. Az Elmeprogramozás-program habár nem hozott még eredményt, a pusztasága miatt folyamatosan kritizálják Bhelbet.

Uralkodó Frakció: Topáz Jogar Beavatottjai

Más érdekelt frakciók: Trón Látnokai, Könnyező, Wun Zarándokai

A Tanszék hagyományosan aktív a világi életben, minden hónapban tartanak egy bált, amelyet Világi Tudományok Akadémiájának bárdjaival együtt rendeznek. A varázserejük jellege miatt kifejezetten aktívak és nyíltan politizálnak, még akkor is, ha nincsenek egy platformon. A Tanszék nagyra értékeli az elvont filozófiai problémákat és minden olyan varázslatot, amely az elme befolyásolására és védelmezésére koncentrál. Azonban a Tanszéken folyó kutatások egyes mellékhatásai és eredményei a Tanszéken belül és azon kívül is komoly erkölcsi aggályokat vetnek fel.

Kutatások

Álomvarázs-program (alapkutatás)

Habár az álomvarázs a bűbáj mágia legtriviálisabb varázslata magukat az álmokat a Tanszéken az emberi elme rejtett kulcsaként kezelik, amelyek tanulmányozása elősegítheti a hatékonyabb bűbájmágia használatot. A programban

álomnaplókát vezetnek, foglalkoznak a mágikus és természetes álmokkal, illetve a tudatos álmodás határait és módját keresik. Egyesek szerint az álomvilágra vonatkozóan az Öreg Birodalmak mágikus kultúrájában sajátos varázslatok is voltak, amiket reprodukálni lehetne.

Elmepajzs-program (varázstárgyak, műhely)

Az elme befolyásolásán túl annak védelmezése is fontos. A Tanszék műhelyprogramja olyan tárgyak előállítását célozza, amelyek az elmét védelmezik a mágikus behatásoktól vagy akár el is fedik azt (például: elmepajzs gyűrűk, de egyes telepáciát lehetővé tevő tárgyak is készülnek).

Elmeprogramozás-program (kísérleti)

Az emberi elme kényes alapanyag, de ettől még lehet formálni. AZ elmeprogramozás kísérleti programját rengeteg ita övezi, mert nem kevesebbet céloznak a kutatók, mint hogy új gondolatokat, új emlékeket vagy akár egy teljesen új személyiséget adjanak egy embernek. Általában piti bűnözőkön szoktak kísérletezni, de a tanszékvezető és szűk körén kívül nem sokan lelkesednek ezért. Thoth kultusza egyelőre nem lép fel a programmal szemben, mert egyelőre kevés sikert értek el ráadásul a mulhorandi politika magasabb szintjein érdeklődnek az egyes eredményekért, így félrenéznek. Azonban könnyen megváltozhat az álláspontjuk.

ELMÉLETI MÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Imhotep kulcsár (nagy-master) [ember, boszorkánymester-nagy öreg, Kapuk Őrzői, SJ] *az Akadémia egyik legöregebb mestere, sokáig az Akadémia Prefektusa volt, és a mai napig minden regnáló prefektus megkeresi, hogy kikérjék a tanácsait. A Kapuk Őrzői frakciójának is vezetője volt, de erről lemondott öt évvel ezelőtt. Habár egészsége megrendült, a mai napig megtartja az óráit és egy-egy ifjút a szárnyai alá vesz.*

Uralkodó Frakció: Kapuk Őrzői

Más érdekelt frakciók: Kilenc Pecsét Őrzői, Kristálynézők, Monolitok Építői

A legkisebb Tanszék, de az innen kikerülő tudós-mágusokat a varázslótársadalom nagyra becsüli. Innen kerülnek ki a mulhorandi varázshasználók látnoki erejű gondolkodói, iskola alapító filozófusai és eretnekei. A tanoncok nem rajonganak a Tanszékért az oktatók elvontsága miatt.

A Tanszék támogat minden olyan varázshasználót, akik egzotikus sosem látott mágiaformákat kutatnak, akik az univerzum titkait keresik vagy egyszerűen csak újító szelleműek.

Kutatások

Mágikus filozófia (alapkutatás)

A mágia művészetének legelegánsabb és arisztokratikus ága a varázslás végső kérdéseivel foglalkozik. A kutatás inkább

elméleti, de olykor-olykor kitermel olyan gondolatokat, amelyek aztán évekre lázban tartják a varázslótársadalmat.

Mágiatörténet-program: Nezaszi Kódex (projekt)

A rendes mágiatörténeti programon belül van egy különleges projekt, amely egy nagyon régi varázskönyv feltárására irányul. Az úgynevezett Nezaszi Kódex állítólag a régi idők nagy varázslójának Nezramnak a varázskönyve volt. A kötet szinte bármitől sérül, ezért nagyon finoman kell vele bánni, ráadásul az ómulan nyelv egy sajátos dialektusában és kódrendszerében van írva, ezért egy átlagos varázskönyvhöz képest sokkal összetettebb a megfejtése. A Projekt szeretné a Kódex eredetét, történetét és tartalmát feltárni. Sokan új mágikus formulákat is várnak.

Távoli Birodalmak és teremtés előtti erők program (részben alap kutatás, részben kísérleti)

A ma világ teremtése előtt más istenek és más törvények uralták a létezést. A teremtés után ezek az erők a létezés peremvidékére kerültek a Távoli Birodalmakba. A Tanszékvezető ezeknek a misztériumoknak nagy szakértője és kutatója, és szívesen vesz maga mellé tanítványokat. Az alap kutatás a meglévő és megismerhető tudás rendszerezését célozza, a kísérleti kutatások azonban a Távoli Birodalmakba való betekintés és az ottani alsóbb rendű lények megidézésére irányul. Sokan veszélyesnek

tartják a programot, de Imhotep garanciát jelent a biztonságra és a szakmaiságra.

Mágikus filozófia: Netheril

Strukturalizmus Program (alapkutatás)

Sarukin mester (ember, varázsló-jós, Kristálynézők, TS) három éve tért vissza egy hosszú északi tanulmányútról, és visszatértekor egy radikális és újszerű gondolattal állt elő: az ősi mulan mágia azért nem működik már napjainkban, mert teljesen rossz struktúrákban gondolkodunk a varázslásról. Az ősi Netheril Varázsló Birodalmának emlékeiből kihámozva egy új elméleti és nyelvi struktúra meghonosítását javasolta. Az elmúlt három évben Sarukin elmélete komoly viták tárgya lett, de a fiatal varázslók és mágusok körében divatos lett strukturalistának lenni. A többség múltó divathóbortnak tartja, mert a varázslataik nem lettek mások a javasolt és eddig kidolgozott új lejegyzési és varázslási eljárásokkal.

ENERGIAMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Ramenothep Nagysárcánny (nagy mester) [aasimar, mágus-sárcánnyvérű, Sunsuram Követői, KS] *ő az Akadémia történetének legfiatalabb korában nagymesterré avatott mágusa volt. Mivel az előkelő Ramathant-házból való, ezért Anhur és az Új Nap híve, de meglepően keveset politizál. Karizmatikus férfi, aki a szebbik nem képviselőit sem veti meg. Geldanethben folyamatos pletykák tárgya,*

hogy kívül van éppen együtt és hol tivornyázott a tanoncaival.

Uralkodó Frakció: Sunsuram Követői

Más érdekelt frakciók: Monolitok Építői, Kilenc Pecsét Őrzői

A Tanszék a nevéhez mérten folyamatosan robbanáspontra kerül. Fiatalos és dinamikus növekedő tanszék, és ezekben a háborús és forrongó években ennek a Tanszéknek van a legtöbb tanonca. Az Akadémián belül sokáig megtűrt Tanszék volt, mert nem látták elég intellektuálisnak, de Ramenothep szívós munkával megkerülhetetlenné tette az itteni mestereket és egykori tanítványokat.

A tanszék támogatja a kreatív, szenvedélyes tanoncokat és minden olyan kutatást, amely az energiamágiát olyan irányba fejleszteni tovább, amely nem pusztít el mindent, ami az útjába kerül.

Kutatások

Elementarizmus-program (alapkutatás)

Az őselemekkel, az őselemek síkjával és általában az energiamágia alapvető működésével foglalkozó program. Ez képezi az itt folyó munka gerincét.

Varázművesség-program (műhely)

Az Energiamágia Tanszék harcias jellegét jelzi, hogy komoly mágikus fegyver- és vértkészítési műhely munkák folynak itt.

Hadimágia-program (kísérleti)

Az energiamágia habár nagyon hatékony a csataterén, még így is korlátozottan hatékony több ezres seregek összecsapásánál. Már évtizedek óta folyik egy kutatás, amelynek célja, hogy a meglévő varázslatok léptékét csataterék léptékére lehessen tágítani. Az áttörés még nem történt meg, de annyi sikerült elérni, hogy a Tanszék ezirányú kutatásait Geldaneth határába számúzzék annak érdekében, hogy ne robbantsák fel az egész Akadémiát (Ramenothep tanonc korában felrobbantotta az egész Tanszékot, kis híján ki is rúgták érte).

IDÉZŐMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Marakhet Főkulcsár asszony (nagymester) [ember, varázsló-idézőmágus, Kapuk Őrzői, SJ] *„Marakhet mindig szomorú” mondogatják az Akadémián. Az okát nem tudni, de az biztos, hogy a Kapuk Őrzői frakciójának vezetőjét melankólia és rosszul rejtegetett világfájdalom lengi körül. A mesterasszony jól vezeti a saját Tanszékét, és mindenki elismeri a tudását. Kifelé mindig derűt sugároz, de páran látták már, ahogy a szobájában próbálja rejtegetni a könnyeit.*

Uralkodó Frakció: Kapuk Őrzői

Más érdekelt frakciók: Kilenc Pecsét Őrzői, Balzsamozók

A Tanszék meglepően jól működik, és nem jellemző a különböző frakciók nyílt

ellentéte, amelyet a Tanszékvezető irányítási stílusának tudnak be. A Tanszék hajlamos a titkolózásra és a saját kutatásainak elhallgatására, ami miatt voltak már korábban komoly viták a Tanszékvezetők Tanácsában, de eddig Maraketh ezeket a támadásokat vissza tudta verni. A tanoncok szívesen foglalkoznak az idéző mágiával, de talán itt a legzárkózottabbak a mesterek.

A Tanszék elsősorban a megbízhatóságot és a lelkierőt díjazza. Amennyi pletyka van Maraketh nagymester labilis lelkéről, annál jobban megköveteli a tanoncoktól, hogy az erkölcsileg fedhetetlenek és lelkileg erősek legyenek.

Kutatások

Külső síkok és lakóinak tanulmányozása (alapkutatás)

Intenzív és kiterjedt kutatások folynak a külső létsíkok tanulmányozására, a régióban a Tanszék könyvtára egészen obskúrus információkkal van tele a különböző mennyei és pokoli hatalmak üzemleiről. Az ördögök és démonok közötti Vérháború során még nem figyeltek fel az itteni Tanszék által felhalmozott tudásra, de ha megneszelnék, biztosan mindent elkövetnének, hogy megszerezzék azt.

Kapumágia-projekt (működő térmágikus kapu létrehozása, műhely és projekt)

Mulhorandban régen több térmágikus kapu is működött, azonban ezek ma már alig

működnek. A térkapuk létrehozás nagyon költséges és nehéz elfoglaltság, ezért nem is gyakori, hogy ezzel foglalkoznak, de olykor előfordul, hogy állandó kapukat készítenek műhelymunka keretében (ezek általában egyutas kapuk nemeseknek egy biztonságos helyre). A projektmunka egy Skuld és Mishtan közötti állandó és kétutas kapupár létrehozása lenne, de Hórusz-Ré kultusza nincs elragadtatva attól, hogy az Istenek Városába tevezik a kapupár egyik darabját.

Kilences Program (titkosított)

Senki sem tudja pontosan, hogy mi ez a program, csak a kódszámát. Egyedül a Tanszék magas rangú mesterei, Sun Ra nagymester a Védőmágia Tanszékről, az Akadémia Prefektusa és Thoth legfőbb papja ismeri a program pontos tartalmát és célját. Ebbe a programba mesteri rang alatt nem lehet beszállni, és még akkor is a Kilenc Pecsét Őrzőinek és a Kapuk Őrzőinek tagjait engedik közel. Omen-That habár az Akadémia védnöke nem tekinthet be a program paravánja mögé, ami láthatóan nagyon zavarja. *(Részletekért nézd meg a Mesélői Készletet!)*

ILLÚZIÓMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Kefnaur ólomkéz (nagymester) [ember, varázsló-illuzionista, Kilenc Pecsét Őrzői, TG] *a Kilenc Pecsét Őrzőinek egyik legbefolyásosabb tagja a rend Nagymesterén túl. Kefnaurt a saját generációjának egyik legnagyobb és*

legeredetibb filozófus-varázslójának tartják, aki nagyon elbűvölő tud lenni, de a sikerek megváltoztatták: nyerssé, arrogánssá és erőszakossá vált. Kefnaur vaskézzel és mérhetetlen önkénnyel irányítja a rá bízott tanszéket, ami csak azért nem esett szét, mert a mágiaforma és a filozófiája iránt nagy az érdeklődés. Köztudott, hogy Kefnaur nem kedveli a nem emberi fajokat, és ha egy tanonc ilyen fajba tartozik, akkor nem is álmodhat róla, hogy ezen a Tanszéken labdába rúghat.

Uralkodó Frakció: Kilenc Pecsét Őrzői

Más érdekelt frakciók: Topáz Jogar Beavatottjai, Kristálynézők

Habár Kefnaur a saját mágiaformájában az egyik legjobb az egész régióban, sokan nem kedvelik. Köztudott, hogy az Akadémia prefektusa szeretne lenni, és mindent elkövetett már korábban is, hogy elérje ezt a célját. Vezetése alatt a Tanszék a különböző érdekelt frakciók versengésének terepévé vált, de a saját tanítványain kívül nem foglalkozik senkivel.

A Tanszéken a különböző frakciók a saját érdekük és filozófiájuknak megfelelően karolnak fel tanítványokat, de Kefnaur „szokásos aljasságára” mindig lehet számítani: egy-egy kegyelt tanonc könnyen kaphat olyan visszautasíthatatlan feladatot, amely akár egy évre is visszavetheti a tanulmányait, és akkor még szerencsésnek gondolhatja magát.

Kutatások

Valóság Program (alapkutatás)

Kefnaur mágikus filozófiája az igaz és hamis valóság és koholmány közötti vékony határmezsgyék megtalálására és áttörésére épül. A Valóság Program az érzékelés és a valóságteremtés lehetőségeiről szól. A korábbi évtizedekben Kefnaur filozófiája volt a legdivatosabb társalgási téma (a Netheril Strukturalizmus átvette a helyét, amit Kefnaur nehezen él meg), és a mai napig remek varázslók és eredmények jönnek ki ebből a programból, ha Kefnaur hagyja őket szabadon dolgozni.

Arkán Optikai Program (műhely és projekt)

Ebből a programból jött létre a Kristálynézők frakciója, akik a mai napig saját területüknek tartják ezt a programot. A program keretein belül részben már meglévő eljárásokkal mágikus lencsét, kristályokat és kristálygömböket készítenek (műhely), részben pedig új mágikus kristályok kifejlesztésével foglalkoznak (projekt). Miután a frakció vezetője Serafis Műhely Tanszék vezetője lett folyamatosak a pletykák, hogy a programot és az itt dolgozó kutatókat áthelyezteti a saját Tanszékére, ami Kefnaurnak egyáltalán nem tetszik.

Arkán Architektúra-program (kísérleti és műhely)

Táj és térillúziók kutatásával foglalkoznak, és minden olyan illúzió varázslattal, ami nem személyre irányul, hanem tárgyakra és helyekre. Gyakran dolgoznak együtt a Monolitok Építőivel illetve nemesi házak megbízásából időleges illúziókat készítenek egyes házakra és palotákra (műhely), azonban a végső cél olyan nagy erejű illúziók teremtése lenne, amik maradandóan a táj részeivé válna, tehát az illúziót valósággá tenni (kísérleti).

JÓSMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Samira orákulum asszony (nagyemester) [tiefling, varázsló-jós, Trón Látnokai, TS] *az Akadémián már akkor fontos szerepet töltött be, amikor nem volt magától értetődő, hogy a nők is ugyanolyan szerepet tölthetnek be a varázslótársadalomban, mint a férfiak. Vaskézzel irányítja a Tanszéki munkát, és nem tűri, ha megkérdőjelezzik a tekintélyét. A Trón Látnokai frakció vezetőjével kifejezetten ellenséges a viszonya, mert meg van róla győződve, hogy Mulhorand a vesztébe rohan, ha nem avatkoznak be, ezért radikális visszafordulásra van szükség a Régi Nap irányába.*

Uralkodó Frakció: Trón Látnokai

Más érdekelt frakciók: Kristálynézők

A Tanszék az évtizedek alatt teljesen a Trón Látnokai frakció irányítása alá került, ami még pár évvel ez előtt komoly vitákat

generált, de mára mindenki beletörődött, hogy a Tanszék a frakció nemhivatalos keltetője lett. Az ambiciózus és hatalomra éhes tanoncok szeretnék az itteni mesterek szárnya alá kerülni, de a tanszékvezető asszony nagyon megválogatja a jelölteket.

A Tanszék értékeli az előkelő származást, a birodalom iránti hűséget és a nyers tehetséget a jóslás iránt. Gyakori, hogy olyan tanoncokat vesznek pártfogásukba, akik inkább mágusnak lennének alkalmasak és aztán varázslókat nevelnek belőlük. A Tanszéknek vannak a legjobb erőforrásai az igazi tehetségek kiszűrésére, akiket azzal kecsegtetnek (nem alaptalanul), hogy később a fáraói varázslók belső köréhez tartozhatnak.

Kutatások

Távérzékelés Program (alapkutatás, műhely)

A Jósmágia távérzékelő varázslataival való kísérletezésének terepe (alapkutatás), illetve a Trón Látnokai ebben a programban készítenek saját használatra kristálygömböket (műhely), mert a Kristálynézőkben nem bíznak.

Legendakutatás (alapkutatás, műhely)

A jósmágia múltba tekintő varázslatainak és legenda kutatások terepe (alapkutatás), a műhelymunkák főleg varázstárgyak és más eszközök azonosítására irányulnak, ami gyakorlatilag bérvarázslást jelent. Néha

régészeti és egyéb terepmunkákat is szoktak végezni, illetve a tanszékhez néha pont a Legendakutatás miatt csatlakoznak bárdok.

Ősi Időmágia-program (kísérleti)

Az időutazás és a nagy erejű jósmágia kutatásának terepe, sokan értelmetlennek tartják a kísérletezést, de olykor kisebb nagyobb sikereket sikerül elérni (a leglátványosabb eredmény eddig az Idő megállítás varázslat kifejlesztése és reprodukálása volt). A kísérletezés olykor különös mellékhatásokkal jár, ami miatt mindennaposak a Tanszéken az időanomáliák és a paradoxonok.

MÁGIKUS MŰHELY TANSZÉK

Tanszékvezető: Serafis a Kristályok Mestere (mester) [ember, varázsló-illuzionista, Kristálynézők, KS] *Geldanethben és Skuldban is az előkelő társaságok kedvenc varázslója. Mindig kifogástalan öltözete és simulékony modora miatt rengeteg barátja és lekötelezettje van. Mulhorand leggazdagabb emberei közé tartozik, amit pénzért bérelhető varázserejével ért el. Jelenlegi pozícióját a rossznyelvek szerint a pénzével vásárolta meg, de meglepően jól menedzseli a Műhely munkáját, és egyesek szerint lassan tényleg kiérdemli a nagymesteri címet.*

Uralkodó Frakció: Kristálynézők

Más érdekelt frakciók: Monolitok Építői, Kilenc Pecsét Őrzői, Wun Zarándokai, Topáz Jogar Beavatottjai, Könnyezők

A Tanszék sokan átjáróháznak is szokták nevezni, mert inkább tekinthető a Varázslóakadémia pénztermelő egységének, mint komolyanvehető Tanszéknek, de a Műhely tanszékvezetője bármilyen műhelymunka tekintetében az erőforrások menedzselésének egyik legfontosabb döntéshozója, így ha úgy gondolja, hogy nem ad engedélyt egy-egy varázstárgy előállítására, akkor csak a Prefektus bírálhatja felül a döntését.

A Tanszék nagy műhelyében minden más Tanszék mester és tanonca megfordul és készít varázstárgyakat, de vannak olyan mesterek, akik kifejezetten csak itt dolgoznak. A Tanszék saját mesterei termelik meg az Akadémia bevételének közel felét, ezért ez a legnépesebb és legfiatalosabb tanszék (a többség hosszútávon kiég a varázstárgy készítésben és odább áll egy idő után).

A Tanszék mindig keres fiatalokat, akik dolgoznának a Műhelyben. Fontos a becsületesség, a szorgalom és a nagy munkabírás. A Tanszék beavatási rítusát az egyik legkeményebbnek tartják a Nekromancia Tanszék után.

Kutatások

Papírusz és könyv program (alapkutatás, műhely)

Triviálisnak hat, hogy tartós papírokat, varázstekercshez való papíruszokat,

pergameneket és általános és művészi kivitelezésű varázskönyveket készítenek itt, de anyagilag meglepően jól fial. A kutatómunka egy része technológiai kísérletezés különböző alapanyagokkal (alapkutatás) a másik fele viszont különböző késztermékek vagy alapanyagok előállítására, akár eladásra is (műhely).

Varázspálca-készítés (műhely)

Közönséges pálcákat (varázsfókuszok) és varázspálcákat is gyártanak. Mindig van dolgozik itt egy-két mester. Mulhorand közkézen lévő varázspálcáinak nagyrésze ebből a műhelyből került ki, olykor még Chessentába és Thayba vagy akár nyugatra is elkerül egy-egy példány.

Varázsital-készítés (műhely)

A legnyüzsgőbb szeglete a Műhelynek, az az ősi hagyományoknak megfelelően az egyes munkafázisok között Thoth-hoz mormolnak imákat a főzés közben. Egy külföldinek szinte valami szent rituálénak tűnik az itteni munka. A tapasztaltabb mesterek nagyon érzékenyek a tisztaságra, ezért mindig van valaki, aki éppen takarít vagy törölget.

Kwalish Program (projekt)

A Műhely egy homályos szegletében van egy letakart monstrum. Ha valaki benéz alá, akkor egy leamortizálódott Kwalish-szerkezetét fedezheti fel. Afféle össznépi játék lett, hogy hogyan lehetne újra működképesé tenni vagy reprodukálni, de sok munkát kellene beleölni egy olyan

eszközbe, amit igazán senki sem használna. Kuriózumként mindig megnézik, vizsgálják, és minden évben van egy-két mester aki nekiáll, hogy most már életet lehet belé, de eddig nem jártak sikerrel.

Általános Alkímia Program (műhely)

Az Átalakítómágia Tanszékkal való vetélkedésből született ez program, ami igazából teljesen közönséges alkímikus eszközök előállítását tűzte ki célul. A Két tanszék alkímistái folyamatosan versengenek egymással.

NEKROMANCIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Anubhet Halálór (nagyemester) [tiefling varázsló- nekromanta, Balzsamozók, IS) *egykor kalandozó volt, aki egy kalandja során meghalt, majd Anubisz legfőbb papja feltámasztotta. Azt mondják, hogy a küszöb átlépése megváltoztatta, és egy furcsa, fekete humorú férfivé vált. Anubhet nem gonosz, csak lenyűgözi az élet kifacsart és rút oldala. Egyesek szerint egy igazi egyéniség, mások szerint távol kellene tartani minden más embertől, mert egy időzített bomba. Rajongói szerint a nagyemester igazából humorral védi a saját magát a nekromanciát övező örülettől.*

Uralkodó Frakció: Balzsamozók

Más érdekelt frakciók: Topáz Jogar Beavatottjai, Könnyezők

A különböző érdekelt frakciók filozófiai ellentétei miatt nem a legjobb a hangulat a Tanszéken belül, de a tanoncok szeretik az itteni oktatást az érdekes gyakorlati feladatok miatt. Anubhet extravagáns, morbid és ironikus stílusa miatt népszerű előadó, ami sok tanoncot vonz (erre rásegít a mulhorandi kultúra vonzalma a túlvilág iránt).

A Tanszék elsősorban bátor és szorgalmas tanoncokat keres. Közismert, hogy az összes tanoncot bezárják egy éjszakára egy kriptába, és akkor lehet a Tanszék teljes értékű tanonca, ha élve és épségben megússza a kalandot. A gyakorlattal szemben többször felszólaltak, de Anubhet azt mondja, hogy nem ő szervezi ezeket a beavatási rítusokat.

Kutatások

Sötét Misztériumok Program

(alapkutatás)

A kutatás a nekromancia sötét oldalaival foglalkozik szigorúan elméleti és önvédelmi szempontból. Ennek ellenére az itteni publikált művek és kifejlesztett mágikus praktikák sokakat nyugtalanítanak. Az itteni kutatások a démoni és ördögi erők megismerése felé is elvezethetik a kutatókat.

Ektoplazma-kutatás (kísérleti, alap kutatás)

A szellemszerű élőholtak corpusának (ektoplazma) megismerésére irányuló

kutatás. Az élőholtak teremtésén és működésén túl (alapkutatás) olykor egy-egy szellem vagy kísértet befogásával is együtt jár (kísérleti). Sokak szerint a nekromanták nem tartják be az alapvető biztonsági előírásokat az élőholtak őrzésénél, de eddig egy szellem sem szabadult ki a Tanszék falai közül.

Arkán Corpus-program (alapkutatás, műhely)

A program olyan világi kutatásokkal is foglalkozik, mint a balzsamozás, anatómia és az élőholt lények testének működése (alapkutatás). Olykor egy-egy halott bűnözőt az oszlás különböző fázisaiban reanimálnak és az így létrejött csontváz vagy zombi testtel kísérleteznek vagy egyes helyek védelmébe állítják (műhely). Utóbbi megbízások hivatalosan nem léteznek, de több nemes is készített élőholtakat a családi kripták vagy otthonuk védelmére.

Akronosz-Fe ereklyéje (projekt, kísérleti)
Mishtanban tíz éve feltámad egy ősi fáraó lichként. A veszedelmes élőholtat Ozirisz lovagjai nagy véráldozatok árán legyőzték, az életesszenciáját tároló dobozt (ereklyét) pedig szétzúzták. Az ereklye töredékeinek egy részét kicsempészték, és elkezdtek a belső írásait reprodukálni, hogy kizárólag elméleti érdeklődésből feltárják a liché válás titkát. A kutatás részben a mágikus formula rekonstrukciója (projekt), részben a darabban feszülő mágikus erő fejlesztése és a formula tovább gondolása (kísérleti). Nem

szoktak erről nyíltan beszélni, mert Thoth kultusza nem nézné jó szemmel ezt a dolgot. A kutatásban kizárólag mesterek és nagymesterek vehetnek részt.

SZABADMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Horwedja mantikor (nagymester) [ember, mágus-vadmágus, Wun Zarándokai SG] *sokan a mai napig elbűvölő embernek tartják, és ha szigorúan a tudományos munkáját és filozófiai leveleit nézzük, akkor egy nagy spirituális gondolkodóról van szó. Azonban a személyiségének van egy sötét és könyörtelen oldala, amely kifejezetten a hatalomról és a saját örömeiről szól. Még a saját frakciójában is fekete báránként kezelik.*

Uralkodó Frakció: Wun Zarándokai

Más érdekelt frakciók: Sunsuram Követői, Monolitok Építői, Bárdok, Mágusok és Boszorkánymesterek

A Tanszék sokáig Sunsuram Követőnek felségterülete volt, amíg két évvel ezelőtt Horwedja mesteri játszmában megszerezte a Tanszékvezető helyet és a saját kiskirályságává nem változtatta az egykor szebb napokat látott Tanszéket. A Tanszék egykor a kitaszítottak és lázadók menedéke volt, de azóta a káosz az úr, ami jól tükrözi a tanszékvezető vadmágikus tehetségét.

A Tanszéken arra lett berendezve, hogy a mágusok, bárdok és boszorkánymesterek

oktatását segítse, és ezt a mai napig jól el tudja látni az itt maradt elkötelezett mestereknek hála. Sokan azt beszélnek, hogy Horwedja hamarosan el lesz távolítva, sőt talán a Wun Zarándokaiból ki kizárják. Azonban Horwedja nagyon leleményes, ha saját túléléséről van szó.

Kutatások

Arkán Önefejlesztés Program

(alapkutatás)

A program a mágus kasztba tartozó mágiahasználók fejlődését és saját varázserejük működésének feltárását szolgálja. A mágusok nagyon magányos én- és önefejlesztő tevékenységeket folytatnak, amelyek egyszerre erősítik az akaraterőt és a kreativitást. Az innen kikerülő írásos anyagok olykor a nagy közönséghez is eljutnak, vagy a Világi Tudományok Akadémiájának kollégiumaiban használják oktatási anyagként

Vadmágia kutatás (alapkutatás, kísérleti)

A Tanszékvezető miatt indult kutatás, amely kifejezetten a vadmágikus hatások természetét és eredetét kívánja feltárni, továbbá a vadmágikus tereken belül a káosz mintázatait próbálják felderíteni (kísérleti). A tanszék helyi mágusainak egyik kedvenc elfoglaltsága lett a vadmágiával való kísérletezés.

Adományozott Arkánium-program

(alapkutatás)

A boszorkánymesterek furcsa mágiájának kutatása nem tűnik túl gyümölcsözőnek, de ettől függetlenül van pár szent örült, aki elméleti-történeti jellegű kutatásokat végez a témában.

Mágikus Művészet Program (műhely)

Az Akadémia bárdjainak egy része ebben vesz részt, a mágia és a művészet vagy művészi előadás ötvözése sok különleges mágiahasználót adott korábban az Akadémiának, illetve sokan az ország vezető művészei lettek.

TEOLÓGIAI TANSZÉK

Tanszékvezető: Omen-Thath tisztelendő mester és fővédnök (aasimar Thoth-pap, Kilenc Pecsét Őrzői, TS) *az Akadémián belül betöltött szerepe miatt nagyon komolyan veszi magát, szigorúan és könyörtelenül betart minden szabályt és függetlenül az egyes tanoncok meggyőződésétől csakis a saját elveit akarja beleverni mindenkibe. Az Akadémia egyszemélyi vezetőjeként kíván fellépni.*

Uralkodó Frakció: Thoth Kultusza

Más érdekelt frakciók: akadémikus varázslók

A Tanszéki oktatás legfontosabb célja, hogy a tanoncok szellemileg és spirituálisan is megfeleljenek Thoth tanításainak. Az elmúlt években (mióta Omen-Thath a tanszékvezető és az Akadémia fővédnöke) az ideológiai nevelés szinte sulykolássá

vált, ami miatt sokan nem kedvelik a Tanszékét. A korábbi tanszékvezető tanítványai sokkal türelmesebbek, és csendes ellenállásba kezdtek a tanszékvezető és kegyenceivel szemben.

A Tanszék nem kíván kifejezetten papokat oktatni, de nem ritka, hogy néhányan itt kezdik meg a papi tanulmányaikat. Az itt folyó oktatást és kutatást mindenki kicsit úgy kezeli, mint valami kötelező feladatot, amin túl kell esni az igazán fontos dolgok előtt.

Kutatások:

Arkán-teológiai multidiszciplináris program (alapkutatás)

A fő profil az isteni és misztikus mágiahasználat ötvözése, akik ebben a programban részt vesznek gyakran osztott kasztú pap/varázslók vagy mágusok.

Arkán etika és törvénykezés program (alapkutatás)

Kifejezetten elméleti jellegű program, de a vezető kutatók gyakran kapnak előkelő pozíciót akár a fáraói akár valamelyik kultusz bürokráciájában. A kutatásban kifejezetten sokat foglalkoznak a bíraskodással és a büntetések gyakorlati és filozófiai hátterével.

VÉDŐMÁGIA TANSZÉK

Tanszékvezető: Sun-Ra Nagymester (nagymester) [aasimar, varázsló-védőmágus, Kilenc Pecsét Őrzői, TS] *az*

Akadémia legnagyobb tekintélyű nagymestere, egyben a fáraói Heliacant ház mishtani vérvonalának feje. Csak Imhotep nagymestert övezi nagyobb tisztelet. Tíz évig volt az Akadémia prefektusa, aminek akkor lett vége, amikor az előző fáraót meggyilkolták és Rezim tisztogatást végzett a társadalom minden pontján. Sun-Ra azóta nem vállalt politikai tisztségeket, de köztudottan a Régi Nap híve, és az ő jóváhagyása nélkül kevés dolog történhet meg az Akadémián.

Uralkodó Frakció: Kilenc Pecsét Őrzői

Más érdekelt frakciók: Trón Látnokai, Kapuk Őrzői, Monolitok Építői

Hagyományosan a Védőmágia Tanszék az „uralkodó tanszék”, a tanszékvezető az Akadémia harmadik embere, amit az is kifejez, hogy mindig ő a Tanszékvezetők tanácsának elnöke. Ezen kívül a Tanszék fejezi ki a legtisztábban a mulhorandi mágikus tradíció legtisztább eszményeit, amelyek a biztonság, a mértékletesség és szolgálat fogalmi köré épülnek. A tradíciók megtartását jól jelzi, hogy a mai napig oktatják és alkalmazzák az itt tanuló tanoncoknak az ősi körmágiát.

A Tanszék kiegyensúlyozott és alázatos tanoncokat keres, és ugyanezt megköveteli Sun-Ra a mesterektől is, amitől a Tanszék néha inkább emlékeztet egy királyi udvarra, mint varázslók gyülekezetére.

Kutatások:

Mágikus Szimbólumok Program

(alapkutatás)

A világban megtalálható ősi mágikus szimbólumok és jelek tanulmányozásával foglalkoznak. A program része az ősi és túlvilági nyelvek tanulmányozása is.

Védelmező ruházat-program (projekt, kísérleti, műhely)

Mágikus vértetek készítésével rendszeresen foglalkoznak illetve védelmező köpenyeket is készítenek (műhely). Mostanában egy mágikus szövőszeke (projekt) dolgoznak, amely lehetővé tenné, hogy olyan könnyű ruházatot hozzanak létre, amely ugyanolyan védelmet nyújtana, mint egy fém páncéling (kísérleti).

Mágikus Védművek Program

(alapkutatás, műhely)

Helyek és tárgyak mágikus védelmével az elrejtésével foglalkoznak (alapkutatás), de a Tanszék meseterei gyakran vállalják, hogy egyes helyek védelmét mágikusan megerősítik (műhely). A Program résztvevői olykor a síkon túli fenyegetések lokalizálásával és elhárításával is foglalkoznak.

VILÁGI TUDOMÁNYOK TANSZÉKE

Tanszékvezető: Naunet az Utolsó Út Mesterasszonya (nagymester) [aasimar, Nephys-papnő/varázsló-nekromanta, Könnyező, KJ] *sokan azt mondják, hogy*

egy igazi angyal. Naunet habár már nem fiatal a mai napig gyönyörű nő, de a szépségében van valami földöntúli hidegség. Általában visszafogott, de akik ismerik, azok tudják, hogy könnyen robban, ha valami igazságtalanságot tapasztal. Bölcselkedő természet, aki már sok Tanszéket megjárt, de az igazi álma a Nekromancia Tanszék vezetése.

Uralkodó Frakció: Könnyezők

Más érdekelt frakciók: Kristálynézők, Topáz Jogar Beavatottjai, Monolitok Építői, Balzsamozók, Bárdok

Sokan lenézik ezt a tanszéket, mert nem tanít valódi mágikus tudást, de akik értenek hozzá tudják, hogy ez a Tanszék olykor legalább annyi plusz bevételt tud hozni, mint a Műhely. A Tanszék igazi gyűjtőhelye azoknak, akik „sehova sem illenek be”, de talán az egyedüli olyan tanszék, ahol egy nem-varázshasználót is szívesen látnak. Naunet vigaszdíjként kapta két éve a tanszéket (miután Anubhet kikötötte, hogy nem maradhat a Nekromancia Tanszéken), de ennek ellenére becsülettel és kellő kreativitással vezeti azt.

A Tanszék nem keres kifejezetten tanoncokat, de különösen az ősi- és holtnyelvek oktatásában jó híre van ennek a tanszéknek, így már csak erre alapozva is sokan megfordulnak itt, nem csupán misztikus mágiahasználók.

Kutatások:

Filozófia és lélektan-program: örület és gyász (alapkutatás, műhely)

A gyász és az örület működését kutatják az emberi lélekben, lényegében egy kezdetleges pszichológiáról van szó (alapkutatás), amely olykor terepmunkát is megkövetel, akár megfigyelések, akár konkrét segítség formájában (műhely). A program sötét természetéből adódóan a résztvevők gyakran maguk is problémákkal küzdenek.

Ősi- és holtnyelvek strukturalista elemzése (alapkutatás, projekt)

A netherili strukturalizmus nyomán egy sajátos filológus-nyelvész kör alakult ki, aki az ősi nyelvekkel kezdetek foglalkozni (alapkutatás), illetve a mestereknél van lehetőség egy-egy ősi nyelv megtanulására (projekt)

Ősi nyelvek program: Raurin Monolit (projekt)

A Raurin sivatagból egy csapat kalandozó az Akadémia egyik mesterével elhoztak egy ősi sztélének a darabjait, amit csak Raurin Monolitnak neveznek. Sok helyen hiányos és sérült, de az elmúlt években sikerült részben helyreállítani. Annyi bizonyos, hogy valami ősi rítus leírása szerepel a sztélén, de még sok munka lesz a helyreállításával és még az sem biztos, hogy mely kultúrához lehetne kötni, mert sem egyértelműen imaskari sem egyértelműen

mulan kultúrkörhöz nem lehet kötni, de egy novícius egy agyszívó alakját vélte felfedezni az egyik roncsolt ábrázoláson.

Kormányzástudományi-program

(műhely)

Kifejezetten elméleti jellegű program, de a vezető kutatók gyakran kapnak előkelő

pozíciót akár a fáraói akár valamelyik kultusz bürokráciájában. Nem ritka, hogy egy-egy jogszabálytervezet idekerül véleményezésre.

GELDANETHI VILÁGI TUDOMÁNYOK AKADEMIÁJA

Habár a nevében az szerepel, hogy „világi tudományok”, valójában ez az oktatási intézmény Thoth kultuszának szoros felügyelete alatt áll. Az Akadémia nem folytat alapfokú oktatást (arra ott vannak a város Thoth szentélyei), így a tanítványokat tizenkét éves koruk felett várják.

Thoth kultuszán kívül bárdok és világi tudósok képezik a gárda gerincét. Háromszáz évvel ezelőtt a bárdok egy része viharos körülmények között távozott a Varázslói Akadémiáról, és azóta a Világi Tudományok Akadémiájához kötődnek. A papok és a bárdok viszonya konfliktusoktól terhelt, de az idősebb bárdmesterek igyekeznek a lázongó és megbízhatatlan bárdokat kitessekélni amilyen hamar csak lehet. Mindenki tudja, hogy minden kérdésben a végső szót Thoth legfőbb papja mondja ki.

Az Akadémián öt Kollégium működik, amelyek maguk szervezik meg az oktatásuk. A mester-tanítvány viszonyt

nagyon nagyra becsülik, ezért ahol lehet igyekeznek a tömeges előadásokat kerülni, és minél több önálló munkára rákényszeríteni a tanítványokat.

A Kollégiumok mindegyike olyan képzést nyújt, amely bizonyos kasztok kiképzését biztosítja.

ÁPISZ KOLLÉGIUM

Az Akadémia művészeti képzésének színtere. Hathor kultusza nagy befolyással rendelkezik itt (erre utal a név is).

A Kollégium rengeteg műtárgyat, művészeti alkotást bocsát ki, amelyet aztán kereskedelmi forgalomba bocsátanak (főleg nyugatra, ahol ezek a tárgyak egy vagyont is megérnek). Ezen kívül a Kollégium művészeti versenyeket és fesztiválokat szokott szervezni.

Az Ápisz Fesztivál egy minden évben Nyárközép napján megtartott művészeti fesztivál, amelyet minden évben más városban tartanak meg a Kollégium mesterei, egykori és jelenlegi tanítványai.

1372-ben a Fesztivált a gazdag Neldorild városában lesz megtartva, amely talán az évtized legnagyobb szabású művészeti eseménye lesz.

Vezető: Tuana-Haten úrnő (aasimar, Hathor-papnő/Bárd, SJ) nemesi és isteni vérvonalból származó fiatal papnő, aki szelíd határozottsággal kormányozza a Kollégiumot. Az anyaság istennőjének papnőjeként nem meglepő, hogy öt kisgyereke van, és a nap bármely időszakában legalább három rajta lóg. Rosszmájúan megszokták jegyezni, hogy Tauana-Hathen közeledését mindig gyerekzsivaly jelzi előre.

Kasztok: Hathor-pap, Bárd (College of Lore)

ÍBISZ KOLLÉGIUM

Thoth kultuszának kollégiuma, amely az isteni tudományok és részben a mágia oktatásának terepe. A Kollégium majd minden tudományágban jelentős eredményeket és tudósokat tudhat magáénak.

A Kollégium nem híres a radikalizmusáról, és hagyományosan Thoth kultuszának konzervatívabb ága szokta irányítani.

Az Íbisz kollégium egyik legfontosabb feladata az Akadémia Nagykönyvtárának felügyelete és védelme. A Könyvtár még Skuldi Istenek Városában található Thoth Templomát is felülmúlja az elérhető tudás

tekintetében, de az igazán ősi tekercseket nem lehet olyan könnyedén elérni.

Vezető: Tholaunt főírnok (aasimar, Thoth-pap, TS) a Thoth kultusz legfőbb papjának Amenthorasnak vak öccse egy szigorú és konzervatív férfi, akiről azt tartják, hogy soha semmit sem felejt el. Ő az Akadémia de facto vezetője, és ellentmondást nem tűrően érvényesíti Thoth kultuszának érdekeit.

Kasztok: Thoth-pap, Bárd (College of Lore)

PENGE ÉS PERGAMEN

KOLLÉGIUMA

Ha a Penge és Pergamen Kollégiumát nyugati bárd kollégiummal összevetnénk nem látnánk nagy különbségeket. Egy igazai nagyvilági karról van szó, amely a művészet, a kultúra és a társasági élet ismereteinek átadását tűzte zászlajára.

Mulhorand nemesei, illetve egyes gazdag untheri nemesek ide küldték a fiaikat, ha igazi nagyvilági férfit akartak belőlük nevelni. Az itt végzetek többnyire a Mulhorandi bürokrácia élvonalába kerülnek, nem egy későbbi prefektus innen került ki.

A Kollégium világi kapcsolatai mellett van egy belső köre, amely a tündérvilággal foglalkozik. Habár az Öregbirodalmakban a Tündérvadon urainak kapcsolatai gyengék, így is vannak olyan pontjai az országnak, amelyeknél a két világ átjárható, és egyes

tündér lények hatást gyakorolnak. Az itteni bárdok és egyes boszorkánymesterek ezeket a hatalmakat tanulmányozzák.

A Kollégiumnak van egy kisebb vívóiskolája, amely a vívótőrrel való vívás művészi formáját oktatja, illetve suttogják, hogy van egy „árnyékkollégium” ahová a kivételes tehetségek kerülnek, be és itt képezik ki a fáraói kémszervezet és besúgóhálózat ügynökeit.

Vezető: Musef nagyúr (ember, bárd, Topáz Jogar Beavatottjai, IS) jó családból való nemesúr, aki évtizedekig volt a fáraói titkos rendőrség ügynöke. Habár visszavonult, a mai napig kapcsolatban áll Tuunwen nagymesterrel, aki a Nap Tanácsban a Távoli Tartományok Felügyelője címet viseli (külügyminiszter és kémfőnök). A Birodalom elkötelezett híve.

Kasztok: Bárd, (College of Galmour, of Whispers) Tolvaj (swashbuckler) Boszorkánymester (fey)

RÓT HOMOK KOLLÉGIUMA

Habár Anhur a hadisten, ez nem jelenti azt, hogy a háború művészetének ne lennének meg a maga intellektuális tartalmai. A Rőt Homok Kollégiuma a hadtudományok egyik elismert intézménye, amelynek küldetése, hogy a fáraói hadseregbe jólképzett, a világi ügyekben jártas katonákat és tiszteket képezzenek. A hadtudományon és hadtörténeten túl speciális harcos képzésük van.

A Kollégiumnak vannak érdekeltségei a Skuldi Arenában is, ahol a gladiátorok kiképzését illetve a professzionális felkészítését egyes itteni végzősök felügyelik, de maga a Kollégium nem folyik bele az Aréna napi ügyeibe (ahhoz túlságosan is arisztokratikus az önképük).

A Kollégium az Untheri hadjáratot követően kicsit kiürült, mert a legjobb tanítványok és mesterek mind elmentek a frontvonalra harcolni, ezért a korábban vibráló Kollégium most kicsit elhagyatottnak tűnik.

Vezető: Ussur-Hotem nagyúr (aasimar, Ozirisz lovag, TJ) öreg visszavonult harcos, aki a hadtörténet egyik legnagyobb szaktekintélye. Az előző vezető elment az untheri hadjáratba és rábízta átmenetileg a Kollégium vezetését, de Unthalass ostrománál esett, így ő lett a végleges vezető. Nem szereti a Kollégium napi ügyeit vinni, de becsülettel próbál helytállni.

Kasztok: Bárd (College of Valor, of Swords) Harcos (Battlemaster, Eldritch Knight)

TUDÁS KOLLÉGIUMA

A Tudás Kollégiuma az Íbisz Kollégiumának riválisa, a Varázsló Akadémiából kivált bárdok alapították, és elsősorban azokkal a tudományokkal foglalkoznak, amelyeknek nincs köze a mágiához vagy a valláshoz.

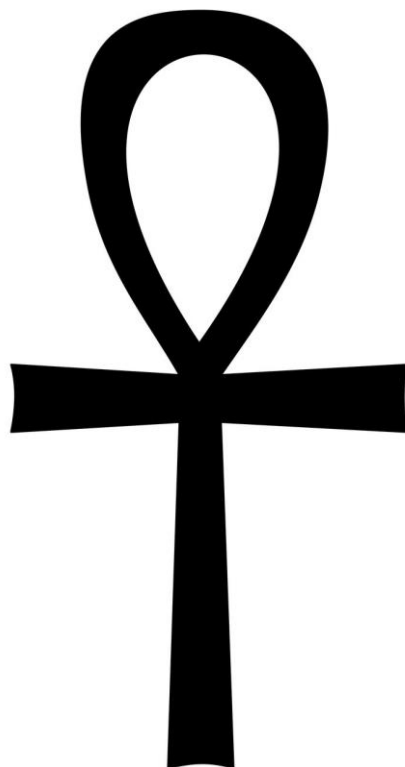
A Kollégium kifejezetten megengedő volt már évtizedekkel ezelőtt is a női tanítványok befogadását tekintve, ezért pár haladóbb szellemű család ide küldte a tehetségesebb lánygyermekét tanulni.

A Kollégium ezen kívül menedéket nyújt minden olyan varázshasználónak, akit politikai okokból, szakmai féltékenységből vagy más viták miatt kirekesztettek a varázslótársadalomból.

Vezető: Athothes (ember, bárd, KJ) fiatalabb korában az ország egyik legjobb

dalnoka volt, de ez önmagában nem predestinálta volna a vezetésre. Athothes a Tholaunt ház egyik olyan mellékágához tartozik, amelyben az isteni vér már teljesen felhígult, de így is hűséges szövetségesei Thoth kultuszának. Az egyedüli problémát az jelenti, hogy az az elmúlt években az Új Nap lelkes híve lett, és nem fél politikai álláspontját fennen hangoztatni.

Kasztok: Bárd (College of Lore)
Boszorkánymester (celestial, old one)



10. MULHORANDI KARAKTEREK

Az alábbi fejezetben a Mulhorand-centrikus kampány karakteralkotási keretei vázolja fel. Az ország adottságaiból adódóan, ha igazán autentikus akar lenni a kampány, akkor sok megkötéssel kell élni. Ahogy a bevezető fejezetben is írtam, itt a törzsszövegben a DnD 5. kiadásának rendszerét és lehetőségeit adaptáltam.

Mulhorand egyik legfontosabb sajátossága a nem-emberi fajok ritkasága illetve az őket érintő korlátozások léte. Ezek ellen a kampány során lehet küzdeni, és amíg III. Hórusztep a fáraó, addig van is esély arra, hogy egy-egy elf vagy törpe fontos posztot tölthessen be az állam másod-harmadvonalában.

A kasztok tekintetében nincsenek megkötések, csak ajánlásokat adok, hogy a különböző kiadványokban megjelent „alkasztok” miként jelenhetnek meg.

FAJOK

Az Öreg Birodalmakat idegen síkokról érkezett emberek alapították, akiket évezredekken át a saját a saját isteneik földi megtestesülései kormányoztak. Az elmúlt évszázadok során ezek az istenek szépen lassan eltűntek vagy háttérbe szorultak, és az országokat ezeknek az isteneknek a földi (halandó) leszármazottjai irányították

tovább. Ezeket az isteni leszármazottakat nevezik istenszülötteknek.

Az istenszülöttek játéktechnikailag aasimarként, genasiként és tieflingként képezzük le. Ezek a fajok önállóan is léteznek a közemberek között, de többnyire az Öregbirodalmak elitjében találjuk őket.

A nem emberi fajok másodrendű polgároknak számítanak, a legtöbb szent helyre nem engedik be őket, a városok kapudói drágábbak és súlyosabb büntetést kapnak ugyanazért a kihágásért. A legtöbb ilyen faj nem is őshonos Mulhorandban.

A fentiekből következően amikor a kampányt elkezditek, hacsak nem eleve külföldiekből álló csapatot akartok játszani az alábbi csoportosításnak megfelelően választhatok fajt a karaktereknek. Mindegyik csoporthoz rendelve van pár faj és egy szám, hogy mennyi lehet az adott fajtól egy csapatban.

	Fajok	Számuk
I.	Ember	Akármennyi
II.	Istenszülöttek (Aasimar, Genasi, Tiefling)	2/csapat
III.	Gnóm, Félszerzet, Törpe	1/csapat
IV.	Elf, Félelf, Félork, Kenku, Sárkányszülött	1/csapat

I. Ember

Otthonterület

II. Istenszülottek

A 4 nagy ház

- Heliacant-ház (Hórusz-Ré): aasimar – protector&scourge&fallen
- Tholaunt-ház (Thoth): aasimar – protector&fallen
- Osriant-ház (Ozirisz): aasimar – protector&fallen
- Ramathant-ház (Anhur): aasimar – protector&scourge

A többi kisebb vérvonal

- (Set): tiefling (feral)
- (Ízisz): aasimar – protector
- (Nephtys): aasimar – scourge
- (Geb): föld genasi
- (Bastet): tiefling (macskás megjelenés, devil's tongue)
- (Sebek): tiefling (hüllőszerű megjelenés, feral)
- (Anubisz): tiefling (alapkönyves)
- (Hathor): aasimar – protector

Otthonterület

III. Gnóm

Otthonterület

III. Félszerzet

Otthonterület

III. Törpe

Otthonterület

IV. Elf

Otthonterület

IV. Félelf

Otthonterület

IV. Félork

Otthonterület

IV. Kenku

Otthonterület

IV. Sárkányszülot

Otthonterület

KASZTOK

Barbár

Bárd

Boszorkánymester

Druida

Harcos

Lovag

Mágus

Pap

Szerzetes

Vándor

Varázsló

Zsivány

HÁTTEREK

A kampány során szabadon lehet használni a hivatalos kiadványokban megjelent háttereket. Úgy gondolom, hogy a meglévő hátterek elég rugalmasak ahhoz, hogy könnyedén adaptálhatók és „újra színezhető” Mulhorandhoz.

Jelen kampánykészlet egyetlen új háttérrel bővíti a választható hátterek számát: „Tizedes felszabadított rabszolga”

„TIZEDES” FELSZABADÍTOTT RABSZOLGA

A fáraó 1370-en (két évvel a kampány kezdete előtt) sikeresen keresztül vitte a nagyarányú rabszolgafelszabadító tervét, amelynek keretében minden egyházi kultusz az általa birtokolt rabszolgák egytizedét szabademberré tette. Ez rengeteg feszültséggel járt, és a gyakorlatban sokan szabad emberként tovább dolgoztak a különböző egyházak keretein belül, de így is komoly változást hozott százötvenezer új szabadember megjelenése a gazdaságban.

Tizedes felszabadított rabszolgák nem mások, mint az új társadalmi reformoknak köszönhetően felszabadított rabszolga, de lehet olyan rabszolga is, akit a fáraói törvényektől függetlenül nyerte el a szabadságát.

A felszabadított rabszolgának két variációja van: fizikai munkás és írnok. Előbbi a nagy egyházi-állami építkezéseken vagy földeken dolgozott, az írnok pedig

olyan rabszolga volt, aki valamilyen szellemi munkát végzett. Attól függően, hogy milyen rabszolga voltál más jártasságokkal és kezdő felszereléssel rendelkezel.

VARIÁNSOK

Fizikai munkás

Szakértelem jártasság: atlétika;
választható: szelídítés vagy túlélés

Eszközjártasság: egy munkaeszköz vagy egy közlekedési eszköz

Felszerelés: törött lánc darabja (szabadságod jelképe), egy munkaeszköz (választásod szerint), fejfedő az erős napsütés ellen, egyszerű ruházat, övtáska benne 5 arannyal.

Írnok

Szakértelem jártasság: megérzés;
választható: előadás vagy történelem

Nyelv: egy általad választott nyelv

Felszerelés: kettétört ezüstpecsét (szabadságod jelképe), kalligráfus készlet, papír, tinta, egyszerű tunika, szütyő benne 10 arannyal.

JELLEMZŐ

A jellemzők közül kettőből lehet választani.

Egy az elnyomottak közül

A rabszolgák és a szegény szabadok között kisebb fajta név vagy, akinek szívesen segítenek. Kaphatsz élelmet, menedéket egy-két napra, illetve ha nem kockázatos, akkor elrejtenek a törvény képviselőivel szemben,

Kiváló ajánlólevél

Amikor felszabadítottak, akkor kaptál egy nagyon jó ajánlólevelet, amelyet felmutatva bárhol képes lehetsz elhelyezkedni és olyan munkát találni, amely eltart téged kényelmes vagy szerény szinten. Akár még egy céh tagja is lehetsz, illetve segítséget kérhetsz a szakmád tagjaitól.

d10 Személyiségjegy

1	Nem érzem magam méltónak arra, hogy igazán kényelemben éljek.
2	Nem panaszkodom, mert sokkal súlyosabb terhek és csapások is értek már.
3	Hajlamos vagyok beszéd közben a még mindig a lábfejemet bámulni.
4	Mivel sokáig nincstelen voltam, most a gazdagság ígérete teljesen magával tud ragadni.
5	Hajlamos vagyok visszaszólni a hatalmasoknak, vagy figyelmen kívül hagyni a parancsaikat.
6	A mai napig imádom a munkám, amit a rabszolgaságom alatt végeztem.
7	Tudom, milyen mindent elveszíteni, ezért ezt nem hagyom többé.
8	Igyekszem elkerülni bármilyen feladata nehezebb részét.
9	Nem bírom elviselni a kötöttségeket.
10	A testem tele van tetoválásokkal, amik a rabszolgálatom egyes állomásait és történeteit jelképezik.

d6 Ideál

1	Méltóság. Minden ember megérdemli, hogy tisztelettel és kegyelemmel bánjanak vele. (Jó)
2	Szolgalat. A világ rendje az, hogy mindenki szolgál valamit. (Törvényes)
3	Szabadság. Az életnek nincs értelme, ha nem élhetünk szabadon. (Kaotikus)

4	Bosszú. A szolgaságom tele volt szenvedéssel és veszteséggel. A szabadságomat arra használom, hogy visszavágjak. (Gonosz)
5	Felfedezés. Sok mindenből kimaradtam a szolgaságom alatt, ezért most minden lehetőséget megragadok, hogy lássam a világot. (Semleges)
6	Ambíció. Rabszolgaként a semminél is kevesebb voltam, most, hogy szabaddá váltam, igyekszem a legnagyobbak közé emelkedni. (Mind)

d6 Kötelék

1	Egyik szerettem a mai napig rabszolga, nem nyugszom, amíg nem segíték rajta.
2	A korábbi gazdámnak nagyon sokat köszönhetek, és a felszabadításom óta is tartom vele a kapcsolatot.
3	Egy sebhely emlékeztet a múltamra.
4	Sosem felejttem el a rabszolgavadász arcát, aki láncra vert.
5	A szolgaságom alatt a hitben leltem nyugodalmat, és ez vezet most a szabadságban is.
6	A fáraótól kaptam a szabadságom, és mindhalálig követem őt az Új Nap felé.

d6 Hiba

1	Ösztönösen meghunyászkodom a hatalmasok előtt.
2	A felszabadításom során egy formai hibát vétetek, ami miatt igazából jogilag még mindig rabszolga vagyok, de erre akkor nem figyelt fel senki.
3	Mióta felszabadítottak folyamatosan elveszettnek érzem magam és sodródok.
4	Nehezen barátkozom.
5	Megszoktam, hogy a rabszolga vermekben az erőszak az úr, és így oldom meg a konfliktusaimat.
6	Egykori gazdám nem szívesen engedett el, és minden alkalmat megragad, hogy valahogy újra a szolgájává tegyen.

11. KALANDOK KÖZÖTTI ELFOGLALTSÁGOK

KALANDOK KÖZÖTTI ELFOGLALTSÁGOK CÍMSZAVAKBAN

Kalandfázis: a kampány azon szakasz, amikor az effektív „kalandozás” történik, a csapat összejön és saját szakállára vagy valakinek a megbízásából veszélyes helyekre megy, ősi titkokat fednek fel és rajta hagyják a nyomukat a világon. A kalandfázis a Haldokló nap árnyéka kampányban rövid intenzív időszak, amely után a kalandok közötti időszak

Kalandok közötti időszak: mivel Mulhorandban nem nézik jó szemmel a kalandozást, ezért, maikor a mesélő vagy a játékosok úgy határoznak a csapat részben vagy egészében szétválás és mindenki a saját egyéni életét éli. Ez egy 90-180 napig tartó időszak, amiben a karakter a világban elfoglalt helyét tudja elmélyíteni. Ezek általában minijátéknak minősülnek a kalandfázishoz képest, és a szerepjáték jelleg is kisebb. A kalandok közötti időszak mellékes jellege ellenére komoly kihatása lehet a későbbi kalandfázisokra illetve magára a világra is.

Esszenciális kalandok közötti elfoglaltságok: olyan kalandok közötti elfoglaltságok, amelyek a játék ritmusának és a karaktereket körülvevő világ természetes részei. Két ilyen elfoglaltság van: létfenntartás és gyakorlás a szintlépéshez.

Hatalom és hit szolgálata: ide tartozik minden olyan elfoglaltság, amely tekintély és hatalomszerzéssel, hivatalosan folytatott egyéni munkával, spirituális megvilágosodással

és politikai intrikával kapcsolatos ügy, hogy nincs Birtokod.

Katonai szolgálat: Mulhorand modern történetének egyik legfontosabb hódító háborúját vívja Untherben, miközben az örök rivális Thay és a belső rendfenntartás is fontos. A katonai szolgálat lehetőséget biztosít hadi dicsőséget szerezni, illetve részben előmozdítani az invázió ügyét. A katonai szolgálat feltételezi, hogy nincsen saját katonai egységed, hanem közönséges katona vagy.

Mágikus kutatások: a mágikus kampányhoz kapcsolódó alrendszer, amely lehetővé teszi, hogy a karakter a mágia tudora legyen, varázstárgyakat készítsen vagy akár örült kísérleteket végezen.

Alvilági életmód: ide soroltunk minden olyan tevékenységet, amelynek társadalmi megbecsültsége alacsony, a törvény megszegésével jár, vagy olyan tevékenység, amely többnyire ilyen alakokhoz kapcsolódik.

Munka és magánélet: a világ nagy eseményeinek árnyékában lehetőség van arra, hogy a karakterek teljesen hétköznapi elfoglaltságokkal foglalják le magukat: dolgozzanak, üzletet nyissanak, művészkedjenek, családot alapítsanak vagy új ismereteket szerezzenek.

Birtokigazgatás: technikailag a kalandok közötti fázishoz tartoznak azok az elfoglaltságok, amelyek egy-egy birtokkal vagy

más hatalmi központ irányításával kapcsolatos, de ezeknek a sajátosságai olyannyira egyediek, hogy külön fejezetben szerepelnek.

Időtartamok: 5-30-60-90-120-180 nap

Próbák: a legtöbb kalandok közötti elfoglaltsághoz tartozik egy szakértelempróba vagy Birtokkal összefüggésben egy birtokigazgatás-próba. Ezek jelzik a tevékenységekben rejlő apró váratlan fordulatokat és problémákat.

Költség: a kalandok közötti elfoglaltságok jelentős részénél valamilyen költséget is kell viselni. Ezek összegét minden egyes kalandok közötti elfoglaltságnál külön jelezzük.

PRÓBÁK, NEHÉZSÉGEK ÉS BONYODALMAK

A kalandok közötti fázis egyes cselekedetei inkább tekinthetőek minijátékoknak, amik a nagy kalandot színesítik, de hogy ne fulladjon mechanikus kockadobások sorozatává a kampány ezen része, ezért a szakértelempróbák (és a Birtokok esetében a birtokigazgatás-próbák) dobása és annak eredményének meghatározása eltér a Játékosok könyvében meghatározott módszerektől.

Alapértelmezetten (tehát ha az adott elfoglaltság leírásánál nem jelezzük külön) minden szakértelem- és birtokigazgatás-próba 15-ös Nehézségfok ellen megy. Azonban a sikernek különböző fokai vannak a dobások eredményeképpen.

Dobás	NF: 10	NF: 15	NF: 20	NF: 25	NF: 30
0-4	Kudarc	Kudarc	Kudarc	Kudarc	Kudarc
5-9	Nem sikerült, de...	Kudarc	Kudarc	Kudarc	Kudarc
10-14	Sikerült, de...	Nem sikerül, de...	Kudarc	Kudarc	Kudarc
15-19	Siker	Sikerült, de...	Nem sikerült, de...	Kudarc	Kudarc
20-24	Kiemelkedő siker	Siker	Sikerült, de...	Nem sikerült, de...	Kudarc
25-29	Kiemelkedő siker	Kiemelkedő siker	Siker	Sikerült, de...	Nem sikerült, de...
30-	Kiemelkedő siker	Kiemelkedő siker	Kiemelkedő siker	Siker	Sikerült, de...

Kudarc: semmit sem nyersz a tevékenységgel.

Nem sikerült, de...: kisebb jutalom

Sikerült, de...: jutalom és bonyodalom

Siker: jutalom

Kiemelkedő siker: különleges jutalom

A fenti sávok sikerességét jelző rendszer célja, hogy egyetlen rontott dobás se nullázza le egy-egy karakter erőfeszítéseit, de ugyanakkor egy könnyen jött siker is hozzon új lehetőségeket és veszélyeket a kampányba. Ráadásul, magas szintű és optimalizált karakterek számára is továbbra is némi izgalmat jelentenek ezek a dobások (például egy 10. szintű karakter 20-as

tulajdonságokkal +9-el dobja az képzett szakértelempróbáit, ami jó eséllyel megmenti a kudarcoktól, de attól még lehetnek kellemetlenségei).

A szakértelempróbák eredményeinek magyarázata:

Teljes sikertelenség: semmit sem érsz el a céljaidból, és még az aktuális kalandok közötti elfoglaltság bonyodalmai közül is dobnod kell.

Apró jutalom: választásod szerint nyersz 1 pontnyi elismertség pontot, a szintlépéshez szükséges teljes tapasztalati pont mennyiségednek 2 %-át, vagy szintenként d6 aranypénzt.

Jutalom (siker): eléred a tevékenységed alapértelmezett jutalmát.

Különleges jutalom (kiemelkedő siker): a sikered különleges előnyökkel vagy jutalmakkal jár.

Bonyodalom: eléred a tevékenységed alapértelmezett jutalmát, de egyúttal dobnod is kell a tevékenységedhez kapcsolódó bonyodalom táblázaton.

ESSZENCIÁLIS KALANDOK KÖZÖTTI ELFOGLALTSÁGOK

Ezek a tevékenységek a kalandozó lét alapelfoglaltságait kívánják keretek közé zárni. A létfenntartás tekintetében a

Játékosok Könyvében leírtak irányadóak. A Szintlépéshez szükséges gyakorlás szabályai felülírják a Kalandmesterek Könyvében szereplő szabályokat.

Az esszenciális kalandok közötti elfoglaltságokra nem kell próbát tenni.

LÉTFENNTARTÁS

ÉLETMÓD	KÖLTSÉGEK 1 nap (30 nap) Kalandok közötti időszak: 180 nap
Nyomorult	-
Ínséges	1 ep (3 ap) Kalandok között: 12 ap
Szegényes	2 ep (6 ap) Kalandok között: 36 ap
Szerény	1 ap (30 ap) Kalandok között: 180 ap
Kényelmes	2 ap (60 ap) Kalandok között: 360 ap
Módos	4 ap (120 ap) Kalandok között: 720 ap
Arisztokratikus	10 ap (300 ap) Kalandok között: 1800 ap

GYAKORLÁS A SZINTLÉPÉSHEZ

A szintlépéshez szükséges kalandon kívüli időszak az elérni kívánt szinttől függ. Az első négy szintnél a kalandfázisban akár egyik napról a másikra lehet fejlődni, de utána már több időre van szükség

Szint	Napok
5-10	20 nap
11-16	30 nap
17-20	40 nap

HATALOM ÉS HIT SZOLGÁLATA

Mulhorandban minden a kultuszok és fáraó körül tobzódó hivatalokról szól. Aki komoly karriert akar befutni, annak muszáj egy-egy ilyen hivatalban dolgoznia. A hűség szolgálatot megjutalmaz.

A hatalom és hit szolgálatába tartozik, ha valaki írnokeként tevékenykedik, papként vagy szerzetesként él és szolgálja a kultuszát illetve ha olyan társadalmilag hasznos tevékenységeket folytat, amelyet elismernek. Ezek a tevékenységek mindig egyénié és sosem jelentik azt, hogy az adott hivatalban vagy templomban a karakternek vezetőbeosztása van (erre szolgálnak az Írnok típusú Birtokok lásd a 12. fejezetet).

Ezek a kalandok közötti elfoglaltságok nagyon jó előszobát jelentenek egy-egy

birtok megszerzéséhez és így magasabb szintű politikai játszmákban való részvételre, de akár arra is jók, hogy egy kalandozó időről-időre mindennapi munkából tartsa el magát.

A hatalom és hit szolgálatában esetében a bonyodalmak és a jutalmak eltérőek lehetnek attól függően, hogy politikai (tehát kizárólag az ország irányításával összefüggő és egyéb nem kultuszhoz kapcsolódó tevékenységről van szó) vagy kultusz (minden vallásos és egyházi tevékenység) jellegű elfoglaltságról van szó. A bonyodalmakat egységesen tárgyaljuk, a jutalmakat pedig az egyes tevékenységeknél részletezzük.

ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Tevékenység leírása
Apró politikai manőverek	<i>Attól, hogy nem rendelkezél birtokokkal és hatalommal még képes vagy egyes hatalmi központokra hatni.</i>
Egyházi szolgálat (kultusz)	<i>Áldozó papként vagy közönséges papként szolgálj egy templomban, spirituális megvilágosodást keresve.</i>
Elismertségszerzés (kultusz)	<i>A kultikus státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
Elismertségszerzés (politikai)	<i>A politikai státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
Erődépítés (politikai)	<i>A pénzedet arra használod, hogy erődöt vagy más állandó bázist vagy székhelyet létesíts magad számára.</i>
Fáraó száz napja (politikai)	<i>Minden mulhorandinak kötelező az életében egyszer a fáraó építkezéseiben szolgálni, mint közönséges munkás.</i>
Fáraó szolgálat (politikai)	<i>A fáraói hivatalokban vállalsz munkát, amely nagyobb befolyást és így nagyobb jutalmakat von maga után.</i>
Politikai irányvonalak alakítása	<i>A társadalom és a mulhorandi elit politikai hangulatát és a három politikai frakció támogatottságát módosíthatod.</i>

APRÓ POLITIKAI MENŐVEREK

Arra szánod az idődet, hogy a politikai ellenfeleiddel leszámolj vagy a zavarosban halász extra haszonért.

Időtartam: 180 nap

Célpont rangja	Költség	Kellemetlenség
1. BSZ	100 ap	d4-1
2. BSZ	200 ap	d4
3. BSZ	400 ap	d6
4. BSZ	600 ap	d8
5. BSZ	800 ap	d10
6. BSZ	900 ap	d12
7. BSZ	1000 ap	d10+2

Politikai manőver neve	Szakértelem	NF
Botránykeltés	Megtévesztés	15
Információszerzés	Nyomozás	15
Jó viszony kiépítése	Meggyőzés	15
Korrupció	Meggyőzés	15
Orgyilkosság	Osonás	20
Tevékenység akadályozása	Megtévesztés	15

Botránykeltés: rosszindulatú pletykákkal, suttogó propagandával problémákat okozol egy személynek vagy hatalmasság birtokának. Jutalom: a politikai kellemetlenségek táblázat 1-6 számú hatásait tudod kelteni. Különleges jutalom: a rendes jutalom túl d4+2 pontnyit sebez az ellenfél Hatalomértékén.

Információszerzés: tevékenységeddel bizalmas információkra tehetsz szert egy hatalmi központtal kapcsolatban. A következő hatalmi fázisban d4+1 alkalommal előnnyel dobhatsz az adott

személlyel vagy csoporttal kapcsolatos dobásaidra.

Jóviszony kiépítése: habár nem vagy az adott hivatal vagy hatalmi központ tagja, ettől függetlenül jó viszonyt építesz ki az ottaniakkal. Jutalom: szívesség a következő kalandfázisban. Különleges jutalom: akár a jogszabályoktól is eltekintenek egy alkalommal egy esetben, ha kéred.

Orgyilkosság: felbérelsz valakit, hogy egy fontos személyt tegyen el láb alól. Az orgyilkosság költségei mások, mint az alap politikai manővereknek:

Költség: 100 ap/Célpont HD-ja+státusz módosító összege

Státusz módosítók:

- Közember: +0
- Alvilági alak: +1
- Arisztokrata: +2
- Szörny: +3
- Kalandozó: +3
- Mágus vagy pap: +4
- Magasrangú hivatalnok: +4
- Uralkodó: +5

Siker esélye: 30 %+1% minden további elköltött 500 ap-ért.

40 % eséllyel a az embered a fáraói titkosrendőrség beépített embere, aki azonnal rád hívja a hatóságokat.

40 % eséllyel akár sikerül, akár nem a megbízás, a szálak visszavezetnek hozzád, hacsak nem dobsz sikeres Birtokigazgatás-próbát.

Korrupció: kihasználod a rád bízott hivatal, vagy zavaros belsős munkát vállalsz, hogy egy kis mellékesre tegyél szert. Jutalom: d100/BSz ap. Különleges jutalom: 2d100/BSZ. 30 % eséllyel a hatóságok megneszelik a tevékenységedet.

Tevékenység akadályozása: birtokokkal szemben használható tevékenység, amely során d4+2 pontnyi Hatalomértéket sebzél egy birtokon.

Bonyodalom:

d6	Bonyodalom
1-2	Hatalom ára
3-6	Kellemetlenség

EGYHÁZI SZOLGÁLAT

Áldozó papként vagy közönséges papként szolgálsz egy templomban, spirituális megvilágosodást keresve. A tevékenységednek köszönhetően akár az egyházi hierarchiában is feljebb léphetsz.

Időtartam: 90-180 nap

Költség: 50 ap/szint

Szakértelempróba: Vallás NF: 15.

Jutalom (90 nap esetén egyet, 180 nap esetén kettőt lehet választani):

- **Pénzkereset:** szintenként d12 aranypénz.
- **Elismertségszerzés:** 1 elismertség-pont bármelyik státuszra.
- **Kapcsolatépítés:** megismersz pár fontos embert
- **Megvilágosodás:** a szintlépéshez szükséges teljes tapasztalati pontod 5 %-át kapod meg.

Különleges jutalom (90 nap esetén egyet, 180 nap esetén kettőt lehet választani):

- **Birtok:** egy 1-es Befolyási szintű birtokot kapsz (a típusát te választhatod ki), vagy egy birtokod 1 Befolyási szintet léphet felfelé.
- **Pénzkereset:** szintenként 2d20 aranypénz.
- **Elismertségszerzés:** 2 elismertség-pont bármelyik státuszra.
- **Isteni áldás:** A következő kalandfázisban az istened megajándékoz egy egyszer használatos varázslattal, ami a rendes varázslataidon felül jár. A varázslat szintje legfeljebb eggyel lehet magasabb, mint amit el tudnál mondani (a karakterszintednek megfelelő erejű pap).
- **Kapcsolatépítés:** megismersz pár fontos embert
- **Megvilágosodás:** a szintlépéshez szükséges teljes tapasztalati pontod 10 %-át kapod meg.

Bonyodalom:

d8	Bonyodalom
1-3	Hatalom ára
4-5	Zarándokút
6-8	Kellemetlenség

ELISMERTSÉG SZERZÉS (KULTUSZ)

A kultikus státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.

Időtartam: 90-180 nap

Költség: 50 ap/szinted fele

Szakértelempróba: Vallás NF: 10.

Jutalom: 1 elismertség pont

Különleges jutalom: d4+1 elismertség pont

Bonyodalom:

d8	Bonyodalom
1-3	Hatalom ára
4-5	Zarándokút
6-8	Kellemetlenség

ELISMERTSÉG SZERZÉS

(POLITIKAI)

A politikai státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.

Időtartam: 90-180 nap

Költség: 50 ap/szinted fele

Szakértelempróba: Történelem NF: 10.

Jutalom: 2 elismertség pont

Különleges jutalom: d4+2 elismertség pont

Bonyodalom:

d6	Bonyodalom
1-3	Hatalom ára
4-6	Kellemetlenség

ERŐDÉPÍTÉS

A Kalandmesterek [128. oldalának] megfelelő erődök vagy más épületek építését kezdheted el. Az épület felépítésének költségei és ideje megfelel a könyvben leírtaknak, de döntésed szerint, amikor elkezded az építkezést javíthatod a helyzetedet azzal, hogy vagy politikai

támogatást szerzel az építkezésedhez (ezzel az erőd építésének költségeit csökkentheted) vagy különleges rabszolgamunkásokat hozol az építkezésre (ezzel az építkezés idejét csökkentheted). Mindezzel persze azt a veszélyt is magadra vonod, hogy felhívd magadra figyelmet és problémáid akadnak. Ha szabad embereket hozol rabszolgák helyett, akkor 10 %-al megnő a felépítés költsége.

Szakértelem:

- Támogatáshoz: Történelem/Vallás
- Munkásokhoz: Megtévesztés/Meggyőzés

Jutalom:

- Támogatás: -20 % az árból
- Munkások: -20 % az építkezés idejéből

Különleges jutalom:

- Támogatás: -40 % az árból
- Munkások: -40 % az építkezés idejéből

Bonyodalom:

d8	Bonyodalom
1-3	Hatalom ára
4-6	Kellemetlenség d12
7-8	+10 % arra amire dobtál

FÁRAÓ SZOLGÁLATA

A valamelyik fáraói hivatalban dolgozol és részt veszel az ország irányításában.

Válassz magadnak területet: Bányaiügyek, Élelmezés, Fáraó ceremoniális ügyei és háztartása, Folyók és utak szabályozása, Hadügy, Hivatal belső szabályozása és

utánpótlás biztosítása, Kapcsolattartás a varázslótársadalommal, Középitkezések és a fáraói síremlékek felügyelete, Közrendészet, Kultuszok közötti kapcsolattartás, Külügyek és kémkedés, Nap Tanács munkájának előkészítése, Pénzügyek, Tengerészet

Időtartam: 90-180 nap

Költség: lásd a táblázatot.

Rang	Költség	Kellemetlenség
1. BSZ	100 ap	d4-1
2. BSZ	200 ap	d4
3. BSZ	400 ap	d6
4. BSZ	600 ap	d8
5. BSZ	800 ap	d10
6. BSZ	900 ap	d12
7. BSZ	1000 ap	d10+2

Szakértelempróba: Történelem (Böl), Vallás (Int), Meggyőzés (Kar)

Jutalom (90 nap esetén egyet, 180 nap esetén kettőt lehet választani):

- **Pénzkereset:** szintenként d12 aranypénz.
- **Elismertségszerzés:** 1 elismertség-pont bármelyik státuszra.
- **Kapcsolatépítés:** megismersz pár fontos embert
- **Szívességszerzés:** egy fontos ember a lekötelezted lesz, vagy egy vidékről származó munkásokkal összebarátkozol, akik segítenek neked.

Különleges jutalom (90 nap esetén egyet, 180 nap esetén kettőt lehet választani):

- **Birtok:** egy 1-es Befolyási szintű birtokot kapsz (a típusát te

választhatod ki), vagy egy birtokod 1 Befolyási szintet léphet felfelé.

- **Pénzkereset:** szintenként 2d20 aranypénz.
- **Elismertségszerzés:** 2 elismertség-pont bármelyik státuszra.
- **Kapcsolatépítés:** megismersz pár fontos embert
- **Szívességszerzés:** egy fontos ember a lekötelezted lesz, vagy egy vidékről származó munkásokkal összebarátkozol, akik segítenek neked.

Bonyodalom:

d6	Bonyodalom
1-3	Hatalom ára
4-6	Kellemetlenség d12

FÁRAÓ SZÁZ NAPJA

A karaktered Mishtanba megy, hogy megtegye azt, amelyet minden muhorandinak kötelező egyszer az életben: száz napig részt venni a fáraó sírjának felépítésében.

Időtartam: 100 nap

Költség: 10 ap

Szakértelempróba: Atlétika (Erő) NF: 15

Jutalom:

- **Pénzkereset:** szintenként d10 aranypénz.
- **Elismertségszerzés:** 1 elismertség-pont bármelyik státuszra.
- **Kapcsolatépítés:** megismersz pár fontos embert

- **Szívességszerzés:** egy fontos ember a lekötöztetted lesz, vagy egy vidékről származó munkásokkal összebarátkozol, akik segítenek neked.

Különleges jutalom:

- **Birtok:** egy 1-es Befolyási szintű birtokot kapsz (a típusát te választhatod ki), vagy egy birtokod 1 Befolyási szintet léphet felfelé.
- **Elismertségszerzés:** 2 pont bármelyik státuszra
- **Fáraói áldás:** a következő kalandozó fázisban az egyik tulajdonságod 20-nak minősül (ha már ekkora, akkor 22)
 - Erő áldása
 - Kecsesség áldása
 - Egészség áldása
 - Intellektus áldása
 - Bölcsesség áldása
 - Karizma áldása
 - Szentség kérése: a fáraó parancsba adja a kultusz főpapjainak, hogy a karakter kérésére bármilyen varázslatot mondjanak el neki.

Bonyodalom:

d6	Bonyodalom
1-4	Hatalom ára
5-6	Kellemetlenség d10

POLITIKAI IRÁNYVONALAK ALAKÍTÁSA

Arra szánod az idődet, hogy egy politikailag releváns csoportban megerősítsd egyik vagy másik politikai irányvonal helyét. A politikai befolyásszerzés részletei a mesélői készletben szerepelnek. Bizonyos esetben, ha olyan személyt vagy csoportot próbálsz meggyőzni, akik nagyon ragaszkodnak a saját politikai irányaihoz hátránnyal dobhatsz.

A három politikai frakció (Új Nap, Status Quo, Régi Nap) támogatottsága a különböző társadalmi csoportok között a Mesélői készletben található, és a változását a Mesélő felügyeli, így ő tud számodra releváns válaszokat adni, hogy hol vannak „átcsábítható” támogatók.

A kalandfázisban végrehajtott tetteid egyes csoportokat vagy személyeket különösen fogékonyra vagy zárkózottá tehet a politikai agitációra, és ekkor előnnyel vagy hátránnyal dobhatod a szakértelem-próbádat. Minderről az adott szituációban mindig Mesélő dönt.

Válassz egy csoportot vagy hatalmi központot, és a releváns szakértelemmel tégy próbát a megadott NF ellen.

Időtartam: 180 nap

Költség: a költségek és a kellemetlenség típusú bonyodalom attól függ, hogy milyen szintű státuszod van.

Státusz	Költség	Kellemetlenség
Nincs	1000 ap	d12
I.	900 ap	d4
II.	800 ap	d6
III.	600 ap	d8
IV.	400 ap	d10
V.	200 ap	d12

Különleges jutalom: a táblázatban leírt hatás duplája.

Bonyodalom:

d6	Bonyodalom
1-3	Hatalom ára
4-6	Kellemetlenség d12

Jutalom: a táblázatban leírt hatás.

Politikai irányvonalak alakítása táblázat:

Csoport	Releváns szakértelem	NF	Hatása
Szent Tanács	Vallás (Int)	25	Egy kultuszt egy lépéssel közelebb viheted az általad preferált politikai irányhoz.
Nap Tanács	Történelem (Int)	20 25	20: Egy személyt egy lépéssel közelebb viheted az általad preferált politikai irányhoz. 25: Valakit (nem a nagyvezírt) kipöccintesz a Tanácsból)
Arkánumok Tanácsa	Mágiaismeret (Int)	20 25	20: Egy személyt egy lépéssel közelebb viheted az általad preferált politikai irányhoz. 25: ki eszközölheted egy gyűlés összehívását, hogy a Tanács közös nyilatkozatot adjon ki.
Prefektusok és hivatalnokok	Megérzés (Böl)	15 20	Fáraói hivatalnokok egy részét átállíthatsz a saját oldaladra (1 szavazat). Prefektusok (6) hajlandóak revideálni a nézeteiket. Kicsi: 15 (1 szavazat), Közepes és Nagy: 20 (2 szavazat)
Katonai Arisztokrácia	Meggyőzés (Kar)	20	A nemesektől 1 pontnyi befolyás elmozdulás a neked kedvező irányba. (ha 20-at dobtál, akkor 2, ha 25-öt akkor 3)
Köznép	Előadás (Kar)	15	A köznéptől 1 pontnyi befolyás egy lépésnyit a neked kedvező irányba vándorol. (ha 20-at dobtál, akkor 2, ha 25-öt akkor 3)
Rabszolgák	Megfélemlítés (Kar)	15	A rabszolgákból 1 pontnyi befolyás a status quo-hoz vándorol. (ha 20-at dobtál, akkor 2, ha 25-öt akkor 3)

POLITIKAI ÉS KULTIKUS BONYODALOM: HATALOM ÁRA

Dobás 2d4	Tudás ára
2	Kiürülés: TP-veszteség
3	Kiegész: maradandó tulajdonság veszteség
4	Veszteség: egy barát vagy jó kapcsolat elvesztése
5	Megrokkolás: max hp csökkenése
6	Elszigetelődés: Elismertségpont veszteség
7	Belső bizonytalanság: átmenetileg elveszíted az egyik szakértelem jártasságod.
8	Őrület: a karakter pszichéje összeomlik a szellemi nyomástól

Kiürülés: A szintlépéshez szükséges teljes tapasztalatipont mennyiség 1 %-át elveszíted.

Kiegész: dobj d6-tal 1: erő, 2: ügyesség, 3: állóképesség, 4: intelligencia, 5: bölcsesség, 6: karizma. A dobott tulajdonságod 2 ponttal csökken. Vissza lehet szerezni egy főpapi rangú pap átoktörés varázslatával, de általában kérnek érte valamit.

Veszteség: egy barát vagy jó kapcsolat elvesztése.

Megrokkolás: d4 ponttal csökken a maximális életerőd. Vissza lehet szerezni egy főpapi rangú pap átoktörés varázslatával, de általában kérnek érte valamit.

Elszigetelődés: a szociális státuszaid közül valamelyiknek az elismertség pontszáma d4+2-vel csökken (ha több státuszod van, akkor a mesélő választ)

Belső bizonytalanság: egy már meglévő szakértelem ismerettedben elbizonytalanodsz (mintha nem lennél képzett), a mesélő választja ki, hogy melyik szakértelemről van szó. A magabiztosságodat (jártasságodat) csak szakértelem használatával nyerheted vissza. 3 sikeres és 2 sikertelen próbával nyerheted vissza a szakértelemjártasságodat.

Őrület: a karakter egy évre egy „határozatlan idejű téboly” hatása alá kerül (DMG 260.) A karakter magától kigyógyul belőle, de varázslattal is lehet rajta segíteni.

POLITIKAI BONYODALOM: KELLEMETLENSÉGEK

Dobás	Kellemetlenségek (politikai)
1	A munka terhe: a kalandozó fázis 2 szintnyi fáradtsággal kezded.
2	Kínos hiba: 1 ponttal csökken az elismertéged
3	Rosshíreket keltik: 1 ponttal csökken az elismertséged és minél magasabb rangú vagy annál nagyobb vagy felsőbb körben terjed el róla valami. Dobja d8-al! 1. Lusta. 2. Iszákos. 3. Tiszteletlen. 4. Inkompetens. 5. Veszélyes. 6. Nem tudsz titkot tartani. 7. Korrupt. 8. Erkölcstelen. híreket keltik.
4	Csontvázak a szekrényben: olyan korábbi ügyek nyomaira bukkansz, amelyek egészen magas szintekre vezető csalásokra és korrupcióra utalnak. Ha hallgatsz nem történik semmi, de ha elmondod, akkor valami jutalmad lehet, de könnyedén ellenségeket szerezhetsz. Biztosíthatod magad, ha a kalandozó fázisban jársz utána.
5	Inkompetencia: 2 ponttal csökkel az elismertséged
6	Kétes szerelmi kaland: egy másik személlyel szerelmi viszonyba kezdesz, ami kellemetlen következményekkel jár a hírnevedre nézve. -2 elismertség
7	Sötét erők az udvarban: valamilyen alvilági erő szabotálja a munkátokat. Ha hallgatsz nem történik semmi, de ha elmondod, akkor valami jutalmad lehet, de könnyedén ellenségeket szerezhetsz. Biztosíthatod magad, ha a kalandozó fázisban jársz utána.
8	Stigma: olyan hibát követsz el, mai miatt a ruhádon a szégyen sárga bélyegét kell viselned. -1 elismertségre és a következő kalandozó fázisban ha nyíltan viseled a bélyeget, vagy olyan körökben mozogsz, ahol tudnak a hibádról hátránnyal dobod a szociális jellegű szakértelem-próbáidat.
9	Botrány: a területteddel összefüggésben egy rendkívüli esemény történik, amelyet meg kell oldani, vagy az egész országra nézve káros következménye lehet. Tégy egy újabb próbát, ha megdobod a nehézséget -1 elismertség, ha elrontod, akkor -3 elismertség.
10	Megkérdőjelezett hűség: koholt vádakkal perbe fognak, és félő, hogy el fognak ítélni, ha nem teszel valamit ez ellen. Ha már a kalandok közötti fázisban pontott tenné az ügy végére, akkor tégy egy újabb próbát, ha megdobod a nehézséget -2 elismertség, ha elrontod, akkor -4 elismertség. A kalandfázisban teljesen tisztára moshatod magad, de lehetnek nem várt kellemetlenségek.
10	A nagyvezír haragja: amíg ő a nagyvezír nem vehetsz részt az itteni munkában, csak ha 1000 arany értékű kenőpénzt letesz.
12	Vita magával a fáraóval: akár akartad, akár nem közvetlenül megkérdőjeleztél egy fáraói döntést és nem féltél visszaszólni. Az ilyesmit Mulhorandban nem szokták annyiban hagyni. -4 az elismertségedre.

KULTIKUS BONYODALOM: KELLEMETLENSÉGEK

Dobás	Kellemetlenségek (Kultusz)
1	Eretnek tanok: akarva vagy akaratlanul olyan gondolatokat fogalmaztál meg, ami szembe megy Mulhorand erős kultuszainak teológiájával (dobj d8-al 1: Ozirisz, 2: Ízisz, 3-4: Thoth, 5-6: Hórus-Ré, 7: Ízisz, 8: Set). Amíg megfelelő áldozattal, bocsánatkéréssel és akár vezekléssel nem békíted ki őket az adott kultusz segítségével nem kérheted semmiben és a kultuszon kívüli státuszaidból eredő elismertséged is 4 ponttal csökken. Ha Set kultuszát haragítottad magadra, akkor egyszerűen csak meg akarnak téged öletni, de a státuszod nem csökken.
2	Rosszul elsült szertartás: az egyik szertartást pár apróbb malórral lement, de olyan károk keletkeztek vagy olyan nem várt kiadások akadtak, ami miatt 50 ap/szint pénzt kell kifizetned. Hitelt talán tudsz intézni, ha nem tudsz fizetni, de igen kellemetlen.
3	Saját kultuszod haragja: sikerült a saját kultuszodon belül kivívnod egy vagy több fontos ember ellenszenvét, ami miatt elismertség értéked 4-el csökken.
4-5	Egy felettes haragja: egy szakmai vagy politika nézeteltérés miatt egy magasabb rangú főpap meggorrol rád, és innentől ahol lehet igyekezik keresztbe tenni neked. Rossz híredet kelti és tesz róla, hogy a kultuszbeli előmeneteled megtorpanjon. 4 ponttal csökken az Kultusz státuszod.
6-7	Ahol a föld és ég összeér: sikerül a kultikus tevékenységeddel egy kultuszhoz tartozó fontos világi hivatalnokot magadra haragítanod. 1 ponttal csökken a kultusz státuszod.
8	Összeomlás: az egyik szertartás során valamiért súlyos testi, lelki vagy szellemi összeomláson esel át. Dobj a Tudás ára táblázaton!
9-10	Másik kultusz haragja: sikerült egy másik egyházi kultusz egy vagy több fontos ember ellenszenvét kivívnod, ami miatt az kultusz elismertség pontod 4-el csökken, de a saját kultuszodban 1 ponttal növekedik, mert összezárnak mögötted.
11	A köznép értetlensége: valahogy a gondolataid kikerülnek a nagyközönséghez és valami durva félreértés miatt hírhedtté válsz. dobj d6-tal: 1: azt gondolják, hogy örült vagy, 2: azt gondolják, hogy démonimádó vagy, 3: azt gondolják, hogy anarchista felforgató vagy, 4: azt hiszik, hogy megveted a fáraót, 5: azt hiszik, hogy közveszélyes vagy, 6: azt hiszik, hogy gonosztevő vagy. Ezek a félreértések váratlan helyzeteket tudnak okozni, de adott esetben megnyithatnak neked bizonyos kapukat, de el is zárhatnak bizonyos néprétegektől (pl: nemesség, közemberek stb.)
12	Felfüggesztés: egy évre kiátkoznak a kultuszod templomaiból, a következő kalandok közötti időszakban csak szigorú feltételekkel juthatsz hozzá a kultuszod világi adományaihoz, ha engedik egyáltalán. Ha az egy év letelt, és nem követtél el további baklövéseket, akkor feloldják a kiátkozásod, de az elismertség pontod harmadát elveszítetted. (Különleges esetekben van lehetőség a büntetés alól mentesülni, erről a mesélő dönt).

KULTIKUS BONYODALOM: ZARÁNDOKÚT

Zarándokút: valami történik veled, ami miatt úgy érzed, hogy el kell menned egy helyre és 50*Szinted ap értékű áldozatot kell bemutatnod.

d10	Zarándokút
1	Raurin Sivatag
2	Lilapor-sík
3	Ré sírja Skuldban
4	Mishtanban egy fáraói kriptá
5-6	Kultuszod nagyszentélye Skuldban
7-10	Kultuszod szent városa

KULTIKUS BONYODALOM: SZENT KÜLDETÉS

A karakter a tevékenységével összefüggésben egy felettesétől szent küldetést kap, amelyet el kell végeznie a kalandozó fázisban.

d8	Szent küldetés
1-3	Megölni egy szörnyet
4	Megszerezni egy elveszett ereklyét
5	Elmenni téríteni egy távoli vidékre
6	Szegénységi fogadalom: a következő kalandfázisban minden kincset a kultuszodnak kell adományozni (minimum: 100 ap/szint)
7	90 napos böjt és remete lét: nem lehet kalandozni.
8	Szent béke fogadalom: nem emelhetsz fegyvert 90 napig csak önvédelemből

KATONAI SZOLGÁLAT

A katonai szolgálat mint kalandok közötti elfoglaltság arra biztosít lehetőséget, hogy egyszerű közkatonaként pénzt, dicsőséget és kapcsolatokat szerezz. Ezek az elfoglaltságok nem teszik lehetővé, hogy közvetlenül irányíthass katonai egységeket, aki ilyesmire vágyik annak szert kell tennie egy Hadúri birtokra (lásd a következő fejezetet).

A katonai szolgálat jó lehetőséget biztosít egy karakter megélhetésének biztosítására. Mindenki, aki ezt a lehetőséget választja az elfoglaltság időtartamára szerény életkörülmények között élhet úgy, hogy nem kell a költségeit kifizetni.

A katonai szolgálat lejátszása:

1. Válaszd ki hol szolgálnál és mennyi ideig?
 2. Mesélő dobjon eseményekre eseményre (60 és 90 napos szolgálat esetén 1 esemény, 180 napos szolgálat esetén 2 esemény).
 3. Mesélő kidobja, hogy milyen ellenfelekkel akadtatok össze.
 4. Dobj szakértelem-próbát (szolgálat helyétől függ).
 5. Hajtsátok végre a dobás eredményét. (jutalmak, hadizsákmány, különleges hadizsákmány és bonyodalom).
- Időtartam:** 60-90-180 nap (minél több ideig szolgálsz annál több jutalomban részesülsz).

Költség: 10 ap/szint (felszerelés és más költségek)

Jutalom (válassz egyet 60 nap esetén, kettőt 90 nap esetén, és hármat 180 nap esetén):

- Katonai tapasztalat: a szintleléshez szükséges teljes tapasztalati pont mennyiség 5 %-át kapod meg.
- Pénz: 50 ap/szint
- 1 Elismertségpont (bármelyik státuszra)
- Kapcsolatok építése
- Nemesi cím: 3 elismertség pont (politikai)
- Hadizsákmány: az ellenfeleid fajtájától függően)

Különleges jutalom (válassz egyet 60 nap esetén válassz kettőt a közönséges jutalmak közül, 90 nap esetén válassz egyet, és 180 nap esetén pedig kettőt):

- Katonai tapasztalat: a szintleléshez szükséges teljes tapasztalati pont mennyiség 10 %-át kapod meg.
- Hadúri Birtok: kapsz egy 1 Befolyási szint értékű Hadúri birtokot, vagy egy meglévő birtokod Befolyási szintje emelkedik meg.
- Különleges hadizsákmány: az ellenfeleid fajtájától függ

SZOLGÁLAT HELYE

Szolgalat helye	Shakertelem	Ellenfelek (d4)
Mulhorand: Flottaszolgalat	Jarmuves jartassag Termeszetiismeret	1. Kozonsages bunozok (kalozok) 2. Messemprar (hadihajok) 3. Thay sereg (flotta) 4. Szornyek (sahuaginok)
Mulhorand: Hatarvedelem	Harci fegyveres jartassag Termeszetiismeret	1. Idegen zsoldosok (fosztogatok) 2. Kozonsages bunozok (banditak) 3. Thay hatarvadaszok 4. Szornyek (orkok, goblinoidok)
Mulhorand: Rendfenntartas	Megtavesztés Harci fegyveres jartassag	1. Alvilagi szervezetek (Set kultusza) 2. Idegen zsoldosok (unatkozna) 3. Kozonsages bunozok (banditak) 4. Szornyek (versakalok)
Unther: felderítés és beszivárgás	Osonás Tulelés	1. Alvilagi szervezetek (Timat kultusza) 2. Messemprar (hatarvidek) 3. Untheri ellenallas (Hold szimbolumos) 4. Meth erdo elfjei (felderito csapatok)
Unther: hadjarat	Harci fegyveres jartassag Megfelemlítés	d6 1. Idegen zsoldosok (chessentaiak) 2. Idegen zsoldosok (északiak) 3. Messemprar (hadsereg) 4. Meth erdo elfjei (gerillacsapatok) 5. Mulhorandi sereg (belső lázongás) 6. Szornyek (fiatal sarkanyok, NF: 20) 7. Untheri ellenallas (Furifax lazadói) 8. Untheri nemesség (Gauda Narxész)
Unther: háország és ellátmány	Gyógyítás Történelem	d8 1. Idegen zsoldosok (szövetségese) 2. Kozonsages bunozok (fosztogatok) 3. Kozonsages bunozok (kalozok) 4-5. Mulhorandi sereg (belső ellentetek) 6. Szornyek (koboldok) 7. Untheri ellenallas (Hold szimbolumosok) 8. Untheri nemesség (behodoltak)
Unther: zsoldos kompániák szervezése	Megtavesztés Meggyőzés	d6 1. Idegen zsoldosok (barbarok) 2. Idegen zsoldosok (chessentaiak) 3. Idegen zsoldosok (északiak) 4. Idegen zsoldosok (mulhorandiak) 5. Mulhorandi sereg (belső ellentetek) 6. Szornyek (vérsarkanyok)
Zsoldosszolgalat külföldön	Harci fegyveres jartassag Tulelés	d6 1. Aglarondban (Thayyal szemben) 2. Chessentában (városállamok közötti villongások: „idegen zsoldosok”) 3. Chessentában (a Határkirályságokban: „untheri nemesség”) 4. Messzi északon (Cormyr, Völgyvidék stb.: „Messemprar”) 5. Murghömben (szornyekkel szemben: élöholtak) 6. Thayban (felér egy hazaáruulással: Mulhorand)

ESEMÉNYEK

Dobás d20	Esemény (Jellemző történések)	Leírás Hatás (Az ellenfelek, a próbák nehézsége, a bonyodalmak vagy jutalmak hogyan változnak)
1-2	Lázadás	<p><i>A területen lázadás tör ki az ország uraival szemben, amely komoly morális dilemmát okoz, mert nem reguláris csapatokról hanem többnyire képzetlen civilekről van szó.</i></p> <p>Ellenfelek: leigázott népek (Untherben), rabszolgák (Mulhorandban)</p> <p>Próba nehézsége: 10</p> <p>Morális dilemma: dönts el, hogy megtagadod-e a parancsot.</p> <p><i>Ha megtagadod a parancsot:</i> ezen a helyen a fellázadt népcsoport barátjának fog tekinteni (mintha a nép hős háttérrel rendelkeznel), de d4 elismertség pontot veszítesz egy Státuszodból. 50 % eséllyel egy hexnyi terület kikerül az addigi birtokosai kezéből.</p> <p><i>Ha teljesíted a parancsot:</i> az itteni nép gyűlölni fog a tetteidért. Kérdemled a „Mészáros” hírnevet és de ha sikeres szakértelem-próbát teszel, akkor megkapod a Jutalmadat, mintha „közönséges bűnözőket” győztetek volna le, de d8-al dobjátok a bonyodalmakat.</p>
3-6	Csend és nyugalom	<p><i>Eseménytelen volt a szolgálati időd, amiből habár károd nem keletkezik, a remélt haszon elmarad.</i></p> <p>Nincs további dobás, egy apró eredményt érsz el: választásod szerint nyersz 1 pontnyi elismertség pontot, a szintlépéshez szükséges teljes tapasztalati pont mennyiségednek 1 %-át, vagy szintenként d6 aranypénzt.</p>
7-8	Belső konfliktusok	<p><i>Vagy a sereg/osztagon belül vagy a szövetséges haderőkön belül belső konfliktusok voltak, amik rányomták a bélyegét a szolgálatra.</i></p> <p>A totális káosz miatt a próbák nehézségi foka 5-tel megnő.</p>
9-12	Egyetlen csata	<p><i>A szolgálatod során egyetlen komolyabb összecsapásban vettél részt.</i></p> <p>Alapértelmezett nehézségek, jutalmak és bonyodalmak.</p>
13-14	Felderítő küldetés	<p><i>A szolgálatod néptelen vidékeken és csendes megfigyeléssel telt.</i></p> <p>A felderítő küldetés alternatív jutalmakat biztosít a rendes hadizsákmányok mellett:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Helyismeret:</i> A következő kalandok közötti fázisban ezen a helyen d4 alkalommal előnnyel teheted a dobásaidat. <i>Alteregő:</i> ezen a helyen más néven és kiléttel ismernek. <i>Információk ereje:</i> egy általad választott Hadúri Birtok d8 pontnyi Hatalomértéket kap.
15-16	Kisebb idegőrlő összecsapások	<p><i>A szolgálatod során végig veszélyben voltatok egy olyan ellenféllel szemben, aki a kifárasztásra játszott.</i></p> <p>Az idegőrlő küzdelemben hibákat is követtek el. Mindenképpen dobnod kell bonyodalomra plusz ha a szakértelem-próbád miatt még egy bonyodalom lenne, akkor az is érvényesül. Ha kétszer ugyanaz a bonyodalom jön ki, akkor a mesélő belátása szerint valami extrém súlyos formában jelenik meg a bonyodalom.</p>
17-18	Partizánakciók	<p><i>Az ellenséges vonalak mögött tevékenykedtetek messze a főseregtől.</i></p> <p>A partizánakciók alternatív jutalmakat biztosítanak a rendes hadizsákmány mellett:</p> <p>Próba nehézsége: +5</p> <p>Alternatív jutalmak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Váratlan kincs:</i> Kincshalom 1-4 - <i>Helybéli kapcsolatok:</i> össze-ismerkedsz pár helybélivel, akik szimpatizálnak veled vagy a sereggel, akit szolgálsz, és hajlandóak segíteni is neked a kalandfázisban.

		- Szabotázs: egy ellenséges Hadúri birtoknak d8+Ügyesség módosító pontnyi Hatalomérték sebzést okozol.
19-20	Nagyobb hadmozdulat	Nagyobb hadmozdulatban tevékenykedtetek, ami komoly megpróbáltatást és bőséges hadizsákmányt jelent. Próba nehézsége: +5 Jutalom: még egy jutalmat választhatsz, bármilyen dobást is értél el (tehát a kudarcos szakértelem-próba is jutalmat jelent). Plusz ha legalább sikert értél el, akkor 1 hexányi területet elfoglaltatok.

ELLENFELEK

Ellenfél	Leírás	NF	Bonyodalom
Alvilági szervezetek	Olyan titkos társaságok, akik számottevő fegyveres erővel is rendelkeznek.	15	d8
Idegen zsoldosok	Főleg chessentából származó zsoldos kompániák, akik vagy mulhoranddal szövetségben vagy velük szemben dolgoznak.	10	d4
Közönséges bűnözők	Olyan bűnözői csoport, akiknek a felszámolásához komolyabb fegyveres erőre van szükség.	10	d4
Messemprar	A „Szabad Unther” varázslók által kormányzott hatalmi központja.	15	d8
Meth erdő elfjei	Lándzsás Asef vezetésével az erdő elfjei kihasználják a hatalmi vákuumot	15	d8
Mulhorandi sereg	Mulhorandi katonák, akik dezertáltak, lázadoznak vagy más fegyveres konfliktusba keveredtek	15	d6
Thay sereg	A Thay Vörös Varázslók katonái vagy varázslói által irányított fegyveresek.	15	d8
Szörnyek	Különböző területeken más és más szörnyek jelenthetnek problémát.	15	d8
Untheri ellenállás	Olyan terrorista jellegű szervezetek tartoznak ide, amelyeknek létszáma kicsi, vagy főleg civilekből áll.	15	d8
Untheri nemeség	A behódolt vagy még lázadó egykori untheri nemeség katonái és fegyveresei.	10	d8

HADIZSÁKMÁNY

Ellenfél	Hadizsákmány	Különleges hadizsákmány (választásod szerint)
Alvilági szervezetek	Hadizsákmány: drágakövek	Hírnév: Sötét Lovag Kitüntetés: Holdsarló érdemrend (2) Kincshalom 1-4
Idegen zsoldosok	Hadizsákmány: értéktárgyak	Hírnév: Kalandor Kitüntetés: Arany Kophes érdemrend (1) Kincshalom 1-4
Közönséges bűnözők	Hadizsákmány: drágakövek	Hírnév: Védelmező Kitüntetés: Arany Kophes érdemrend (1) Kincshalom 1-4
Messemprar	Hadizsákmány: rabszolgák	Hírnév: Háborús hős Kitüntetés: Naplándzsa érdemrend (4) Kincshalom 1-4
Meth erdő elfjei	Hadizsákmány: varázstárgy (A táblázat)	Hírnév: Tündérvadász Kitüntetés: Holdsarló érdemrend (2) Kincshalom 1-4
Mulhorandi sereg	Hadizsákmány: értéktárgyak	Hírnév: Békehozó Kitüntetés: Arany Kophes érdemrend (1) Kincshalom 1-4
Thay sereg	Hadizsákmány: varázstárgy (A táblázat)	Hírnév: Hazafi Kitüntetés: Naplándzsa érdemrend (3) Kincshalom 1-4
Szörnyek	Hadizsákmány: drágakövek	Hírnév: Szörnyvadász Kitüntetés: Sólyomkard érdemrend (3) Kincshalom 1-4
Untheri ellenállás	Hadizsákmány: rabszolgák	Hírnév: Titokzatos Kitüntetés: Arany Kophes érdemrend (1) Kincshalom 1-4
Untheri nemeség	Hadizsákmány: értéktárgyak	Hírnév: Bajnok Kitüntetés: Naplándzsa érdemrend (4) Kincshalom 1-4

d6	Drágakő	Értéktárgy	Varázstárgy	Rabszolga
1	2d4 (10 ap)	2d6 (10 ap)	1 db A táblázat	2d10 közönséges rabszolga (10 ap)
2	2d4 (25 ap)	2d6 (25 ap)	2 db A táblázat	2d6 munkás rabszolga (25 ap)
3	2d4 (50 ap)	2d6 (50 ap)	d4+1 db A táblázat	2d10 házi rabszolga (50 ap)
4	2d4 (100 ap)	2d6 (100 ap)	1 db B táblázat	4d10 szakképzett rabszolga (40 ap)
5	2d4 (250 ap)	2d6 (250 ap)	d4+1 db B táblázat	2d6 ágyas rabszolga (150 ap)
6	2d4 (500 ap)	2d6 (500 ap)	1 db C táblázat	1 db különleges rabszolga: d4+1 szintű harcos vagy varázsló (500 ap)

KATONAI SZOLGÁLAT BONYODALMAI

Dobás	Bonyodalom:	Hatás
1	Kimerültség	A következő kalandfázis elején az egyik tulajdonságod 2-vel alacsonyabbnak számít. Hetente 1 pont gyógyul vissza. (Dobj d6-tal: 1. Erő, 2. Ügyesség, 3. Állóképesség, 4. Intelligencia, 5. Bölcsesség, 6. Intelligencia).
2	Kifizetetlen zsold	Nem fizetik ki a zsoldodat, emiatt negatívra jön ki a munkád mérlege: szintenként 25 ap-t veszítesz.
3	Rossz hírnév	Válassz egy rossz hírnevet ezt a valós vagy vélt tetteiddel összefüggésben terjesztik rólad: gyáva, kegyetlen, megbízhatatlan, korrump, áruló. A következő kalandfázisban d3 alkalommal a mesélő döntése szerint hátránnyal dobod a szociális jellegű szakértelmeket.
4	Anyagi károk	Elveszíted a felszerelésed egy értékes darabját (közönséges tárgyak tönkremennek, a varázstárgyak elvesznek)
5	Súlyos sérülés	-d10+Szint maximális hp a következő kalandfázisban
6	Hadifogság	Fogságba esel és csak hosszú hadifogság után, súlyos váltságdíjért, árulásért vagy némi kínzás után hajlandóak kiengedni. (Dobj (d4-el) 1. Hosszú fogság: 2d4 hónapig vagy hadifogoly, miután kiszabadítanak. 2. Váltságdíj: 100 ap/ szint váltságdíjat kell kifizetned neked vagy valaki másnak, ha valaki más fizeti ki, akkor tartozol neki. 3. Árulás: a foglyul ejtőid erőszakkal, csábítással rábeszéléssel vagy fenyegetéssel arra kényszerítenek, hogy nekik dolgozz. Ha a foglyul ejtőid gonoszok, akkor 30 % eséllyel agymosáson estél keresztül és egy kulcsszóval „aktiválhatnak”. Nincs azonnali feladatod, de idővel lesz egy nagy kérésük. 4. Kínzás: Súlyos sérülés és kimerültség.
7	Súlyos vereség	Ha Untherben szolgáltál, akkor 1 helyszínt elveszít az ország és dobj d6-tal. Ha Mulhorandban szolgáltál, akkor 1 hex törvényen kívüli lázadó helyé válik és dobj d6-tal. Ha valahol külföldön szolgáltál, akkor rossz hírneved lesz és dobj még d6-tal.
8	Lelki megrázkódtatás	A következő kalandfázist egy középtávú elmebajjal kezded

A mágikus kutatásokkal kapcsolatos kalandok közötti tevékenyének a mágikus hatalom megszerzésének rengeteg próbálkozással és veszélyekkel járó útját kívánják modellezni. Minden olyan mágikus kutatás idetartozik, amelyhez nem kell feltétlenül valakinek komoly mágikus/akadémiai karrier. Azok a varázshasználók, akik az akadémia igazán komoly kutatásaiba és tevékenységeibe (projektek, kísérleti kutatások, komolyabb műhelymunkák) azoknak minimum 1-es Befolyásszintű Magiszteri birtokkal kell rendelkezniük (ami minimum kismesteri rangot jelenti az akadémiai státuszon).

Az itt részletezett tevékenységek felülírnak a mágiára vonatkozó pár szabályt (pl: új varázslatok szerzése varázskönyvből, új varázslatok tanulása), amelyek kihatással vannak a varázstudók erőszintjére is.

A kutatások eredményét a mulhorandi varázslók hagyományosan egy rövid tanulmány és egy szóbeli előadással prezentálják az idősebb mesterek előtt, amely egy kötetlen vacsorában és beszélgetésben ér véget. Ezek a mulhorandi varázslótársadalom legfontosabb társasági eseményei, amelyek nem csupán a tudásról és a hatalomról, hanem a versengésről, a finom intrikákról és a kapcsolatok építéséről is szólnak.

Mesélőként bátoríts a mágiahasználó karaktereket, hogy különösen az alapkutatásuk eredményéhez költsenek egy fikatív tanulmányt (elég egy hangzatos cím). Ettől a dolog még személyesebb és egyedibb lehet, és nem csak arról van szó, hogy „igen és kifejleszttem a láthatatlanság varázslatot”.

A műhelymunkák egy része gyakori varázstárgyak előállításáról szól. Mulhorand varázstudói igen komoly bevételekre tesznek szert abból, hogy varázstárgyakat készítenek, amelyeket aztán Észak- vagy Nyugat-Faerun államainak adnak el „egzotikus keleti csecsebecseként”. Ezen a szinten a legtöbb mágikus műhelyben csak gyakori csodás varázstárgyakat illetve varázssitalokat és varázstekercseket lehet előállítani saját használatra vagy (ami még gyakoribb) a Gheldanethi Varázslóakadémiának, hogy aztán azt eladják. Ez a fajta munka sok fiatal mágiahasználót vonz, de a munka nehézsége és az elvárások miatt sokan hamar kiégnek és abbahagyják. Azonban az Akadémia Műhelytanszékének mindig vannak ajánlatai a sorban érkező tapasztalatlan varázshasználók bevonására...

ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Mágikus kutatások neve (Kasztok)	Leírás
Alapkutatás: elismertség szerzés (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaidal státuszt és hírnevet akarsz szerezni (Elismertség-pont)
Alapkutatás: tapasztalat gyűjtés (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaid a saját nyers mágikus hatalmad kiterjesztését szolgálja (Tapasztalait pont)
Alapkutatás: varázslatok kifejlesztése (Varázslók)	Kutatásaid eredményképpen új varázslat kerül a varázskönyvedbe (új varázslat)
Közönséges kutatás (Bármelyik kaszt)	Egy témában információkat gyűjtesz. (információ morzsák)
Műhelymunka: varázsipari szakmunka (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben pénzért, dicsőségért vagy tapasztalatért dolgozol.
Műhelymunka: varázsitalfőzés (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázsitalokat főzöl.
Műhelymunka: varázstekercsírás (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázstekereket írsz.
Varázskönyv feldolgozása (Varázslók)	Idegen varázskönyvek tartalmának megismerése
Varázstárgykészítés (Bármelyik mágiahasználó)	A neve magáért beszél: varázstárgyakat készítesz magadnak.

KÖZÖNSÉGES KUTATÁS

Minden közönséges nem mágikus ismeretanyag felkutatásához ez a tevékenység kell. Bármelyik kaszt képviselője számára nyitva áll a lehetőség arra, hogy ilyen formában egy témában

Időtartam: 60 nap

Költség: 50 ap

Szakértelem: Mágiaismeret, Természetismeret, Történelem, Vallás (mesélő választja ki a szakértelmet a megszerezni kívánt tudás jellegéből következően. NF: 10. Ha rendelkezésedre áll egy nagyobb város könyvtára vagy a téma szakértője akkor előnnyel dobod.)

Kudarc: Bonyodalom

Kisebb jutalom: 1 információ morzsa

Jutalom: 2 információ morzsa és bonyodalom vagy 1 információ morzsa és nincs bonyodalom

Különleges jutalom: 3 információ morzsa

Bonyodalom:

d8	Bonyodalom
1-3	Tudás ára
4-6	Kutatóút
7-8	Félinformációk

Tudás ára: dobj d6-tal a táblázaton.

Kutatóút: egy lényeges információ valaki másnál van, dobj a Kutató út táblázaton.

Félinformációk: Két információ morzsát is megtudsz, de abból az egyik hamis.

ALAPKUTATÁS: VARÁZSLATOK KIFEJLESZTÉSE

A kutatásod során új varázslatokat dolgozol ki. Az elköltött pénz és idő a varázslat szintjétől függ. Kizárólag varázsló kasztú karakterek számára áll nyitva ez a lehetőség, mindenki más számára az alap kutatások más lehetőségeket biztosítanak csupán.

Időtartam: 60, 90 vagy 180 nap a varázslatszintjétől függően.

Költség: Lásd a táblázatot

Szakértelem: Mágiaismeret:

Kudarca: nem sikerül a varázslatot kifejleszteni és Bonyodalom. Azonban a kutatásra szánt pénzed negyedét visszkapod.

Kisebb jutalom: mint az alapszabályokban

Jutalom: megírod a varázslatod.

Különleges jutalom: megkapod a varázslatot bonyodalmak nélkül. plusz még egy kisebb jutalmat.

Varázslat szintje	NF	Idő	Költség
1	12	60 nap	100 ap
2	14	60 nap	300 ap
3	16	90 nap	600 ap
4	18	90 nap	1000 ap
5	20	90 nap	1500 ap
6	22	90 nap	2500 ap
7	24	180 nap	4000 ap
8	26	180 nap	6500 ap
9	28	180 nap	10500 ap

Bonyodalom:

d10	Bonyodalom
1	Bizonytalan praxis
2	Kellemetlenségek
3-5	Kutatóút
6-8	Mellékhatás
9	Tudás ára
10	Váratlan eredmény

Bizonytalan praxis: a varázsszöveg jó, de gyakorlatban nehézkesen tudod egy darabig alkalmazni. A varázslat alkalmazásakor minden alkalommal Mágiaismeret próbát kell tenned (NF=10+varázslat szintje). Akkor tökéletes a formula, ha három sikeres és két rontott szakértelem dobást teszel a varázslattal éles helyzetben.

Kellemetlenségek: a bemutatód vagy a mesterek vendéglátása balul sül el, ami visszahat a te rád is.

Kutatóút: valami lényeges dolog kimaradt a szövegből, hogy tökéletesen alkalmazható legyen de kapsz egy tippet, hogy ki tudna neked segíteni. Egyszerűen csak el kell hozzá menned a kalandozófázisban. Mindaddig a varázslatot csak sikeres Mágiaismeret próbával (NF: 10+varázslat szintje) mondhatod el.

Mellékhatás: a varázslat szövege súlyos hibáktól szenved, amiktől a varázslat működik, de különleges mellékhatásai is vannak. Amíg nem töltesz még plusz időt a formula tökéletesítésén a varázslat nem fog megfelelően működni. A varázslat tökéletesítésére szánandó idő: d6+varázslatszintje hónap (ebbe az időbe a kalandozófázis is beleszámít).

Tudás ára: a varázslatod elkészül, de nagy személyes vagy anyagi árat fizetsz érte.

Váratlan eredmény: nem sikerül azt a varázsszöveget kifejlesztened, amit szeretted volna, de váratlanul valami más varázslat áll össze a jegyzeteidből.

ALAPKUTATÁS:

TAPASZTALATGYŰJTÉS

A kutatómunkád kézzel fogható eredménye (tanulmányod, előadások) a saját szellemi és szakmai fejlődésedet szolgálja. A saját korlátaid feszegetése és az új feladatok és elképzelések próbára tétele során sokat tanulsz, ami játéktechnikai értelemben tapasztalati pontot jelent számodra.

Időtartam: 180 nap

Költség: Minden az ilyen jellegű alapkutatásra költött 1 ap 3 Tapasztalati pontot jelent.

Szakértelem: Mágiaismeret és Előadás

Kudarc: Minden elköltött 1 ap 1 Tapasztalati pontot jelent, és bonyodalom.

Kisebb jutalom: Minden elköltött 1 ap 2 Tapasztalati pontot jelent és bonyodalmat.

Jutalom: minden elköltött 1 ap 5 tapasztalati pontot jelent és bonyodalmat.

Különleges jutalom: minden elköltött 1 ap 10 Tapasztalati pontot jelent.

Bonyodalom

d8	Bonyodalom
1-2	Kellemetlenségek
3-5	Kutatóút
6-8	Tudás ára

Kellemetlenségek: a bemutatód vagy a mesterek vendéglátása balul sül el, ami visszahat a te rád is. Megkapod a tapasztalati pontodat, de mellé dobj a kellemetlenségek táblázaton!

Kutatóút: valami lényeges dolog kimaradt a formulából, hogy tökéletesen alkalmazható legyen, de kapsz egy tippet, hogy ki tudna neked segíteni. Most csak a Tapasztalati pont mennyiség felét kapod meg, a másik felét pedig akkor, ha elmész hozzá a kalandozófázisban.

Tudás ára: megkapod a tapasztalati pontot, de nagy személyes vagy anyagi árat fizetsz érte.

ALAPKUTATÁS: ELISMERTSÉG SZERZÉS

Egy-egy különleges tanulmány vagy előadás alkalmas lehet arra, hogy a hírnevedet öregbítsd általa. Ebben az esetben nem is a kutatási eredményeid újszerűsége dominál, hanem a körítés amivel igyekszel lenyűgözni másokat a szakmán belül. Baráti vacsorák, kis hízelgés és rendszeres agyzsibbasztó ámde bizalomépítő beszélgetések az idős mesterekkel egyaránt belefér az idődbe.

Időtartam: 90 nap

Költség: 100 ap/szint

Szakértelem: Mágiaismeret, Előadás, Történelem, Vallás

Kudarc: Nem sikerül elismertséget szerezned és még bonyodalmad is akad.

Kisebb jutalom: mint az alapszabályokban

Jutalom: 2 pontnyi elismertség pont vagy az akadémiai vagy mágikus frakció státuson.

Különleges jutalom: 3 pontnyi elismertség pont vagy az akadémiai vagy mágikus frakció státuson.

Bonyodalom

d8	Bonyodalom
1-2	Kellemetlenségek
3-5	Kutatóút
6-8	Tudás ára

Kellemetlenségek: megszerzed az áhított elismertség pontot, de valami mégis balul sül el.

Kutatóút: csak akkor szilárdíthatod meg (technikailag: kapod meg) az elismertség pontot, ha találkozol a kutatóút során megjelölt személlyel.

Tudás ára: megkapod az elismertség-pontodat, azonban „hatalomvágyadnak” ára van.

MŰHELYMUNKA: VARÁZSIPARI SZAKMUNKA

Gúnyosan csak varázsipari szakmunkának szokták hívni az idősebb mágusok azt,

amikor egy-egy tanonc, frissen végzett vagy pénzszerűen lévő idősebb mágus az Akadémia berkeiben varáztárgykészítéssel vagy bérvarázslással keresi a kenyerét úgy, hogy a munka házhoz jön, de a haszon nagy részét az Akadémia valamelyik tanszéke teszi zsebre. A pénzen túl nyilvánvaló előnye ennek a munkának, hogy az alázatos szolgálatot nagyrabecsülő mulhorandi kultúrában ezzel némi megbecsültséget is lehet szerezni, ha pedig ez sem jön össze a munka lehetővé teszi némi tapasztalat gyűjtését.

Amikor egy ilyen műhelymunkába bekerülsz, akkor választanod kell, hogy melyik tanszék műhelyprogramjába kerülsz be. Attól függően, hogy melyikben veszel részt a jutalmaid nagyon különbözőek lehetnek.

Időtartam: 180 nap

Költség: 500 ap (biztosítás, alapanyagok)

Szakértelem: Eszközjártasság vagy Mágiaismeret (NF: 15; Egyedi jutalom 25 vagy afeletti dobás esetén (ezt csak egyszer lehet választani ebből a programból)

Kudarc: Bonyodalom

Kisebb jutalom: az alapszabályok szerint

Jutalom (válassz egyet):

- d12*100 ap
- Elismertségpont: 2
- Varázsfókusz +1
- Tanszéki műhely jutalma

Különleges jutalom (válassz, vagy kettőt a közönséges jutalmakból):

- d12*500 ap
- Elismertségpont: 2
- Varázsfókusz +2
- Tanszéki műhely különleges jutalma

Egyedi jutalom: Ha a szakértelempróba dobásod eredménye 25 vagy fölötti, akkor egy egyedi jutalomban részesülhet a karakter, de ezt a jutalmat csak egyszer kapja meg a karakter az adott kutatási programból. Minden más esetben, ha ennyit dobsz már csak a különleges jutalmakból választhatsz egyet vagy a közönséges jutalmakból kettőt.

Bonyodalom

d8 Bonyodalom	
1-2	Baleset
3	Kellemetlenségek
4-5	Rivális felbukkanása
6	Tudás ára

Baleset: a műhelyben vagy a műhelyben folytatott munkáddal összefüggésben valaki megsérül, emiatt pedig problémákkal kell szembenézned.

d12	Baleset elszenvedője:	Hatása
1-2	Te	Tudás ára
3-4	Egy tanonc	Tudás ára
5-6	Egy mester	Tudás ára
7-8	Egy nálad magasabb rangú mester	Tudás ára
9	Egy előkelő	Tudás ára
10	Civilek	Tudás ára

11-12	Senki, de az anyagi kár jelentős	2d6*100 arany kárt okozol
-------	----------------------------------	---------------------------

Kellemetlenségek: a munkaközben vagy a késztermékek bemutatásakor valami balul sül el.

Rivális felbukkanása: egy külső személy felbukkanása megzavarja a munkádat, ami kihatással van a munkád értékelésére és jutalmaira.

d6 Rivális felbukkanása	
1	Kolléga kellemetlenkedése: dobj Kellemetlenségek táblázaton!
2	Egy nemes megjelenik a félkész művedért, és nem fogadja el, hogy nem adnád el.
3	Egy másik varázsműves vagy mesterember megvádol téged, hogy tőle raboltad el, a terveket. Dobj újabb szakértelem-próbát, ha sikertelen, akkor nem kaphatsz elismertséget.
4	Rosszindulatú pletykák kapnak lábra, hogy a munkád silány. Dobj újabb szakértelem-próbát, ha sikertelen, akkor nem kaphatsz pénzt.
5	Valaki elrabolja az eszközeidet és újakat kell venned. Vonj le 200 ap-t
6	Valaki elloppja az értékes alapanyagodat, a pótlásuk meg másfélszerezi az eredeti árat vagy felezi a jutalmadat.

Tudás ára: a munkád testileg vagy lelkileg kikészít. Dobja a Tudás ára táblázaton!

Neve (Tanszék)	Jutalmak
Alkímia program (Átalakítómágia tanszék)	Jutalom: 2d4 alkimista termék (alkimista tűz, sav, ellenméreg) Különleges jutalom: d4 db gyakori és nem gyakori vagy 1 db ritka varázsital Egyedi jutalom: egy véletlenszerű mágikus tárgy (F táblázat)
Általános Alkímia program (Műhely Tanszék)	Jutalom: 2d4 alkimista termék (alkimista tűz, sav, ellenméreg) vagy szintenként d12*100 ap Különleges jutalom: d4 db gyakori és nem gyakori vagy 1 db ritka varázsital Egyedi jutalom: saját labor, ami 1 Befolyási szintű mágiszteri birtoknak minősül
Arkán architektúra (Illúziómágia Tanszék)	Jutalom: d4 1-3 szintbe tartozó illúzió varázstekercs Különleges jutalom: Kisebb illúziók pálcája (minor illusion) Egyedi jutalom:
Arkán corpus program (Nekromancia Tanszék)	Jutalom: d4 1-3 szintbe tartozó illúzió varázstekercs Különleges jutalom: d4 4-5 szintbe tartozó varázstekercs Egyedi jutalom: Create Undead tekercs
Arkán optikai program (Illúziómágia Tanszék)	Jutalom: d4 tisztánlátás ital (Clairvoyance) Különleges jutalom: Eyes of Eagle, Googles of Night, vagy Gem of Seeing Egyedi jutalom: kristálygömb
Elmepajzs program (Bűbájmágia Tanszék)	Jutalom: d4 elmepajzs ital Különleges jutalom: d4 db elmeolvasás itala Egyedi jutalom: Elmepajzsgyűrű
Filozófia és lélektan-program: örület és gyász (Világi tudományok Tanszék)	Jutalom: d4 1-3. szintű varázstekercs Különleges jutalom: 1 db potion of mind control Egyedi jutalom: Scroll of Modify Memory
Kapumágia projekt (Idézőmágia tanszék)	Jutalom: d4 db 1-3 szintű idézőmágia tekercs Különleges jutalom: Summon Greater Demon tekercs Egyedi jutalom: Scroll of Arcane Gate
Kormányzástudomány (Világi tudományok Tanszék)	Jutalom: +1 Elismertség pont Különleges jutalom: +2 elismertség pont Egyedi jutalom: Helm of Comprehend Languages
Legendakutatás (Jósmágia Tanszék)	Jutalom: d4 db 1-3 szintű jósmágia varázstekercs Különleges jutalom: Legend Lore vagy Locate Creature Scroll Egyedi jutalom: A Történelmi Tudás Ioun Köve (előnnyel dobsz a Történelem-szakértelemre, 3 töltetes)
Mágikus művészet (Szabadmágia Tanszék)	Jutalom: d4 1-3. szintű varázstekercs Különleges jutalom: Mágikus hangszer +1 Egyedi jutalom: Különleges bárdi mágikus hangszerek (DMG)
Mágikus védművek program (Védőmágia tanszék)	Jutalom: d4 1-3. szintű védőmágia vagy védelmező varázstekercs Különleges jutalom: Védőgyűrű +1 Egyedi jutalom: Animated Shield vagy saját műhely, amely 1. szintű Mágiszteri Birtoknak minősül

Papírusz és könyv (Műhely Tanszék)	Jutalom: 2d4 1-3 szintű varázstekercs vagy védőtekercs Különleges jutalom: d4 4-5. szintű varázstekercs Egyedi jutalom: saját scriptórium, ami 1 Befolyási szintű mágiszteri birtoknak minősül
Távérzékelés program (Jósmágia Tanszék)	Jutalom: d4 db 1-3 szintű jósmágia varázsterkecs Különleges jutalom: Eyes of Eagle vagy Lantern of Revealing Egyedi jutalom: Kristálygömb
Varázsital-készítés (Műhely Tanszék)	Jutalom: 2d4 véletlenszerű common és uncommon varázsital Különleges jutalom: d4 véletlenszerű rare és very varázsital Egyedi jutalom: saját labor, ami 1 Befolyási szintű mágiszteri birtoknak minősül
Varázművesség (Energiamágia Tanszék)	Jutalom: d4 arcane weapon tekercs Különleges jutalom: +1-es fegyver vagy vért Egyedi jutalom: +2-es fegyver vagy vért vagy saját műhely, ami 1 Befolyási szintű mágiszteri birtoknak minősül
Varázpálca-készítés (Műhely Tanszék)	Jutalom: d4 1-3. szintű varázstekercs vagy védőtekercs vagy Common varázpálca és varázsbot (XGtE) Különleges jutalom: 1 db véletlenszerű varázpálca (maximum uncommon) Egyedi jutalom: 1 db véletlenszerű rare vagy very rare bot vagy varázpálca saját műhely, ami 1 Befolyási szintű mágiszteri birtoknak minősül
Védőruházat (Védőmágia Tanszék)	Jutalom: d4 mage armor tekercs Különleges jutalom: +1 mágikus vért Egyedi jutalom: +2 mágikus vért vagy saját műhely, ami 1 Befolyási szintű mágiszteri birtoknak minősül

MŰHELYMUNKA:

VARÁZSITALFŐZÉS

A varázsitalfőzés annyiban kilóg a többi elfoglaltság sorából, hogy ezt a kalandfázisban is lehet csinálni, ha van hozzá megfelelő labor.

A varázsitalok elkészítése két fázisból áll: az első fázis az ital elkészítésének receptjét kidolgozni. Minden a Mesélők könyvében szereplő varázsital receptje kidolgozható, csak időt kell rá szánni, ha a játékos más jellegű varázsitalt készítene, akkor kérheti, hogy külön kutatást végezz (NF: 15, Bonyodalom: Tudás ára).

Ha már kifejlesztetted a recepted (vagy megszerezted), akkor csak az elkészítési időnek kell eltelnie minden további adag varázsitalhoz.

Időtartam és költség: lásd a táblázatot:

Szakértelem: Mágiaismeret vagy Herbalistakészlet (gyógyital)

Kudarca: Bonyodalom:

Kiseb jutalom: elkészült a varázsital, de bonyodalommal

Jutalom: elkészült a varázsital

Különleges jutalom: fele annyi idő alatt készül el a varázsital.

Bonyodalom

(d8)	Varázsitalfőzés bonyodalom
1-2	Baleset a laborban
3-4	Elhúzódo munka
5-6	Nem várt költségek
7-8	Mérgező ital

Baleset a laborban: az ital készítése közben megsérülsz vagy valami tönkre megy. Te döntesz: ha vállalod a sérülést a következő kalandozófázisban a maximális Életerőd 1 ponttal kevesebb lesz, Ha anyagi kár keletkezett, akkor a varázsital készítési költségének 20 %-nak megfelelő

mennyiségű aranypézt kárt kell megtérítened.

Elhúzódo munka: az ital elkészítésének ideje meg másfélszereződik.

Nem várt költségek: az ital elkészítésének anyagi költségei meg másfélszereződnek.

Mérgező ital: az elkészült ital hibás: habár a hatását eléri, de émelygést, szédülést vagy gyomorrontást okoz. Aki elfogyasztja, Állóképesség-mentődobást kell tennie (NF: 15), ha nem dobja meg, akkor mérgezett állapotba kerül.

Varáztárgyak elkészítése: elhasználódó varáztárgyak

Gyakoriság	Ára*	NF	Eljárás kidolgozásának időtartama	Tárgykészítés időtartama
Common	25 ap	10	15 nap	5 nap
Uncommon	100 ap	15	30 nap	10 nap
Rare	1000 ap	20	60 nap	70 nap
Very rare	10000 ap	25	90 nap	175 nap
Legendary	50000 ap	30	180 nap	350 nap

* Egyszer használatos tárgyak esetében a fele

Gyógyital	NF	Költség	Időtartam
Gyógyital	5	25 ap	1 nap
Nagyobb gyógyital	10	100 ap	10 nap
Komoly Sebek Gyógyitala	15	1000 ap	30 nap
Legfőbb Gyógyital	20	10 000 ap	120 nap

MŰHELYMUNKA:

VARÁZSTEKERCSÍRÁS

A varázstekercsírás főzés annyiban kilóg a többi elfoglaltság sorából, hogy ezt a kalandfázisban is lehet csinálni, ha van hozzá megfelelő hely és idő.

A varázstekercs elkészítését bármely mágiahasználó kaszt választhatja.

Időtartam és költség: lásd a táblázatot

Szakértelem: Mágiaismeret (NF: 10)

Kudarca: Bonyodalom

Kisebb jutalom: elkészült a varázstekercs, de bonyodalommal

Jutalom: elkészült a varázstekercs

Különleges jutalom: fele annyi idő alatt készül el a varázstekercs.

Szint	Időtartam	Költség
Varázstrükk	1 nap	15 ap
1	1 nap	25 ap
2	3 nap	250 ap
3	5 nap	500 ap
4	10 nap	2500 ap
5	20 nap	5000 ap
6	40 nap	15000 ap
7	80 nap	25000 ap
8	160 nap	50000 ap
9	240 nap	250000 ap

Bonyodalom

(d6)	Varázstekercs bonyodalom
1	Elhasználsz egy ritka tintát a tekercs elkészítéséhez, és ezzel feldühítesz egy mestert (-1 Elismertség pont)
2	Egy helyi pap azzal vádol, hogy sötét mágiával kufárokodsz.
3	Egy varázsló mindenképpen meg akarja venni tőled a varázstekercsedet (Vételár: lásd varázstárgy eladás táblázat alapárai)
4	Valami különös hiba miatt a tekercsre egy azonos szintű, de másik varázslat került fel.
5	A fóliáns, amit vettél egy alig látható térkép található. Dönts: 1. ráírod a varázslatot és elvesz a varázslat. 2. előbb lemásolod a térképet +5 nap munkaidő.
6	Egy tolvaj megpróbálja elrabolni a varázstekercsedet. Dobj versengő Intelligencia-mentődobást a tolvaj Zsebmetszés szakértelem ellen (+5). Ha nyersz, akkor nem történik semmi, ha veszítesz, akkor ellopja a tekercset, de visszaszerezheted a kalandfázisban.

VARÁZSKÖNYV FELDOLGOZÁSA

Egy másik varázsló varázskönyvének megszerzése és a benne lévő tudás megszerzése nem olyan egyszerű feladat. Az alábbi szabályok felülírják a Játékosok könyvének varázskönyvből való varázslat másolásának szabályait. A varázskönyv feldolgozását kalandfázisban is megteheted. A varázskönyvek feldolgozása két fázisból áll: a varázskönyv indexének felállítása és a varázslatok másolása, de az első fázis kihagyható, ha csak véletlenszerűen ki akarsz írni egy varázslatot.

1. fázis: varázslatok indexe: 2 nap (nincs költsége). Kiismered és kisilabizálsz a varázskönyv egyedi jelöléseit és megállapítod, mégis milyen varázslatok vannak benne.
2. fázis: varázslat átmásolása (időtartamot és költséget lásd a táblázatban). A varázslatokat egyenként kell

Varázslat átmásolása

Szint	Időtartam	Költség
1	2 óra	50 ap
2	4 óra	100 ap
3	6 óra	150 ap
4	8 óra	200 ap
5	10 óra	250 ap
6	12 óra	300 ap
7	14 óra	350 ap
8	16 óra	400 ap
9	18 óra	450 ap

Szakértelem: Arkán (NF 10)

Véletlenszerűen kikeresni egy varázslatot és feldolgozni: 1 nap NF 15

Kudarc: bonyodalom

Kisebb jutalom: átmásolod a varázslatot, de bonyodalommal jár

Jutalom: átmásolod a varázslatot

Különleges jutalom: átmásolod a varázslatot fele annyi költségért.

Bonyodalom

d10 Varázskönyv átírási bonyodalom:	
1	Túl sok tintát használasz el, ezért venedd kell egy új üvegcsével. Ha az Akadémián vagy, akkor a tintapazarlásodat jelentik a Műhely vezetőjénél
2	A varázskönyv megrongálódik és 1 varázslat olvashatatlanná válik
3	Valamiért elterjed, hogy a könyved lopott, sötét varázslatok vannak benne vagy más rossz indulatú pletyka veszi körbe.
4	Félreérted a jeleket: egy varázslatot rosszul írsz át és Mellékhatással tudod csak elmondani, amíg nem sikerül kijavítanod (30 nap Mágiaismeret NF 15)
5	A varázskönyv átírása teljesen kimerít, kapsz egy szintnyi kimerültséget.
6	A varázskönyv súlyosan megrongálódik és d4+1 varázslat olvashatatlanná válik
7	Valaki vagy valami szemet vet a könyvre és megpróbálja ellopni vagy átadásra kényszerít.
8	A könyvben különös rajzokat vélsz felfedezni, amik valami térképpé vagy titkosírássá állnak össze. Ki kell nyomoznod, hogy mit is jelentenek.
9	Az átírás után különös álomkór ragad magával d10 napra tetszhalott állapotban fekszel a könyv felett. Erőszakkal fel lehet rázni.
10	A varázskönyv titkos mágikus védelmei kellemetlenségeket okoznak: veszítesz annyi %-nyi XP-t ahányadik a legmagasabb szintű varázslat a könyvben.

VARÁZSTÁRGYKÉSZÍTÉSE

A kalandok közötti fázisban vagy a kalandfázisban lehetőség van saját varázstárgyak készítésére. Ennek módszertana ugyanolyan, mint a varázssital készítésénél, tehát két fázisból áll.

Az első fázisban az varázstárgy elkészítésének módszerét kidolgozni.

Minden a mesélők könyvében szereplő varázstárgy elkészítésének módszere kidolgozható, de az időn túl külön kutatásokat kell végeznek (Mágiaismeret NF: 15, Bonyodalom: Tudás ára).

Ha már kifejlesztetted a módszert (vagy megszerezted), akkor csak az elkészítési időt kell a varázstárgy elkészültéhez rászánnod.

Időtartam és költség: lásd a táblázatot.

Szakértelem: Mágiaismeret vagy releváns Szerszámkészlet-jártasság

Különleges anyagai összetevők: A mesélő döntése alapján Common, Uncommon és Rare varázstárgyak esetén különleges összetevők előnyt adnak a szakértelemdobásra, Very rare és

Kudarc: Bonyodalom:

Kisebb jutalom: elkészült a varázstárgy, de bonyodalommal

Jutalom: elkészült a varázstárgy

Különleges jutalom: fele annyi idő alatt készül el a varázstárgy.

Bonyodalom

d10	Bonyodalom
1-2	Baleset
3-4	Kellemetlenségek
5-6	Rivális felbukkanása
7-8	Tudás ára
9-10	Tanulmányi út

Baleset: a műhelyben vagy a műhelyben folytatott munkáddal összefüggésben valaki megsérül, emiatt pedig problémákkal kell szembenézned.

d12	Baleset elszenvetője:	Hatása
1-2	Te	Tudás ára
3-4	Egy tanonc	Tudás ára
5-6	Egy mester	Tudás ára
7-8	Egy nálad magasabb rangú mester	Tudás ára
9	Egy előkelő	Tudás ára
10	Civilek	Tudás ára
11-12	Senki, de az anyagi kár jelentős	2d6*100 arany kárt okozol

Kellemetlenségek: a munkaközben vagy a kész tárgy bemutatásakor valami balul sült el.

Rivális felbukkanása: egy külső személy felbukkanása megzavarja a munkádat, ami kihatással van a munkád értékelésére és jutalmaira.

d6	Rivális felbukkanása
1	Kolléga kellemetlenkedése: dobj Kellemetlenségek táblázaton!
2	Egy nemes megjelenik a félkész művedért, és nem fogadja el, hogy nem adnád el.
3	Egy másik varázsműves vagy mesterember megvádol téged, hogy tőle raboltad el, a terveket.
4	Rosszindulatú pletykák kapnak lábra, hogy a munkád silány. Dobj újabb szakértelempróbát, ha sikertelen, akkor nem kaphatsz pénzt.
5	Valaki elrabolja az eszközeidet és újakat kell venned. Vonj le 200 ap-t
6	Valaki elloppja az értékes alapanyagodat, a pótlásuk meg másfélszerezi az eredeti árat vagy felezi a jutalmadat.

Tudás ára: a munkád testileg vagy lelkileg kikészít. Dobja a Tudás ára táblázaton!

Tanulmányiút: el kell menned a varázstárgy elkészítéséhez az utolsó simítások hozzá hiányzik egy információmorzsa, amit meg tudsz szerezni valakitől. Dobj Kutatóútra! A varázstárgy akkor készül el, ha a következő kalandfázisban megszerzed azt a tudást, amit az adott személy őriz (ha ha meg van az információ, akkor d4 nap munkára van még szükséged).

Varázstárgyak elkészítése: tartós varázstárgyak

Gyakoriság	Ára	NF	Eljárás kidolgozásának időtartama	CR	Tárgykészítés időtartama
Common	50 ap	10	15 nap	1-3	10 nap
Uncommon	200 ap	15	30 nap	4-8	20 nap
Rare	2000 ap	20	60 nap	9-12	140 nap
Very rare	20000 ap	25	90 nap	13-18	350 nap
Legendary	100000 ap	30	180 nap	19+	700 nap

MÁGIKUS KUTATÁSOK BONYODALMAI

MÁGIKUS BONYODALOM: BIZONYTALAN PRAXIS

Bizonytalan praxis a biztos teórián [Praxis]

Az elméleted sziklaszilárd alapokon áll, de a gyakorlati megvalósításába ütköznek problémák, ami miatt a varázsszöveg a gyakorlatban nehézkesen alkalmazható egy

darabig. A varázslat elmondásakor minden alkalommal Mágiaismeret próbát kell tenned (NF=10+varázslat szintje). Akkor lesz tökéletes a formula, ha három sikeres és két rontott szakértelempróbát teszel a varázslattal éles helyzetben.

MÁGIKUS BONYODALOM: KELLEMETLENSÉGEK

A KARAKTER BELESZALAD EGY CSÚNYA BOTRÁNYBA [KELLEMETLENSÉGEK]*

Dobás	Kellemetlenségek
1	Eretnek tanok: akarva vagy akaratlanul olyan gondolatokat fogalmaztál meg, ami szembe megy Mulhorand erős kultuszainak teológiájával (dobj d8-al 1: Ozirisz, 2: Ízisz, 3-4: Thoth, 5-6: Hórus-Ré, 7: Ízisz, 8: Set). Amíg megfelelő áldozattal, bocsánatkéréssel és akár vezekléssel nem békíted ki őket az adott kultusz segítségével nem kérheted semmiben és a varázslóvilágon kívül státuszaidból eredő elismertséged is 4 ponttal csökken. Ha Set kultuszát haragítottad magadra, akkor egyszerűen csak meg akarnak téged öletni, de a státuszod nem csökken.
2	Rosszul elsült vendéglátás: az előadásod és az után következő eszmecsere pár apróbb malőrrel lement, de után a vendéglátás során olyan károk keletkeztek vagy olyan nem várt kiadások akadtak, ami miatt az alaputatásod eredeti költségének dupláját kell kifizetned. Hitelt talán tudsz intézni, ha nem tudsz fizetni, de igen kellemetlen.
3	Saját frakciód haragja: sikerült a saját frakción belül kivívnod egy vagy több fontos ember ellenszenvét, ami miatt az ottani elismertség pontod 4-el csökken.
4-5	Egy mester haragja: egy szakmai vagy politika nézeteltérés miatt egy mester megorrol rád, és innentől ahol lehet igyekszik keresztbe tenni neked. Rossz híreket kelti és tesz róla, hogy az akadémiai előmeneteled megtorpanjon. 4 ponttal csökken az Akadémiai státuszod.
6-7	Valaki megelőzött: valaki egy nagyon hasonló tézissel állt elő nemrég (50 % eséllyel téled lopta el az eredményei egy részét), ami miatt a bemutatód nem sül el jól. Az akadémiai elismertséged egy ponttal csökken.
8	Összeomlás: a bemutató alatt valamiért súlyos testi, lelki vagy szellemi összeomlás esel át. Dobj a Tudás ára táblázaton!
9-10	Másik frakció haragja: sikerült egy másik varázslói frakció egy vagy több fontos ember ellenszenvét kivívnod, ami miatt az akadémiai elismertség pontod 4-el csökken, de a saját frakciódban 1 ponttal növekedik, mert összezárnak mögötted.
11	A köznép értetlensége: valahogy a gondolataid kikerülnek a nagyközönséghez és valami durva félreértés miatt hírhedtté válsz. dobj d6-tal: 1: azt gondolják, hogy örült vagy, 2: azt gondolják, hogy démonimádó vagy, 3: azt gondolják, hogy

	anarchista felforgató vagy, 4: azt hiszik, hogy megveted a fáraót, 5: azt hiszik, hogy közveszélyes vagy, 6: azt hiszik, hogy gonosztevő vagy. Ezek a félreértések váratlan helyzeteket tudnak okozni, de adott esetben megnyithatnak neked bizonyos kapukat, de el is zárhatnak bizonyos néprétegektől (pl: nemesség, közemberek stb.)
12	Felfüggesztés: egy évre felfüggesztik az Akadémiai tagságodat, a következő kalandok közötti időszakban csak szigorú feltételekkel engednek vissza kutatni, ha engedik egyáltalán. Ha az egy év letelt, és nem követtél el további baklövéseket, akkor elfoglalhatod helyed az Akadémián, de az elismertség pontod harmadát elveszítetted. (Különleges esetekben van lehetőség a büntetés alól mentesülni, erről a mesélő dönt).

MÁGIKUS BONYODALOM: KUTATÓÚT

EL KELL MENNI MESSZIRE EGY MESTERHEZ VAGY KÖNYVTÁRHOZ [KUTATÓÚT]*

d20	Ki?	Hova?	Attitűd
1	Gestanius a kék sárkány	Sárkánykard-hegység, Mulhorand	Veszélyes
2	Ardeth	Meth-erdő, Unther	Feltételes
3	Thoth Őskönyvtára	Skuld, Mulhorand	Feltételes
4	Aeron Morrieth	Cimbar, Chessenta	Veszélyes
5	Harmogenész mester	Unthallass, Unther	Barátságos
6	Infernus szultán	Lilapor-sík	Veszélyes
7	Shusseli Baylox mester	Azun, Nagy Sóstó	Barátságos
8	Nezranita varázslók	Nezran, Sárkánykard-hegység keleti fele	Feltételes
9	Ankh-Samunis nagymesternő	Mishtan, Mulhorand	Feltételes
10	Geldanethi Világi Tudományok Akadémiájának Tiltott Könyvtára	Geldaneth, Mulhorand	Feltételes
11	Nestor mester	Cimbar, Chessenta	Barátságos
12	Isimund nagymester	Messemprar, Unther	Feltételes
13	Rőt Khames a renegát vörös varázsló	Sultim, Mulhorand	Feltételes
14	Saestra Karnok úrnő	Luthceq, Chessenta	Veszélyes
15	Munjaar mester	Ghaastkikötő, Murghöm	Barátságos
16	Arrabari Melisandra a Sceptenar (királynő)	Cimbar, Chessenta	Feltételes
17	Madu a sekresi remete	Sekras, Mulhorand	Veszélyes
18	Simbul	Velprintalar, Aglarond	Kiszámíthatatlan
19	Ugei az Arany Hölgye	Coppe-hegység, Murghöm	Barátságos
20	Árnyasvölgyi Elminster	Árnyasvölgy, Völgyvidék (a helyi Hárfásokkal más hely is megszervezhető)	Feltételes

A kutatóút célpontjának attitűdje:

Barátságos: nem kér sokat a segítségéért, a legtöbbször elég, ha meglátogatják.

Feltételes: mindig kér valamit a segítségéért, és azt sem szívesen.

Veszélyes: vagy a megkeresni kívánt személy, vagy a környezet olyan, hogy a

karakter életére veszélyes lehet az utazás. A tanulmányi út könnyedén fordulhat erőszakba, vagy szabályosan el kell lopni az információt az őrzőjétől.

Kiszámíthatatlan: dobj d6-tal. hogy kideríts, milyen a hozzáállása: 1-2 barátságos, 3-4 feltételes, 5-6 veszélyes.

Célpontokról röviden:

Aeron Morrieth: híres chessentai árnymágus, Cimbar egykori türannosza. Jelenleg a városállamban bujkál a város trónjának visszaszerzését tervezve és új varázspraktikákon dolgozik.

Ankh-Samunis nagymesternő: nyugalomba vonult idős akadémiai nagymester asszony. Mulhorandban a nemi egyenlőség egyik szimbóluma, de nem szeretne már résztvenni sem a varázslótársadalom sem a nagy politika ügyeiben

Ardeth: elf varázsló, aki a népéhez hasonlóan nem szereti az idegeneket.

Árnyasvölgyi Elminster: messze északon él egy malomban, ám ő a Birodalmak egyik leghatalmasabb mágusa. Az öreg gyakran van házon kívül és akkor sem szívesen vesződik idegenekkel, pedig a tudás végtelen kútfőjéről van szó.

Arrabari Melisandra a Sceptenar (királynő): a filozófusairól és a varázstudóiról híres chessentai városállam frissen megválasztott királynője, nem mellesleg tapasztalt varázslónő. Nagyon

elfoglalt, de éppen ezért könnyedén lehet vele üzletet kötni, ha információról van szó.

Geldanethi Világi Tudományok Akadémiájának Tiltott Könyvtára: A könyvtár rengeteg obskúrus tudást rejt magában, azonban Tholaunt főírnok a könyvtár vak vezetője féltékenyen őrzi a tiltott részleg könyveit.

Gestanius a kék sárkány: Mulhorandban a Sárkánykard-hegységben él egy öreg kéksárkány hölgy, aki ritkán aktivizálja magát. Ellenséges az emberekkel, így ha valaki meg szeretne bármilyen tudást szerezni tőle, azt el kell lopni.

Harmogenész mester: Unther egykori fővárosában Unthalasban él ez a jovialis középkorú varázsló, akinek a magánkönyvtára elég híres, és szívesen kérkedik vele.

Infernus szultán: a Lilapor Síkság közepén élő ifritek és más gonosz lények egyik fejedelme, akinek a sivatag közepén fekvő félig elsüllyedt bronz- és vörösréz palotája komoly kincseket rejt.

Isimund nagymester: a független Unther uralkodója, aki Messemprarban él. Habár jószívű ember, a mulhorandiakkal nem szívesen tárgyal, legfeljebb ha tudnak neki valamit ajánlani.

Madu a sekrasi remete: Sekras romvárosának közelében él ez a sokak által bolondnak tartott boszorkánymester. Nem mindenki van meggyőződve a tudásáról, de

meglepő víziói miatt fel szokták keresni. Csak a helyi vérkrokodilok ne lennének...

Munjaar mester: murghömi varázsló, aki jó viszonyt ápol a varázsló akadémiával, ezért szívesen segít bárkinek. csak igen messze lakik.

Nestor mester: a cimbari akadémia egyik híres varázslóprofesszora, aki szívesen oktat minden idegent.

Nezranita varázslók: A Sárkánykard-hegység keleti lábánál egy különös kastélyban él egy meglehetősen zárkózott és különc varázslófamilia, akik az ősmágus Nezran leszármazottjainak vallják magukat. Az elmúlt években kifejezetten nyitottak lettek az Akadémiával folytatott kapcsolataikban.

Rőt Khames a renegát vörös varázsló: Sultim városában élő száműzött, aki jó pénzért bárkinek felajánlja mágikus szolgálatait.

Saestra Karnok úrnő: a Karnok-ház a chessentai Luthcheq városának tébolyult urai. Az ifjú Saestra úrnő a család egyik feltörekvő tehetsége, akit már most az „Éjszaka Királynőjének” neveznek.

Simbul: Aglarond kiszámíthatatlan boszorkánykirálynője a régió egyik leghatalmasabb varázshasználója. Csak jusson be hozzá az ember.

Shusseli Baylox mester: ez az untheri tudós-varázsló a mulhoradniak inváziója óta a Nagysóstó partján él egy villában, gyakran látogatja a közfürdőket és élete főművén egy nagy egységes etikai kódexen dolgozik. A tudását mindenki elismeri, de eléggé hedonista életvitelt folytat.

Thoth Őskönyvtára: Skuldban az istenek városában Thoth legfőbb papja felügyeli az őskönyvtárt, ahol a közhiedelem szerint minden kérdésre meg lehet lelni a választ. Amonthoras főpap csak megbízható személyeket enged a könyvtárban szabadon kutatni.

Ugei az Arany Hölgye: Az aranyhajú Ugei már évszázadokkal korábban is itt élt, legalábbis egy régi murghömi szerelmes költemény alapján. A kortalan boszorkány szívesen látja el tanácsokkal az arra érdeemeseket.

MÁGIKUS BONYODALOM: MELLÉKHATÁS

Különleges mellékhatása van a varázslatnak (újabb 90 nap kutatás kell a formula tökéletesítéséhez)

1-3. szintű varázslat esetében: d12;

3-7. szintű varázslat esetében: d20;

8-9. szintű varázslat esetében: d20+2

Dobás	Mellékhatás
1	Nehezen elmondható: mindig tenned kell egy Mágiaismeret próbát. NF 15 ellen.
2	Életszipoly: valahányszor elmondod a varázslat szintjének megfelelő pontnyi életerőt veszítesz.
3	Erős érzelmek: valahányszor elmondod a varázslatot dobj d20-al 1-5 pánikrohamot kapsz, 6-10 elsírod magad 11-15 röhögő görcsöt kapsz, 16-20 dührohamot kapsz
4	Arkán bömbölés: mindig üvöltve kell elmondanod a varázsszavakat. Esély sincs a meglepetésre.
5	Démoni varázs: varázslás közben a megjelenésed úgy eltorzul, hogy körülötted mindenkinek dobni kell Bölcsesség-mentődobást vagy elmenekülnék.
6	Részegesmágia: józanul képtelen vagy elmondani a varázslatot, alkohol vagy más tudatmódosítóra van szükséged.
7	Vadmágikus tér: d6 körre 50 láb sugarú körben minden varázslat elmondásakor dobni kell a vadmágia táblázatra
8	Éjszakai varázs/Napfényes varázs: (dobj d10-el: 1-5: csak éjszaka vagy sötétségben mondhatod el, 6-10 csak nappal vagy napfény varázslat hatóterületén belül mondhatod el)
9	Elviselhetetlen éhség: valahányszor elmondod a varázslatot szörnyen éhes leszel (1 szintnyi kimerültség, ami óránként növekszik mindaddig, amíg nem eszel). Az éhséget csillapításához tetemes mennyiségű élelemre van szükséged (kb 3 arany pénz értékű lakoma).
10	Fényszikrák: a varázslatodat füst és szikraeső követi, amellyel szemben Ügyesség mentődobást kell tenned vagy a varázslat szintjének megfelelő pontnyi életerőt veszítesz.
11	Szörösvarázs: Ahányszor elmondod a varázslatot a hajad fél centit nő, minden tizedik varázslásnál az arc és egyéb szőrzet is.
12	Férges szőlítőja: valahányszor elmondod a varázslatot a környék összes alacsonyabb rendű életformája (denevér, patkány, rovarok és férgek elkezdnek közeledni feléd 1 mérföldön belül)
13	Antimágikus tér: valahányszor elmondod a varázslatot 20 láb sugarú körben antimágikus tér alakul ki 2d6 körre.
14	A dimenziók áthatása: valahányszor elmondod a varázslatot apró lukat ütsz egy külső létsíkra, ahonnan egy lény jön át. Dobj d10: 1: levegő elementál 2: tűz elementál 3: unikornis 4: d6+2 modron 5: nyár eladrin 6: Imp 7: Quasit 8: barbed devil 9: vrock 10: víz elementál 11: föld elementál 12: Couatl
15	Időmágikus anomáliák: d4-d4 évet öregedsz vagy fiatalodsz, valahányszor elmondod a varázslatot.
16	Doppelganger: valahányszor elmondod a varázslatot d10 mérföldön belül megjelenik egy hasonmásod, aki a varázslat szintjével megegyező napig tevékenykedik. Dobj d10-el: 1: úgy viselkedik mint egy zavart gyerek. 2-3 Önmagad jobbik mása, 4-6 olyan mint te, és azt hiszi, hogy ő az igazi, 7-10 önmagad gonosz hasonmása (utóbbi férfi karakterek esetében 60 % eséllyel szakállas).
17	Vérmágia: valahányszor elmondod a varázslatot d8+varázslat szintje mennyiségű életerőt veszítesz.
18	Ízisz jele: a homlokodon egy világító holdsarló szimbólum jelenik meg 10 percre, amely egy fáklyának megfelelő erősségű fényt bocsát ki.
19	Fémevő: a közeledben egy véletlenszerű fémtárgy elrozsdásodik (akár mágikus is). Kontroll alatt tarthatod, ha mindig fogsz a kezében egy fém tárgyat, ami elrozsdásodik.

20	Apokaliptikus csapások: dobj d10-el 1: A legközelebbi folyóvíz vérré változik a varázslat szintjével megegyező napig, 2: békák hullanak az égből. 3: egy mérföldes körzetben vérszívó tetvek jelennek meg. 4: a környék állatai megvadulnak. 5: egy mérföldön belül a környék lábasjóságai elpusztulnak. 6: 20 lábön belül mindenkinek Állóképesség-mentődobást kell tennie, vagy elkap egy fertőzést. 7: Jégesőt idézel (mint a varázslat csak egy mérföldes körzetben). 8: Sáskákat idézel a környékre, amik mindent felfalnak. 9: Olyan sötétséget idézel a környékre, mintha éjszaka lenne, ez három napig tart. Mulhorand összes kultusza téged fog keresni. 10: Araszoló halál: 1 mérföldön belül minden elsőszülöttnak állóképesség mentődobást kell tennie vagy 7d8+30 életerőt veszít. Sűrűn lakott környéken az emberek 20 %-a menthetetlenül meghal. Kontroll alatt tarthatod: minden elmondás előtt el kell menned Thoth templomába és Varázslatszintje*100 ap értékű áldozatot kell bemutatnod.
21	Halott isten emlékei: a halott Marduk isten (TJ) valahogy kötődik a varázsszavaidhoz és megpróbál rajtad keresztül visszatérni az anyagi világba. Dobja Karizma mentődobást NF:20, ha elvéted, akkor 1 napra átveszi az irányítást a tested felett. 10-nél nagyobbal véted el, akkor örökre átveszi az irányítást a tested felett és visszatér az istenek közé. Az egyedüli vigaszod, hogy az isten jutalmul lelkedet magához veszi és arkangyalként vezetheted túlvilági légióját.
22	Elátkozott varázs: Valahányszor elmondod a varázslatot egy ismerősöd meghal (a mesélő dönt).

MÁGIKUS BONYODALOM: TUDÁS ÁRA

NAGY ÁRAT FIZETTÉL AZ EREDMÉNYIDÉRT [TUDÁS ÁRA] *

Dobás d8	Tudás ára
1	Kiegész: maradandó tulajdonság veszteség (visszanyerhető)
2	Veszteség: egy barát vagy jó kapcsolat elvesztése
3	Megrokkolás: max hp csökkenése
4-5	Belső bizonytalanság: átmenetileg elveszíted az egyik szakértelem jártasságod.
6	Elszigetelődés: elismertség pont veszteség
7	Örület: a karakter pszichéje összeomlik a szellemi nyomástól
8	Kiürülés: TP-veszteség

Kiürülés: Varázslat szintje*2 % mennyiségű tapasztalti pontot veszítesz a teljes szintlépéshez szükséges Tapasztalati ponttal számolva.

Kiegész: dobj d6-tal 1: erő, 2: ügyesség, 3: állóképesség: 4: intelligencia: 5: bölcsesség, 6: karizma. A dobott tulajdonságod 2 ponttal csökken. Vissza lehet szerezni egy főpapi rangú pap

átoktörés varázslatával, de általában kérnek érte valamit.

Veszteség: egy barát vagy jó kapcsolat elvesztése.

Megrokkolás: A varázslat szintjével megegyező pontnyival csökken a maximális életerőd. Nem nyerhető vissza.

Elszigetelődés: a szociális státuszaid közül valamelyiknek az elismertség pontszáma d4+2-vel csökken (mesélő választ)

Belső bizonytalanság: egy már meglévő szakértelem ismeretében elbizonytalanodsz (mintha nem lennél képzett), a mesélő választja ki, hogy melyik szakértelemről van szó. A magabiztosságodat (jártasságodat) csak szakértelem használatával nyerheted vissza.

3 sikeres és 2 sikertelen próbával nyerheted vissza a szakértelemjártasságodat.

Örület: a karakter egy évre egy „határozatlan idejű téboly” hatása alá kerül (DMG 260.) A karakter magától kigyógyul belőle, de varázslattal is lehet rajta segíteni.

MÁGIKUS BONYODALOM: VÁRATLAN EREDMÉNY

TALÁLTÁL VALAMIT, DE MÉGSEM AZT [VÁRATLAN EREDMÉNY]

Egy másik varázslatot fejlesztettél ki. Dobj 20-al: 1-5: kettővel alacsonyabb szintű (ha lehetséges), 6-10 egyvel alacsonyabb

szintű, 11-15 azonos szintű, 16-20 egyvel magasabb szintű. A varázslatot a mesélő választja ki.

ALVILÁGI ÉLETMÓD

Az alvilági életmódnak nevezett tevékenységek olyan dolgokat ölelnek fel, amelyek a mulhorandi társadalom árnyékos oldalán zajlanak: bűnözés, kémkedés, tisztességtelen munkák, olyan melók, amiket egy magát komolyan vevő ember nem végezne el, de azért kell valaki.

A legtöbb tevékenységnek a legfontosabb előnye, hogy finanszírozhatod belőle az életmódodat, azonban plusz pénz tapasztalat és elismertség szerzésére is alkalmas, illetve a bűnözői vagy alvilág közeli üzlet beindításához is fontos lépcsőfokot jelenthet.

Az alvilági életmód akárcsak a többi korábbi csoport feltételezi, hogy vagy egy alvilági szervezet kötelékében dolgozol esetleg szabadúszó vagy. Ha az alvilági élet szervezettebb része érdekel, amelyben egész bünszervezeteket lehet irányítani, akkor ahhoz Gazda (alvilági) Birtokra lesz szükség.

Fontos megjegyezni, hogy az alábbiakban részletezett kalandok közötti időszakos tevékenységek nem alkalmas arra, hogy igazán komoly pénzek bevonására alkalmas és gyümölcsöző alvilági tetteket hajts végre. Ha tolvajnak, orgyilkosnak vagy fejjadásznak is állsz a munkád rutinszerű könnyű esetekből áll többnyire,

az igazán „komoly bulikat” a kalandfázisban kell végrehajtanod.

Az alvilági életmód nagyobb jutalmakat ad, de a nagyobb veszélyekkel is járt. Ezért a jutalom dobásnál a Kisebb jutalmak is bonyodalommakkal járnak (d6-al kell dobni).

Minden dobás valamennyire biztosítja a megélhetésedet az alábbi tábát szerint. Azonban attól függően, hogy milyen tevékenységet folytatsz, és annak mennyi a nehézsége. Ezen kívül az elérhető az elérhető legmagasabb életmód eltérhet.

Időtartam: 90 vagy 180 nap

Jutalom (válasz egyet 90 nap esetén és kettőt 180 nap esetén):

- **Pénzkereset:** szintenként d20 aranypénz.
- **Elismertségszerzés:** 1 elismertség-pont bármelyik státuszra.
- **Kapcsolatépítés:** megismersz pár fontos embert az alvilágban
- **Új tapasztalatok:** a szintlépéshez szükséges teljes tapasztalati pontod 5 %-át kapod meg.

Különleges jutalom (válasz egyet 90 nap esetén és még egy normál jutalmat 180 nap esetén):

- **Birtok:** egy 1-es Befolyási szintű birtokot kapsz (Gazda típusú birtok, nem muszáj alviláginak lennie),

vagy egy birtokod 1 Befolyási szintet léphet felfelé.

- **Pénzkereset:** szintenként 3d20 aranypénz.
- **Elismertségszerzés:** 2 elismertség-pont bármelyik státuszra.
- **Mesés zsákmány:** 1-4 szintű kincshalom

- **Kapcsolatépítés:** megismersz pár fontos embert (nem csak alvilágiak)

- **Tanulságos hónapok:** a szintlépéshez szükséges teljes tapasztalati pontod 10 %-át kapod meg.

Bonyodalom: dobj az alvilági bonyodalmak táblázaton.

ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATOK

Életmód

Dobás (NF: 10)	Dobás (NF: 15)	Dobás (NF: 20)	Életmód
6	7	8	Nyomorult
9	10	11	Ínséges
12	13	16	Szegényes
15	16	19	Szerény
18	19	20	Kényelmes
21	22	23	Módos
25	25	26	Arisztokratikus

Tevékenységek

Tevékenység neve	Leírás	Legmagasabb megteremthető életmód
Bűnözés	<i>Minden olyan hosszan folytatható tevékenység idetartozik, amellyel a törvény megszegésével vagy megkerülésével másokat megkárosítva pénz lehet szerezni.</i>	Kényelmes (NF:10) Módos (NF:15)
Fejvadászat	<i>Gonosztevőkre vagy szörnyekre vadászol, hogy ezzel védj a rendet. Sokat mozogsz alvilági körökben, de nem vagy bűnöző.</i>	Kényelmes
Hálózatok kiépítése	<i>Egy helyen meghatározott társadalmi csoportban vagy városrészben informátorok és megfigyelők hálózatát építed ki</i>	Szerény
Kémkedés és titkosrendőrség	<i>Beépülsz egyszervezetbe és információkat gyűjtesz vagy a furaói titkosrendőrség embereként fizető munkát vállalsz és a lakosság körében jársz.</i>	Kényelmes
Küzdővermek	<i>Akár teljesen alvilági, akár szervezett körülmények között, de abból élsz, hogy a közönséget szórakoztatod a harci képességeiddel.</i>	Módos
Orgyilkosság	<i>Abból élsz, hogy pénzért másokat leteszel láb alól. Az ügyeid általában rutinszerűek, de így sem veszélytelenek.</i>	Arisztokratikus
Szerencsejáték	<i>A pénzedből kártyázol, kockázol és habzsolod az életet. Egyszerre lehet kényelmes és nagyon nyomorult.</i>	Arisztokratikus
Nagy balhé előkészítése	<i>Keresel és felmérsz egy zsákmányban gazdag házat, egy kincsekkel teli kazamatát és más jól fizető munkát.</i>	Szerény

BŰNÖZÉS

Olyan tevékenységekből tartod fent magad, amelyek törvénybeütközőek. Ebből adódóan a tisztességes munkához képest nagyobb haszonra tehetsz szert, de nagyobb a veszélye, hogy bajba kerülsz.

Költség: 50 ap (eszközök, kenőpénzek és befektetések)

Szakértelem: tevékenységtől függ (lásd a táblázatot)

Tevékenységek:

Erőszak és védelmipénzszedés: mások megfélemlítésével, útonállással, vagy alvilági alakok „bérlehetőizmaként” keresed a kenyered. A munkád erőszakos, de nem túl bonyolult.

Hamisítás és átverések: pénz, oklevelet vagy más dolgot hamisítasz, esetleg hiszékeny emberek bepalizásával keresel pénzt legyen az „mindenre jó csodaszer”

vagy hamis személyazonossággal visszaélés.

Illegális rabszolga- és emberkereskedelem: a rabszolgakereskedelem szigorú szabályok és feltételek mentén zajlik, így ha valaki meg akarná kerülni ezeket (pl: rabszolgák csempészése Thayból, szabad emberek elrablása, kultuszokhoz tartozó rabszolgák magánkézre juttatása) akkor kell pár „szakember”.

Lopás és betörés: idetartozik minden olyan tevékenység, amelynek lényege az, hogy másoktól elvegyél dolgokat és azokat tovább passzold.

Orgazdaság és csempészet: lopott vagy tiltott áruk beszerzése, kereskedelme.

Zsebmetszés és piti bűnök: a közönséges bűnözői tevékenységhez képest ezek a bűncselekmények általában a közemberek zsebére mennek, mindennapos talpalással vagy adott esetben a szerencsétlenek megkárosításával jár.

Tevékenység	Szakértelmek	NF
Erőszak és védelmipénzszedés	Atlétika, Megfélemlítés	10
Hamisítás és átverések	Megtévesztés, Eszközjártasság (hamisítókészlet)	15
Illegális rabszolgakereskedelem	Megfélemlítés, Meggyőzés	15
Lopás és betörés	Eszközjártasság (tolvajkészlet), Osonás	15
Orgazdaság és csempészet	Megérzés, Meggyőzés	15
Zsebmetszés és piti bűnök	Lopakodás, Zsebmetszés	10

FEJVADÁSZAT

Abból élsz, hogy olyan személyekre vadászol, akiket mások nagyon el akarnak kapni. A tevékenységed általában a célpontok begyűjtéséről szól, és a célpontok

mindig veszélyt jelentenek a társadalomra. Példa a tevékenységedre: klasszikus fejjavadászat (bűnözők), alvilági fejjavadászat, patkányok és más kellemetlen városi szörnyek megölése, szörnyvadászat, magánnyomozás stb. Ez a tevékenység nem

feltétlenül törvénszegő, de könnyen becsúszhatnak hibák...

Költség: 100 ap

Szakértelem: Nyomozás, Megérzés

Jutalom (az általános jutalmakon túl ezt is lehet választani): szintenként 2d20 ap

Különleges jutalom (az általános jutalomtól ezt is lehet választani): +1-es fegyver.

KÜZDŐVERMEK

Abból élsz, hogy másokat szórakoztatsz a harci tudományoddal. Példa a tevékenységedre: ketrecharc, gladiátor viadatok, pankráció stb. A tevékenységed bizonyos esetekben lehet, hogy tiltott, vagy engedély nélkül zajlik.

Költség: 100 ap

Szakértelem: Atlétika, Akrobatika (NF: 15)

Jutalom (az általános jutalomtól ezt is lehet választani): bajnoki cím (3 alkalommal előnnyel dobhatsz a címedet kihasználva)

Különleges jutalom (az általános jutalomtól ezt is lehet választani): +1-es pajzs

KÉMKEDÉS ÉS

TITKOSRENDŐRSÉG

A munkád arról szól, hogy beépülsz olyan helyekre, ahonnan hasznos információkat lehet megszerezni és kiadni. A munkaadóid lehetnek az ország hivatalos szolgálatai, de elképzelhető más alvilági szervezet is. Példa a tevékenységekre: kémkedés

Untherben, besúgás, beépülés egy tolvajcéhbe vagy éppen egy hivatalba. Adott esetben, ha kompromittálódasz könnyen valamely hatóság látókörébe kerülhetsz, amelynek kellemetlen következményei lehetnek.

Költség: 50 ap

Szakértelem: Nyomozás, Megtévesztés (NF: 10)

Jutalom (az általános jutalomtól ezt is lehet választani): Használható alteregő egy helyen

Különleges jutalom (az általános jutalomtól ezt is lehet választani): Szívesség a titkosrendőrségtől vagy más hatalmasságtól

ORGYILKOSSÁG

A tevékenység neve magáért beszél: pénzért másokat ölsz meg. A tevékenységed általában törvénszegő, de a hatóságok hajlamosak félrenézni.

Költség: 100 ap

Szakértelem: Megtévesztés, Osonás (NF: 20)

Jutalom (az általános jutalomtól ezt is lehet választani): szintenként 3d20 ap

Különleges jutalom (az általános jutalomtól ezt is lehet választani): véletlenszerű varázstárgy az F táblázatból.

SZERENCSEJÁTÉK

Abból élsz, hogy az általad összegyűjtött javakból kártyázol, kockázol és általában

habzsolod az életet. Hamiskártyásoknak ideális.

Költség: 150 ap

Szakértelem: Megtévesztés, Eszköz-jártasság: játékkészlet (NF: 20)

Jutalom (az általános jutalmon túl ezt is lehet választani): 5d20

Különleges jutalom (az általános jutalmon túl ezt is lehet választani): véletlenszerű varázstárgy az F táblázatból.

ALVILÁGI BONYODALMAK

Dobás	Bonyodalom
1	Belső bizonytalanság
2	Elátkozott kincs
3	Ellenség: Alvilági
4	Ellenség: Mágikus
5	Ellenség: Szörny
6	Körözés
7	Ellenség: Politikai
8	Lecsúszás
9	Letartóztatás
10	Pénzvesztés
11	Rossz hírnév
12	Sérülés

Belső bizonytalanság: egy már meglévő szakértelem ismeretében elbizonytalanodsz (mintha nem lennél képzett), a mesélő választja ki, hogy melyik szakértelemről van szó. A magabiztosságodat (jártasságodat) csak szakértelem használatával nyerheted vissza. 3 sikeres és 2 sikertelen próbával nyerheted vissza a szakértelemjártasságodat.

Elátkozott kincs: a jutalmad során szerzel egy olyan tárgyat, amely el van átkozva és

amíg meg nem töröd az átkot addig nem is szabadulhatsz meg tőle.

d10	Átkozott tárgyak
1	Balszerencse gyűrűje
2	Bújócskapálca
3	Érzékenységvértezete
4	Közönséges átkozott fegyver -2
5	Közönséges átkozott vért -2
11	Lustaság köpenye
12	Macskák köpenye
6	Nárcisz pengéje
7	Nemváltás öve (80 % eséllyel már felvette)
8	Szerelmi bájital (már megittad)
9	Teherkő
10	Tarukh'Lann elátkozott aranya

- Balszerencse gyűrűje: mint a Stone of Ill Luck (TfYP)
- Bújócskapálca: ez a pálca lehetővé teszi, hogy hatékonyabban lopakodj vagy rejtőzz el: a pálca használata után 2d10 körön belül minden osonás próbát előnnyel dobsz, azonban van egy hátránya: a Pálcán lévő manófej az időtartam lejárta után felkiált: „Itt vagyok!”. A pálcának 3 töltete van és minden hajnalban egy töltet visszatöltődik.
- Érzékenység vértezete: amíg ezt a vértet hordod, egy véletlenszerűen választott sebzéstípusra (vágó, szűrő, zúzó) érzékeny leszel. Dobj véletlenszerűen (d6): 1-3 könnyű vért, 4-5 közepesvért, 6 nehézvért.
- Közönséges átkozott fegyver -2
- Közönséges átkozott vért -2

- Lustaság köpenye: ez a remekmű köpeny letargikussá teszi a képviselőjét: a hosszúpihenő 10 órát vesz figyelembe, és hátránnyal dobod a mentődobást minden altatás hatás ellen.
- Macskák köpenye: ez a szőrmegalléros köpeny képessé tesz arra, hogy naponta egyszer macskává válj. Három használat után minden használat után dobnod kell Karizma-mentődobást (NF: 20), vagy örökre macska maradsz, amíg 0 hp-ra nem kerülsz vagy meg nem török az átkot.
- Nárcisz pengéje: ebbe az intelligens varázsfegyverbe egy elkényeztetett hercegnő lelke van bezárva. A fegyver +2-esnek minősülne, azonban a hercegnő önérzetes és eléggé nyafka, ami miatt csak akkor lehet vele megfelelően harcolni, ha a használója vagy hízelgéssel (Meggyőzés, NF: 15) vagy szép dalokkal vagy verssel (Előadás, NF: 15) nyerheti meg a szívét. De ha nem sikerül akkor a kard -2-esnek minősül és nagyon féltékeny más fegyverekre. Akár sikerül megnyerni a kardot akár nem, minden hajnalban újra dobni kell, hogy hajlandó-e a penge/hercegnő segíteni.

- Nemváltás öve: Aki felveszi az övet, annak a biológiai neme megváltozik. A hatás akkor is marad, ha az övet leveszik, és csak átoktöréssel lehet visszaváltozni.
- Szerelmi bájital: aki megissza, az olthatatlan szerelemre gyúl az első ellenkező nemű személy iránt vagy abba, akinek az ital „címezve van” (elképzelt, hogy egy olyan ital volt, amely egy bizonyos személy iránti vágyat korbácsolja fel, a mesélő dönthet).

d10	Szerelem tárgya
1	Egy baráti nem játékos karakter esetleg a csapatból egy másik játékos karakter
2	Viszonyatlan szerelem: egy arisztokrata
3	Viszonyzott szerelem: egy arisztokrata
4	Kihasználó szerelem: egy arisztokrata
5	Viszonyatlan szerelem: egy papi személy
6	Viszonyzott szerelem: egy közrendű
7	Kihasználó szerelem: egy alvilági alak
8	Egy olyan személy, akinek már van párja
9	Egy híres művész, kalandozó vagy másként hírhedt személy
10	Egy ellenséged

- Teherkő: Loadstone TfyP 228. oldal
- Tarrukh'Lann elátkozott aranya: ez kis ládika összesen 10d6 különleges elektrumpénzt tartalmaz, amelyek egykor a kalózkirály Tarrukh'Lann

sírijában pihentek. Azóta a láda párszor gazdát cserélt, és vele az átok is új gazdát talált. Összesen 60 db elektrum érme volt a ládikában, amelyek most az Öreg Birodalmak szerte szét vannak szóródva bánatot és pusztulást hagyva maguk után. Az átok súlyossága attól függ, hogy hány érme van nálad. Az átoktól meg lehet szabadulni átoktörés varázslattal vagy úgy, hogy összeszeded az összes érmét. A hiányzó érméket a kalandfázis alatt vagy sikeres kutatás kalandok közötti elfoglaltsággal tudod kinyomozni. Ha sikerül az összes érmét megtalálni, akkor a legendák szerint mesés jutalomban részesülsz.

Érmék száma	Átok
1	A maximális életerőd d10-re csökken, ha meghalsz, lidércce válasz és nem lehet feltámasztani.
2-10	A gyógyító varázslatok csak 1 hp-t gyógyítanak, ha meghalsz, lidércce válasz és nem lehet feltámasztani.
11-20	A gyógyító varázslatok csak a dobott érték felét gyógyítják, ha meghalsz, lidércce válasz és nem lehet feltámasztani.
21-30	24 órára van szükséged egy hosszú pihenéshez, ha meghalsz, lidércce válasz és nem lehet feltámasztani.
31-40	10 órára van szükséged a teljes pihenéshez ha meghalsz,

	lidércce válasz és nem lehet feltámasztani.
41-50	-2 maximális életerő ha meghalsz, lidércce válasz és nem lehet feltámasztani.
51-59	-1 maximális életerő ha meghalsz, lidércce válasz és nem lehet feltámasztani.

Ellenség (Alvilági): kivívod egy másik alvilági személy vagy csoport haragját.

Ellenség (Politikai): kivívod egy fontos előkelő, pap vagy hivatalnok haragját.

Ellenség (Mágikus): kivívod egy varázsló vagy más mágiahasználó haragját.

Ellenség (Szörny): kivívod egy intelligens szörny vagy külvilági lény haragját.

Körözés: a karakteredet körözni kezdik a tevékenysége állandó helyén, ami miatt, amíg nem tisztázza magát, addig számítania kell a hatóságok zaklatására. Tisztázhatod magad: ha jogi úton védenéd meg magad Meggyőzés próba (NF: 20), ha megváltod a bűneidet: Szintenként 50 ap-t kell fizetned pénzbüntetésként.

Leccsúsás: a bűn, az önpusztítása vagy a puszta balszerencse következtében kifolyik a kezeid közül a pénz, amiért az életmódod két kategóriával rosszabb.

Letartóztatás: az általad elkövetett bűncselekményeid miatt elkapnak és letartóztatnak. d6 hónapig ülsz egy zárkában miután kiengednek. A letartóztatás miatt veszítesz d6 pontot minden státuszodból, szintenként d4 aranyat (büntetés) és egy véletlenszerűen

kiválasztott tulajdonságod 1 ponttal kisebb lesz a következő kalandfázisban.

Pénzvesztés: rosszul mérted fel egy melódat, és ezért komoly pénztől estél el, vagy anyagi károd lett. Szintenként d6 ap-t veszítesz.

Rossz hírnév: A munkád miatt rossz híred lesz, ami miatt egyes csoportokban rossz lehet a megítélésed. Dobj vagy válassz egy gúnynevet

d6	Gúnynév	Csoport
----	---------	---------

1	Megbízhatatlan	Arisztokraták
2	Istenkáromló	Papok
3	Áruló	Alvilág
4	Gyilkos	Közemberek
5	Sorscsapás	Rabszolgák
6	Tekercestolvaj	Varázslók

Sérülés: dobj d6-tal 1: erő, 2: ügyesség, 3: állóképesség, 4: intelligencia, 5: bölcsesség, 6: karizma. A dobott tulajdonságod 2 ponttal csökken. Vissza lehet szerezni egy főpapi rangú pap átoktörés varázslatával, de általában kérnek érte valamit.

MUNKA ÉS MAGÁNÉLET

Az ebben a csoportban szereplő kalandok közötti elfoglaltságok egy rész a kalandfázisban is teljesíthető. De az igazi előnyüket akkor lehet megszerezni, ha hosszú időn keresztül foglalkozol velük.

A munka és magánélet jellegű elfoglaltságok egy része nagyon triviális és

hétköznapi, és nem is muszáj velük foglalkozni. Mások mint a varázstárgy vásárlás vagy eladás a kalandozólét fontos részét képezik, és így akár a kalandozófázisban is előkerülhetnek.

ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Leírás
Családi ügyek	<i>A karaktered családod alapít, amelyből erőt meríthet, azonban veszélyt is jelenthet számára.</i>
Menedékteremtés	<i>Egy olyan helyet teremtesz magadnak, ahol meghúzhatod magad akár a kalandok alatt, akár a kalandokon kívül.</i>
Munka	<i>Beállsz pénzt keresni mint minden civil.</i>
Műalkotás készítése	<i>Kiéled a kreativitásod, hogy pénzt vagy dicsőséget szerezz vele.</i>
Pihenés	<i>Nem csinálsz semmit, csak pihensz és feltöltödsz.</i>
Tárgykészítés	<i>Egy közönséges tárgyat készítesz a rendelkezésedre álló eszközökből.</i>
Tréning	<i>Megtanulsz egy nyelvet, jártasságot szerzel egy szakértelemben vagy eszközben.</i>
Pletykák terjesztése	<i>Pletykákat terjesztesz magadról vagy másról.</i>
Tivornyázás	<i>Mulatozással és társasági eseményekre járással kapcsolatokat építesz.</i>
Varázstárgy eladása	<i>Egy nálad lévő varázstárgyra keresel vevőt.</i>
Varázstárgy vásárlása	<i>Egy varázstárgyat próbálsz pénzért megszerezni (ha elérhető)</i>

CSALÁDI ÜGYEK

Nem élheti le az ember az életét örökös veszélyek között, azonban a kalandozó lét sajátossága, hogy kevesen vállalják a családalapítás terhét. A családdal töltött idő egyszerre áldás és átok, amelyből a veszélyben ugyanúgy tud valaki erőt meríteni, de akadályozhatja is.

A családalapításra készülő a karakternek a játékos és mesélője beszéljék meg röviden, hogy ki a házastárs. Tanácsként: lehetőleg olyan legyen, akivel a kalandozófázisban a

karakter találkozott, de az is elképzelhető, hogy az „otthon maradó házastárs” olyan új nem játékos karakter, aki majd csak kampány során érlelődik igazi személyiséggé.

Miután családalapításra került sor, amíg a családból bárki él minden kalandok közötti fázisban dobni kell a családi esemény táblázaton (függetlenül attól, hogy milyen más elfoglaltsággal töltöd az idődet). Attól függően, hogy milyen események történtek más és más történik. Ha úgy döntesz, hogy

foglalkozol a családi ügyekkel, akkor minimum 60 napot kell a családdal töltened és 200 ap-t kell elköltened. Ha nem törödsz a család eseményekkel, akkor a következő kalandozófázisban nem élvezheted a családi lét játéktechnikai előnyeit (viszont a hátrányait elszenveded).

Családalapítás: 200 ap (esküvő, otthon és egyéb költségek)

Időtartam: 60 nap

Költség: 200 ap

Családi inspiráció kockák: A családalapítás „jutalma” a családod léte maga, amely egyszerre áldás és átok, amelyet inspiráció kockák fejeznek ki. A következő családi inspiráció kockákat szerzed meg a következő kalandozó fázisban:

Házastárs: d20 (d20-as dobásaidnál felhasználható, mintha előnnyel dobtál volna)

Gyerekek: d6/gyerek (bármilyen dobásnál plusz egy kockát jelent, ami hozzáadódik a dobáshoz).

Családi inspiráció kocka működése: a gyerekek után járó családi inspiráció kockák egyszer használatos plusz kockák, amely a következő kalandok közötti fázisban térnek vissza. A házastárs után járó családi inspiráció kocka jelképezi a teljes családodat, azonban ez a kocka kétélű fegyver. Ha egyszer a családoból erőt merítve előny dobásra használtad, akkor a

kocka átkerül a mesélőhöz, aki innentől bármikor bejelentheti, hogy a családod tudata az adott szituációban bizonytalanságot és gyengeséget okoz számodra, ezért hátránnyal dobsz. Miután ez megtörtént a kocka újra visszakerül hozzád, amíg újra fel nem használod. A családi inspiráció kocka egy különleges eszköz, amely a játékos és a mesélő konstruktív együttműködését és bizalmát is megköveteli, és egy kalandfázis során többször is gazdát cserélhet.

Események

d12	Családi események
1	Tragédia a családban
2-3	Nehéz időszak
4-6	Nyugodt időszak
7-9	Kellemes időszak
10-11	Kivételes időszak
12	Áldott időszak

Tragédia a családban: a családban valaki meghal, súlyosan megbetegszik vagy más problémája akad (dobj d6: 1-3 házastárs, 4-5 gyerek, 6 távoli rokon, szülők stb.).

Tégy egy Állóképesség-próbát (NF: 10)!

Kudarcc: a személy meghal. A következő kalandfázisra a családi d20-as inspiráció kocka a mesélőként kezd. Ha gyermek az érintett akkor a gyermek után járó kocka végleg elveszik. Ha nincsenek gyerekek és a házastárs meghal, akkor a családod „megszűnik”, és a következő kalandok közötti fázistól már nincsenek család események és a családi inspiráció kockáidból egyetlen d4 marad „emlékbe”,

ami azonban ugyanúgy oda-visszajár közötted és a mesélő között.

Siker: a személyt sikerül megmenteni. A házastársi kocka a következő fordulóban egy +d10 kockává változik, ami azonban oda-visszavándorol a mesélő és a játékos között.

Nehéz időszak: külső események hatására, vagy belső családi vita miatt a kalandok közötti időszakot nehéz szívvel kezded.

Hatása: a családi inspirációs d20-as kocka a Mesélőnél kezd.

Nyugodt időszak: úgy éltek, mint egy normális család, semmi kiemelkedő nem történik (megkapod a rendes inspiráció kockákat).

Kellemes időszak: gyarapodtok, szép emlékeket gyűjtötök és általában jól éltek. Még egy családi inspiráció kockával kezdesz, az első kocka átkerül a mesélőhöz ha felhasználod, a második pedig végleg kikerül a játékból arra a kalandfordulóra.

Kivételes időszak: még egy családi inspiráció kocka (d20) vagy gyermekáldás.

Áldott időszak: ritka szép időszakot mondhattok magatokénak. Még egy családi inspiráció kockával (d20) kezded a kalandozó fázist és gyermekeketek is születik.

MENEDÉKTEREMTÉS

A kalandfázisban meglátogatott egyik helyen (többnyire civilizált hely) ha jó viszonyt teremtettél az ottaniakkal, akkor ők inntől szívesen elszállásolnak egy

rövid időre. A menedék előnye, hogy ha a kalandok közötti fázist itt töltöd, akkor inntől kezdve nem kell az életmódodra költeni, mert a vendéglátóid befogadnak és gondoskodnak rólad.

Egyszerre több helyen is lehet menedéked, ha a társaidat is elszállásolnád az adott helyen, akkor társak kevesebbet kell fizetniük az adott menedék biztosította életmód fenntartásához (a táblázatban naponta és 180 nap költségei szerepelnek). Persze adott esetben a „vendéglátóid” kérhetnek mg valamit a társaid elszállásolásáért cserébe (például, hogy bizonyítsák a megbízhatóságukat, tegyenek esküt, segítsenek a ház körül stb.).

A menedékek előnye még, hogy a kalandfázisban, ha bujkálni kell, itt biztosan segítenek neked (de ettől még a hely lelepleződhet, és ez ellenségeid elpusztíthatják).

Időtartam: 90 napot kell az adott helyen töltened, hogy elnyerd a „házigazdáid” bizalmát.

Szakértelem: nem kell rá dobni.

Menedékek

Létrehozás költsége	Biztosított életmód	Társaknak
36 ap	Ínséges	5 rp/6ap
108 ap	Szegényes	1 ep/18 ap
540 ap	Szerény	5 ep/90 ap
1080 ap	Kényelmes	1 ap/180 ap
2160 ap	Módos	2 ap/360 ap
5400 ap	Arisztokratikus	5 ap/900 ap

Példák menedékre:

Ínséges: remete barlangok, vagy civilizáción kívüli hely

Szegényes: vidéki kolostor, rabszolgák tábora vagy bármilyen szegény környék

Szerény: egy nagyobb kolostor, bentlakásos iskolák (Akadémia) kollégiumai, egy tanya, egy falusi fogadó szobája

Kényelmes: egy nagyobb város temploma, egy átlagos fogadó egy városban, egy előkelő vidéki vadászháza

Módos: akadémiai mestereknek fenntartott szállások, egy előkelő vidéki kúriája

Arisztokratikus: egy előkelő palotája

MUNKA

A kaland- és kincskeresésen túl elképzelhető, hogy van egy rendes szakmád, amelyből időről-időre pénzt tudsz csinálni. A Dungeons and Dragons alapszabályai lehetőséget biztosítanak arra, hogy egy-egy hetet dolgozva pénzt keres, de az alábbiak inkább a hosszútávú munkavégzést szabályozza, minden más esetben a Kalandmesterek Könyve vagy a Xanathar's Guide to Everything kiadványokat használjátok (azok nagyon jók arra, hogy a kalandfázisközben időkitöltésként munkát végző karakter eredményességét megállapítsátok.

A munkád lehet kétkezi, szellemi vagy művészi. A bürokratikus munkákhoz használjátok a „Hatalom és hit szolgálata” részt.

A munkavégzés mindig azt jelenti, hogy van főnököd, aki felügyeli a munkádat, és egyszerű beosztott vagy (bár lehet, hogy megbecsülnek). Ha saját üzletet akarsz vinni, akkor egy Gazda (üzlet) jellegű Birtokot kell alapítanod.

Időtartam: 90 vagy 180 nap

Költség: 10 vagy 20 ap (a munkáddal járó adó- és egyéb költségek)

Szakértelem: a munkád jellegétől függően eszközjártasság (Intelligencia), Hangszerjártasság (Karizma) Atlétika, Akrobatika, Előadás

A szakértelempróbáidat nem nehézség ellen dobod, hanem a dobásod eredményétől függ, milyen jutalmad lesz. 90 naponként kell próbát tenned. Egy kategóriával magasabb jutalmat kaphatsz, ha vállalsz egy bonyodalmat.

Dobás összege	Jutalom
-9	Szerény életmód és szintenként 5 ap
10-14	Szegényes életmód és szintenként 15 ap
15-20	Módos életmód és szintenként 25 ap
21-25	Módos életmód és szintenként 50 ap
26-	Módos életmód és saját üzletet nyithatsz, ami egy 1-es Befolyási szintű Gazda jellegű birtokot jelent

Bonyodalom

d10	Bonyodalom
1	Egy nehéz kuncaft, megbízás vagy munkatárs miatt nem hogy jobban menne a bolt, hanem egy kategóriával rosszabbul (ha szerény volt eredetileg, akkor ínséges

	életmódod van, és nem kapsz plusz pénzt)
2-3	A munkaadód anyagi nehézségei miatt nem kapsz plusz pénzt.
4	A munkahelyed bűnözői körök fenyegetése alatt áll és védelmi pénzt is szednek (-20 % pénzjutalom) A kalandfázisban megoldható probléma.
5-6	Egy munkatársad, akinek jó kapcsolatai vannak a felső körökkel megutál.
7	A munkaadód egy sötét kultusszal vagy bűnszervezettel áll kapcsolatban
8	Munkahelyi baleset ér: a következő kalandfázisban a maximális életerőd d4-el kisebb lesz.
9-10	Elterjed rólad, hogy lusta vagy, ezért a következő alkalommal, 5 20-as NF ellen dobod a Szakértelmepróbád.

MŰALKOTÁS KÉSZÍTÉSE

A kalandok közötti időszakot azzal töltöd, hogy kiéled művészi-alkotói hajlamaidat. A **Időtartam:** 90 vagy 180 nap (ha 180 napot töltesz ezzel a tevékenységgel, akkor előnnyel dobod a szakértelmepróbádat

Költség: 90 vagy 180 ap (az alkotásra szánt napoktól függően)

Szakértelm: főszabály szerint Tulajdonság-próbákat kell tenni, amelyekhez a mesélő döntése szerint egy-egy szakértelm vagy eszközjártasság hozzá adódhat. Az alábbi táblázatban csak hozzávetőlegesen jelöljük meg a művészeti ágakat és a hozzájuk tartozó tulajdonságokat és pár példa szakértelmet vagy jártasságot.

Művészeti ág	Tulajdonság
Előadóművészet	Karizma Állóképesség <i>Pl: Álcázókészlet-jártasság, Előadás, Akrobatika, Atlétika</i>
Építészet	Intelligencia Bölcsesség <i>Pl: Nyomozás, Természetismeret, Vallás</i>
Irodalom	Intelligencia Bölcsesség <i>Példa: Történelem, Megérzés, Vallás</i>
Képzőművészet	Erő Ügyesség <i>Pl: Eszközjártasságok, Atlétika, Zsebmetszés</i>
Zene	Intelligencia Karizma <i>Pl: Hangszeres-jártasság, Mágiaismeret, Előadás</i>

A szakértelmepróbáidat nem nehézség ellen dobod, hanem a dobásod eredményétől függ, milyen minőségű műalkotás készült. Egy kategóriával magasabb jutalmat kaphatsz, ha vállalsz egy bonyodalmat.

Dobás összege	Műalkotás minősége
-9	Használhatatlan tervek és vázlatok, vagy alkotói válság
10-14	Közepes műalkotás: művészileg értékelhető, de nem rengeti meg a világot
15-20	Jó műalkotás: A művészvilág és az elit felfedez magának
21-25	Kiváló műalkotás: A műalkotásod berobban a köztudatba, és híressé tesz.
26-	Korszakos remekmű: a műved a legnagyobb művészek közé emel.

Jutalom: a kész műalkotás „hasznosítása” rajtad múlik, az alábbi játéktechnikailag megragadható jutalmakat nyerheted el:

- Pénz

- Elismertség egy általad választott státuszon
- Tapasztalati pont

Jutalmak a műalkotás minőségétől függően

Jutalom	Használhatatlan tervek	Közepes	Jó	Kiváló	Remekmű
Pénz	25 ap	250 ap	750 ap	2500 ap	7500 ap
Tapasztalat	1 %	2 %	5 %	10 %	20 %
Elismertség	-	1	2	3	4

Bonyodalom

d10	Bonyodalom:
1	A lelked egy részét benne hagyod
2	Botrány
3	Elátkozott alkotás
4	Elloppják
5	Nagyhatalmú gyűjtő
6	Idegösszeroppanás
7	Kiegész
8	Meghaladja a korát
9	Plágiumvád
10	Riválisok ellehetetlenítenek

A lelked egy részét benne hagyod: veszítesz

A teljes szintlépéshez szükséges Tapasztalati pontjod 1 %-ának megfelelő Tapasztalati pontot veszítesz.

Botrány: a műved botrányt kavar, ami miatt ellenségeket szerzel. A jutalmaidra nincs kihatással (hiszen a botrány jót tesz a sikernek), de az új ellenséged vagy ellenségeid kellemetlen pillanatokat okozhatnak neked a jövőben.

d20	Új Ellenséged
1	Alvilági alak
2	Arisztokrata
3	Fáraó
4	Férfiak
5	Kalandozó
6	Köznép
7	Kultusz legfőbb papja
8	Külföldi ország hatalmasságai
9	Más művészek
10	Nagy hatalmú varázsló

11	Nagyvezír
12	Naptanács valamely tagja
13	Nők
14	Papi személy vagy kultusz
15	Prefektus
16	Rabszolgák
17	Régi Nap Hívei
18	Status Quo Hívei
19	Szörny
20	Új Nap Hívei

Elátkozott alkotás: a csillagok együttállása, az istenek kitüntetett figyelme vagy egy mágiahasználó szeszélye miatt a műalkotás átkozott. Az, aki kapcsolatba kerül vele (előadja, elolvassa, megnézi, meghallgatja, használja, birtokolja) egy súlyos áttokkal kell, hogy szembenézzen. Az átok legendássá teszi az alkotást, de nem lehet így pénzzé tenni, ezért a pénzjutalmat nem választhatod.

Az átok természetét az alábbi táblázaton kell kidobni (Mentődobás NF: 20)

d8	Átok
1	Balszerencse
2	Halál jár a nyomában
3	Káosz és pusztulás
4	Lelki korrupció
5	Őrület
6	Ragály és testi leépülés
7	Szellemi leépülés
8	Vonzza a szörnyeket

Ellopják: a műalkotásodat ellopják vagy más módon elérhetetlenné és hasznosíthatatlanná teszik. A következő kalandozófázisban visszaszerezheted a műved, de addig az érte járó jutalmat nem kaphatod meg.

Nagyhatalmú gyűjtő: bejelentkezik egy különös gyűjtő (magas rangú nemes, sárkány, külvilági lény stb.), aki nem hajlandó lemondani a tárgyról. Pénzt ajánl, de csak az összeg felét. Ha elutasítod, akkor mindent meg fog később tenni, hogy bosszút álljon és megszerezze a műalkotást.

Idegösszeroppanás: egy maradandó örületet szerzel.

Kiegész: dobj d6-tal 1: erő, 2: ügyesség, 3: állóképesség: 4: intelligencia: 5:

PIHENÉS

A kalandok közötti időszakot azzal töltöd, hogy jó alaposan kipihened magad és újult erővel vágsz neki a következő kalandnak.

Ez a szabály kiegészíti a Xanathar's Guide to Everything kalandok közötti elfoglaltságát annyiban, hogy ez a hosszú ideig tartó pihenő időt jelent.

Időtartam: 90 nap

Költség: nincs, csak a rendes fenntartási költségeidet kell fizetned minimum kényelmes szinten. Ha módos vagy arisztokratikus szinten élsz, akkor előnnyel dobod a Szakértelempróbát.

Szakértelem: dobj Állóképesség-próbát. A dobásod eredményeképpen mindig más

bölcsesség, 6: karizma. A dobott tulajdonságod 2 ponttal csökken. Vissza lehet szerezni egy főpapi rangú pap átoktörés varázslatával, de általában kérnek érte valamit.

Meghaladja a korát: a közönség és a többi művész értetlenül áll a mű felett. Az egygel nagyobb kategória jutalmaiból csak a Tapasztalati Pont jutalmat választhatod.

Plágiumvád: megvádolnak azzal, hogy loptad a munkád. A vádak miatt nem szerezhetsz elismertség pontot.

Riválisok/kritikusok ellehetetlenítenek: egygel alacsonyabb kategóriájú jutalmat kaphatsz meg.

jutalmak választásának lehetőségét nyitod meg.

Jutalom: alapvetően három féle jutalmad lehet: letisztult tapasztalatok (Tapasztalati pont), Jó egészségben lehetsz (a következő kalandfázisra megnő a maximális életerőd), és megerősödhetsz (a következő kalandfázisra képzetté válsz egy mentődobásban). A tapasztalati pontot leszámítva mindegyik csak következő kalandozófázis idejére érvényes. A dobásod eredményeképpen te döntesz, hogy milyen jutalmat szeretnél, tehát nem muszáj azt választanod, ami a dobásod eredményéhez tartozik (pl: ha 22-t dobasz, akkor dönthetsz

úgy, hogy te így is a „Jó egészségben” jutalmat kéred).

Pihenés eredménye

Dobás összege	Pihenés eredménye
-9	Semmi különös: a következő kalandozó fázist egy inspiráció kockával kezded.
10-14	Letisztult tapasztalatok: +10 % szintlépéshez szükséges teljes TP
15-20	Jó egészségben: +d10 maximális életerődhez a következő kalandozófázisban (5. szinttől +2d10, 10. szinttől +3d10, 15. szinttől +4d10, 20. szinttől +5d10)
21-25	Megerősödve: a következő kalandozófázis időtartamára képzetté válsz még egy mentődobásban

TÁRGYKÉSZÍTÉS

Ha vannak megfelelő eszközeid vagy műhelyed, akkor képes vagy valamilyen tárgyat előállítani. Az idő és a költség mindig az elkészíteni szándékolt tárgy értékétől függ.

A közönséges tárgykészítés szabályai megegyeznek a Xanathar's Guide to Everything-ben leírtakkal (128-129. oldal)

TRÉNING

Megfelelő idő és pénz rááldozásával jártas lehetsz egy eszközben, megtanulhatsz egy nyelvet vagy elsajátíthatsz egy szakértelmet.

Időtartam: 100 nap

Költség: 250 ap

Szakértelem: Intelligencia-próba (NF: 10)

Jutalom: Megszerzed a jártasságot

Különleges jutalom: Megszerzed a jártasságot és Intelligencia módosítónként (pozitív érték esetén) 10 nappal rövidebb ideig tart a tréning.

Bonyodalom

d6	Bonyodalom
1	Eltűnik a tanítód, ezért 10 nappal tovább tart a tréning, amíg újat találsz.
2	A tanítód ódivatú vagy elavult ismeretekkel traktál, ami miatt addig nem kapod meg ténylegesen a jártáság bónuszodat, amíg 2 sikeres és egy sikertelen próbát nem teszel az adott jártasságra. Nyelvismeret esetén a kiejtésedet az anyanyelvi használók megmosolyogják.
3	A tanárod egy riválisod vagy ellenfeled kéme, aki azért került közel hozzád, hogy kiismerjen.
4	A tanárod egy körözött bűnöző
5	A tanárod egy a „korbácsos sanyargató” nevelés híve.
6	A tanárod egy szívességet kér a tanításért cserébe, amely potenciálisan veszélyes lehet.

PLETYKÁK TERJESZTÉSE

Megegyezik a Kalandmesterek Könyvében leírtakkal (131. oldal).

TIVORNYÁZÁS (SZEGÉNYES-KÖZRENDŰ-ELŐKELŐ)

Megegyezik a Xanathar's Guide to Everythingben leírtakkal (126-128. oldal).

VARÁZSTÁRGY ELADÁSA

Megegyezik a Xanathar's Guide to Everythingben leírtakkal (133-134. oldal).

VARÁZSTÁRGY VÁSÁRLÁSA

Megegyezik a Xanathar's Guide to Everythingben leírtakkal (126. oldal).

12. ÍRNOKOK ÉS HADURAK

Ez a fejezet azokat a szabályokat tartalmazza, amely azt modellezi, hogy miként lehet egy rád bízott területet igazgatni és felhasználni a saját céljaidra, miként vezényelhetsz seregeket a csatába, hogyan kezeld a mágusod akadémiapolitikai tevékenységét vagy hogyan csinálj jó üzletet akár becsületes akár becsstelen módon.

ÍRNOKOK ÉS HADÚRAK CÍMSZAVAKBAN

Írnok: az országot igazgató fáraói és kultusz hivatalnokok tartoznak ebbe a kategóriába. Címeket, pénzt, elismertséget és tapasztalati pontot lehet szerezni általa

Hadúr: mindenki, aki egy kisebb vagy nagyobb fegyveres erő felett gyakorol felett hatalmat legyenek reguláris vagy zsoldos csapatok

Magiszter: a varázslótársadalom vezetői és befolyásos személyei tartoznak ide. Mágikus erőforrásokat, pénzt, elismertséget és tapasztalatot lehet szerezni általa.

Gazda: a becsületes és kevésbé becsületes (alvilági) üzletek tulajdonosai tartoznak ide. Pénzt, elismertséget és tapasztalatot lehet szerezni általa.

Birtok: minden olyan hivatal, hatalmi pozíció vagy üzlet, amely a kalandok közötti fázisban igazgatásra szorul.

Befolyásszint (BSZ): 7 fokozatú skála, ami azt mutatja meg, hogy a Birtokod mekkora hatóerővel rendelkezik.

Vetélytárs: ahol hatalom van, ott könnyen lehet az embernek ellenfele. Minden kinevezéskor ki a Mesélő és a Játékos is megnevez egy-egy nyílt vetélytársat (Befolyásszintjük átlaga a Játékos beleegyezése nélkül nem haladhatja meg a karakterét). Ezen kívül van egy titkos vetélytársa is a karakternek, akinek a kilétét a kinevezéskor még nem lehet tudni. A titkos vetélytárs bármilyen Befolyásszinttel rendelkezhet.

Pártfogó: a Mesélő és a Játékos közösen kidolgoznak valakit, aki pártfogóként vagy egyenrangú szövetségesként segítheti a karaktert. A Befolyásszintje vagy egyenlő vagy eggyel nagyobb, mint a karakteré.

Birtokakciók: azok az alapcselekvési lehetőségek, amelyekkel a birtokodat kormányozhatod.

Birtokmanőverek: azok a cselekvési opciók, amelyekkel a birtokod igazán kiemelkedő lehet illetve a kampány nagyvilágát befolyásolhatod.

MEGJEGYZÉS: *a szabályok elsőre talán logikátlanok, egyensúlytalanok, tele vannak kivételekkel és önkényesen megállapított számokkal és kategóriákkal. Ez részben azért is van így, mert a mulhorandi*

társadalmat rengeteg olyan szabály és tradíció határozza meg, amelyek irracionálisak, a hatalom mérlege jelentősen billen a kultuszok felé, és az ország jogi szokásai és szabályai szabályos labirintusként tartanak mindenkit fogva, akik boldogulni próbálnak. A dolog működik, de nem tökéletes. (A Könyvelők és Sárkányok RPG üdvözl - Keve)

JÁTÉKMECHANIKA

A birtokokat úgy kezeljük, mintha speciális karakterek lennének, és egyes jellemzőik és statisztikáik megfeleltethetők egy rendes JK jellemzőinek.

Játékos karakter	Birtok
Kaszt	Típus
Szint	Befolyásszint (BSZ)
Alap HD	Hatalomkocka (HK)
HD	Hatalomdobás (HD)
Harcértékpont	Hatalompont (Hp)
Támadóérték, Szakértelem, Mentődobás	Birtokigazgatás
Sebzés	Birtok-sebzés

ALAPFOGALMAK

Kaszt=Típus: összesen öt féle típusú birtokod lehet, amelyeknek meg vannak a maguk ereje, amit a Hatalomkocka fejez ki.

Szint=Befolyásszint (BSZ): A birtokod fontosságát, erejét és a benne lévő potenciált fejezi ki.

Alap HD=Hatalomkocka (HK): A birtokod típusából adódó kocka, amely kihatással van minden fontos jellemzőjére.

Tulajdonságok: akárcsak a karaktereknek a birtokoknak is meg vannak a maga

tulajdonságai. A birtokokat két tulajdonság határozza meg, az Erőforrás (EF) érték, és a Hatalomfókusz (HF) érték. Az Erőforrások bónuszokat adnak a dobásaidhoz, a Hatalomfókusz pedig egy fix érték, ami hozzáadódik a birtok teljes Hatalomértékéhez.

- **Erőforrások (EF):** Az Erőforrások a birtok nyers erőforrásait és a környezetére gyakorolt hatását fejezi ki absztrakt módon. Ez egy +0-tól +3-ig terjedő szám, ami hozzáadódik egyes dobásaidhoz. Az értékét egy külön táblázat határozza meg minden birtok típusnál. Ez a bónusz ritka esetekben +4 is lehet (például Mulhorand nagyvezírének +4 az Erőforrás értéke).

Írnok, Hadúr és Alvilági Gazda: hány hextávolságra képes hatni? Magiszter és Gazda: mennyi személyre van kihatása a tevékenységének?

- **Hatalomfókusz (HF):** Ez az érték fejezi ki a tulajdonos egyéni birtokigazgatási potenciálját. Két fő hatása van: 1. az érték hozzáadódik a birtok Hatalomdobásához, 2. A tulajdonos hatalomfókuszának nagyságának megfelelő Hatalomérték pontot költhet el a tulajdonos egy birtokigazgatási fázisban.

Tulajdonos Szintje+ BSZ+
Tulajdonságmódosító 1+
Tulajdonságmódosító 2

HD= Hatalomdobás (HD): A birtok nyers erejét és hatamát fejezi ki pontszámban minden pont 1 db 2000 aranypénz értékű aranyrudat (AR) fejez ki absztrakt módon. A birtok HD ugyanúgy működik, mint a karakterek HD-ja, tehát a Befolyási szintje számban kell dobni a Hatalomkocka plusz Erőforrások értékével.

BSZ Hatalomkocka+Erőforrások*

HP= Hatalomérték (HÉ): A birtok teljes hatalmát kifejező pontszám, amihez a birtok tulajdonosának Hatalomfókusza járul hozzá

*(BSZ*Hatalomkocka+Erőforrások)+HF*

Támadóérték/Mentődobás/Szakértelempróba=**Birtokigazgatás:** Ez az érték pótol minden jártasságot, és ezzel kell dobni bármilyen a Birtokkal összefüggő d20-as próbánál. Minden birtoktípusnál a négy megadott releváns szakértelem vagy eszközjártasság van, amelyből egyet kell használni a birtok Tulajdonosának választása szerint. Ritka esetekben a Mesélő kérhet más releváns jártasság próbát.

Sebzés=Birtok-sebzés: Birtokok egymásnak feszülése esetén ennyi pontnyit „sebzél” a vetélytárs birtokokok (legyen az hivatalok közötti hatásköri vita, hadurak harca, tanszékek versengése plusz bevételekért, üzletek konkurenciaharca stb.) A sebzés a másik birtok

Hatalomértékét csökkenti. A sebzést fel lehet tornázni különböző akciókkal is.

Hatalomkocka+Releváns Tulajdonságmódosító

Bevételek: Minden britoknak kell, hogy legyenek birtokai. A kalandok közötti fázisban a bevételeidet úgy tudod kiszámolni, hogy összeadod a Befolyásiszintedet a Erőforrás pontszámmal kétszer dobsz a Hatalomkockáddal, az első eredményét hozzáadod, a második kivonod a számból. Az így kapott eredménnyel nő a HÉ-d.

BSZ+EF+HK-HK

Kiadások: A birtokod fenntartásának vannak költségei és egyéb kiadásaid. A kiadásaidat úgy tudod megállapítani, hogy a Dobsz kétszer a birtokod hatalomkockájával, az első dobás eredményét hozzá adod, a második kivonod a birtok BSZ értékéből. Az így kapott számot ki kell vonni a HÉ-ből.

BSZ+HK-HK

Felszerelés: Birtokelemek

Alap nehézségi fok Birokigazgatás-próbáknál: Ha a fejezet mást nem ír, akkor a nem versengő Birtokigazgatás-próbák 15-ös Nehézségi fok ellen mennek (NF: 15).

BIRTOK ALAPÍTÁSA

Birtokot egy karakter alapvetően szerezhet (valaki adományoz) vagy maga alapíthat.

Adományozott birtok: A karakter szolgálataiért vagy másért ez a mesélő diszkréciójától függ, de ökölszabályként legfeljebb olyan birtokot kaphat egy karakter, amelynek Befolyási szintje legfeljebb egy ponttal magasabb a meglévő releváns Elismertség státuszánál (ez alól a mesélő kivételt tehet).

Alapított birtok esetében szigorúan csak akkora birtokot alapíthat a karakter, amelynek Befolyási szintje legfeljebb egy ponttal magasabb a meglévő releváns Elismertség státuszánál. Ennek oka, hogy a fennálló hatalmi viszonyok (amelyeket a

Mulhorandban a kultuszok irányítanak) miatt nehezen engednek be külsőst az igazán magas körökbe. Ez alól egyedül Gazda (alvilági) típusú birtok képez kivételt, mert ezek felett a hivatalos politikának korlátozott a befolyása, titkostársaságot vagy bűnszövetkezetet akkorát alapít egy karakter, amire csak van pénze. Az alapítás nagyon sokféle lehet: pénzt áldozol arra hogy megvegyél vagy bérelj egy nagyobb területet, üzletet, katonákat toborzol és felszerelsz, bevásárolod magad egy hivatalba vagy állásba.

ÁTTEKINTŐ

BSZ	ÍRNOK	HADÚR	MAGISZTER	ÜZLET	ALVILÁGI
Hatalomkocka	d12	d10	d8	d6	d6
Releváns tulajdonságok	Intelligencia Bölcsesség	Erő Karizma	Intelligencia Karizma	Intelligencia Állóképesség	Intelligencia Ügyesség
Releváns szakértelmek és jártasságok	<i>Megérzés (Böl)</i> <i>Meggyőzés (Kar)</i> <i>Történelem (Int)</i> <i>Vallás (Int)</i>	<i>Atlétika (Erő)</i> <i>Harci fegyveres szakértelem (Erő)</i> <i>Megfélemlítés (Kar)</i> <i>Túlélés (Böl)</i>	<i>Mágiaismeret (Int)</i> <i>Előadás (Kar)</i> <i>Észlelés (Böl)</i> <i>Nyomozás (Int)</i>	<i>Eszköz jártasság (Int/Ügy)</i> <i>Nyomozás (Int)</i> <i>Észlelés (Böl)</i> <i>Meggyőzés (Kar)</i>	<i>Megtévesztés (Kar)</i> <i>Lopakodás (Ügy)</i> <i>Megfélemlítés (Kar)</i> <i>Nyomozás (Int)</i>

BIRTOKOK BEFOLYÁSSZINT SZERINT

BSZ	ÍRNOK	HADÚR
1	1. Kisvárosi hivatal 2. Kis kultusz helyi papja 3. Titkosrendőrség ügynöke	1. Kis fegyveres csoport (5 fő)
2	1. Városi hivatal 2. Közepes kultusz helyi papja 3. Kisvárosi vezető hivatalnok 4. Városi besúgó hálózat felügyelője	1. Kisebb fegyveres alakulat (5-50 fő) 2. Falvak és tanyavidékek rendfenntartói
3	1. Kis befolyású prefektúra 2. Falvak vagy tanyavilág főpapja 3. Nagy kultusz helyi papja 4. Titkosrendőrség régiós vezetője	1. Közepes méretű hadtest (50-250 fő) 2. Különleges alakulat 3. Városi rendfenntartók
4	1. Közepes Befolyású prefektúra 2. Városi főpap 3. Fárói Hivatalnok 4. Fárói központi titkosrendőrség ügynöke	1. Nagyobb hadtest (250-1000 fő) 2. Határőrök 3. Kisebb erőd parancsnoka 4. Harcosrend vezetője
5	1. Nagybefolyású prefektúra 2. Nagyvárosi főpap	1. Egész sereg (1000-5000 fő) 2. Nagyobb erőd parancsnoka

	3. Fáraói főhivatalnok	3. Lovagrend vezetője
6	1. Egész régiók vezető hivatalnoka 2. Kultuszok vezetői	Légió vezetője
7	1. Naptanács tagja 2. Fáraó	Egész ország hadvezére Fáraói Testőrkapitány

BSZ	MAGISZTER	GAZDA (ÜZLET)	GAZDA (ALVILÁGI)
1	1. Kismester önálló kutatással 2. Kisvárosi könyvtár	1. Önfenntartó kis üzlet 2. Kis ültetvény	1. Piti Bűnbanda
2	1. Akadémiai Tanszékvezető (minden, ami nem a műhely és a 8 mágiaskola) 2. Városi könyvtár 3. Magán varázslóiskola	1. Kisváros fontos üzlete 2. Közepes ültetvény	1. Egy kisvárosi nagy egy nagyváros negyedében fontos bűnbanda
3	1. Akadémiai Tanszékvezető (8 mágiaskola és műhelytanszék) 2. Nagyvárosi Könyvtár	1. Egy nagyváros fontos üzlete 2. Egy nagyobb ültetvény (1 hex ötöde)	1. Egy kisváros és környékének bűnbandája 2. Egy nagyváros fontos bűnszervezete
4	1. Akadémia prefektusai 2. Világi Akadémia Kollégiuma	1. Prefektúra szinten fontos üzlet 2. 1 hexnyi ültetvény	1. Prefektúra szinten fontos bűnbanda
5	1. Mágikus frakciók vezetői 2. Tanszékvezetők Tanácsa	1. Skuld, Geldaneth, Sultim és Neldorildra jelentős befolyással rendelkező üzlet 2. Bánya „tulajdonos”	1. Skuld, Geldaneth, Sultim és Neldorildra jelentős befolyással rendelkező bűnszervezet
6	1. Arkánumok Tanácsa 2. Fáraói Asztronómus	1. Több Prefektúrára kiterjedő befolyás 2. 2-4 hexnyi földbritokkal rendelkező ültetvényes	1. Több Prefektúrára kiterjedő befolyás 2. 2-4 hexnyi vidéken fontos szervezet
7	1. Fáraói Fővarázsló	1. Országos vagy nemzetközi jelentőségű üzlet 2. 5 hexnyi földbirtokkal rendelkező ültetvényes	1. Országos vagy nemzetközi jelentőségű alvilági szervezet

BIRTOKOK ERŐFORRÁSÉRTÉK SZERINT

Erőforrás	Írnok (Hol van a hivatala?)	Hadúr	Magiszter	Gazda (hol tevékenykedik?)
+0	1 BSZ írnok Aina prefektúra	1 BSZ Hadúr	Kismesterek, Kutatásvezetők	1 BSZ Üzleti birtok
+1	Sampranasz, Neldorild, Murghyr Rauthil, Thazarim, Maerlar	Harcosrendek, Rendfenntartók Fáraói Testőrkapitány	Tanszékek (a Műhelyt leszámítva) Vidéki mágusok, Kisvárosok könyvtárai	1 BSZ alvilági britok Mishtan, Aina, Thazarim
+2	Skuld, Sultim, Geldaneth, Jhalhoren, Mishtan, Klondor	Lovagrendek, Seregek, Erődök parancsnokai	Műhely, Akadémikus mágusok Nagyobb városok könyvtárai, Független magán mágikus intézmények	Surboar, Jhalhoren, Murghyr, Rauthil, Klondor, Sampranasz, Maerlar

+3	Surboar, Ulzel	Fáraói sereg	Palotamágusok Nagyobb mágikus Tanácsok	Skuld, Sultim, Geldaneth, Ulzel Neldorild
+4	Nagyvezír	Inváziós sereg, külföldi nemzetek seregei	-	

MEGLÉVŐ ESZKÖZÖK ÉS HELYEK BESZÁMÍTÁSA AZ ALAPÍTÁSBA

Elképzelhető, hogy a karakter korábban elfoglalt egy régi romvárat vagy örökölt egy művelésre alkalmas területet. Ebben az esetben az alapítás költségébe be lehet számítani a meglévő birtokot. A beszámítás

az alábbi táblázatban foglaltak szerint történik:

A korábban felszabadított kazamaták mindig romosnak számítanak.

ALAPÍTÁS ALAPTÖKÉJE

Típus	Releváns státusz	Alapítás alaptökéje: 1. BSZ	Alapítás alaptökéje: 2-4. BSZ	Alapítás alaptökéje: 5-6 BSZ	Alapítás alaptökéje 7 BSZ
Írnok	Politikai Kultusz	2000+500/EF	2:4000+1000/EF 3:6000+1000/EF 4:8000+1000/EF	5: 25000+2000/EF 6: 30000+2000/EF	70000+5000/EF
Hadúr	Politikai Katonai	1000+500/EF	2:4000+1000/EF 3:6000+1000/EF 4:8000+1000/EF	5: 25000+2000/EF 6: 30000+2000/EF	70000+5000/EF
Magiszter	Politikai Akadémiai	1000+500/EF	2:4000+1000/EF 3:6000+1000/EF 4:8000+1000/EF	5: 25000+2000/EF 6: 30000+2000/EF	70000+5000/EF
Gazda (üzlet)	Politikai	500+500/EF	2:4000+1000/EF 3:6000+1000/EF 4:8000+1000/EF	5: 25000+2000/EF 6: 30000+2000/EF	70000+5000/EF
Gazda (alvilági)	-	500+500/EF	2:4000+1000/EF 3:6000+1000/EF 4:8000+1000/EF	5: 25000+2000/EF 6: 30000+2000/EF	70000+5000/EF

ÉPÜLETEK BESZÁMÍTÁSA AZ ALAPÍTÁSNAÁL

Épület és más kezdőtöke	Romos állapotban	Felújításra szoruló, de használható	Jó állapotú
Kisebb kazamata (1 szintes, maximum 10 helyiséggel)	500	-	-
Közepes kazamata (2 szintes legfeljebb 30 helyiség)	1000	-	-
Óriás kazamata (több szintes komplexum)	2500	-	-
Üres földterület	400	800	2000
Tanyaépület	200	400	1000
Műhelyépület	500	1000	2500
Nemesi cím	500 ap/Elismertség szintje		
Meglévő megfelelő fegyveres sereg	1000 ap/Elismertség szintje		

Fogadóépület vagy más több ember befogadására alkalmas hely	1000	2000	5000
Raktárépület	500	1000	2500
Kisebb őrtorony	800	1600	4000
Szentély	1000	2000	5000
Templom	2500	6000	12500
Kolostor	2500	6000	12500
Piramis	1000	2000	5000
Palota	25000	60000	125000
Kisebb erőd	1500	3500	7500
Vár	25000	60000	125000

BIRTOKELEMEK

Minden birtoknak vannak fontos eszközei, amelyek a működését segítik. Ezeket birtokelemeknek nevezzük, és ha a rendes játék analógiáját nézzük, akkor hasonlóak a játékos karakterek felszereléséhez, tehát olyan dolgokról van szó, amelyek az alapértékeket módosíthatják.

Minden birtoknak legfeljebb annyi birtokeleme lehet, amennyi a tulajdonos hatalomfókuszja (a nem játékos birtokoknál az egyszerűség kedvéért legtöbbször annyit adunk meg, amennyi a birtok BSZ értéke lásd a függelék).

Az absztrakció és a kezelhetőség okán minden birtokelemet négy nagy kategóriába sorolunk:

Aktív elemek: azok az birtokelemek, amelyek a birtok sebzését növelik meg d6-alakkor, amikor más birtokok ellen végzel „támadójellegű” akciókat vagy manővereket

Védő elemek: azok a birtokelemek, amelyek a birtok sebzését növelik meg d6-al akkor, amikor konszolidálni akarod a

birtokodat (gyakorlatilag vissza akarsz nyerni Hatalomértéket).

Passzív elemek: azok a birtokelemek, amelyek állandó jelleggel módosítják a birtokod egyik statisztikáját, legtöbbször a hatalomértékét vagy erőforrását.

Kockázatos elemek: azok a birtokelemek, amelyek vagy a birtokod sebzését növelik 2d6-al vagy előnyt adnak a Birtokigazgatás-próbához, azonban, ha így elvéted a dobást, akkor további bonyodalmat okozhatnak, természetes 1-es dobás esetén (bármelyik kockán a próba sikerességétől függetlenül) elveszhetnek, ellened fordulhatnak vagy más súlyos kellemetlenséget okozhatnak.

Az azonos fajtájú birtokelemek hatása összeadódnak, de nem lehet több birtok elem, mint amennyi a hatalomfókuszod.

Minden birtokelem fenntartása 1 HÉ birtokigazgatási fordulónként. Az aktív, a védő birtokelemek ára 1 HÉ, a passzív és kockázati birtokelemeké 2 HÉ (a passzív birtok elemeknél az ár 2 HÉ/+10 HÉ).

KEZDŐ BIRTOKELEMEK

(automatikusan jár kettő általad választott)

Birtok típusa	Aktív	Védelmező	Passzív	Kockázati
Írnok	Öt hűséges hivatalnok vagy más segítő (+d6)	Öt hűséges hivatalnok vagy más segítő (+d6)	Kényelmes iroda (+10 HÉ)	Kapcsolatok magasabb körökkel
Hadúr	Fegyveresek (max létszám 40 %-a; +d6)	Fegyveresek (max létszám 40 %-a; +d6)	Jó felszerelés (+10 HÉ)	Különleges hadifelszerelés (pl: ostromgépek, lovak)
Magiszter	Lelkes tanítványok (+d6)	Lelkes tanítványok (+d6)	Akadémiai ösztöndíj (+10 HÉ)	Különleges kutatási források
Gazda (üzlet)	Rabszolgák (+2d6) vagy Munkások (+d6)	Rabszolgák (+2d6) vagy Munkások (+d6)	Műhely, tanya vagy más alap gazdasági épület (+10 HÉ)	Hitelkeret egy kultusznál
Gazda (alvilági)	Bűnbanda (max fegyveres létszám 40 %-a; +d6)	Bűnbanda (max fegyveres létszám 40 %-a; +d6)	Bűnbarlang (+10 HÉ)	Veszedelemes hírnév

VÁSÁROLHATÓ BIRTOKELEMEK (HÉ-BŐL VÁSÁROLHATÓAK)

Birtok típusa	Aktív/Védelmező (de csak az egyik lehet!)	Passzív	Kockázati
Írnok	<ul style="list-style-type: none"> • Öt hűséges hivatalnok vagy más segítő (+d6) • Hatalmi jelvények (+d6) • Rabszolgák (+2d6) • Fegyveresek (max fegyveres létszám 20 %-a; +d6) • Rendezett iratok (+d6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kényelmes iroda (+10 HÉ) • Hivatal komplexum (+20 HÉ) • Palota (+30 HÉ) • Népszerűség (+2 Erőforrás) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kapcsolatok magasabb körökkel • Kém vagy besúgó • Különleges engedély
Hadúr	<ul style="list-style-type: none"> • Fegyveresek (max létszám 20 %-a; +d6) • Rabszolga had (+2d6) • Hadivarázslók (+d6) • Rettegett hírnév (+d6) • Jó felderítők vagy kémek (+d6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jó felszerelés (+10 HÉ) • Kisebb erőd (+20 HÉ) • Nagyobb erőd (+30 HÉ) • Önálló vállalkozás vagy jobbágyok (+2 Erőforrás) 	<ul style="list-style-type: none"> • Különleges hadifelszerelés (pl: ostromgépek, lovak) • Bajnok • Harcra idomított szörnyek
Magiszter	<ul style="list-style-type: none"> • Lelkes tanítványok (+d6) • Rabszolgák (+2d6) • Fegyveresek (max fegyveres létszám 20 %-a; +d6) • Kiterjedt levelezés (+d6) • Frakció kapcsolatok (+d6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Akadémiai ösztöndíj (+10 HÉ) • Felszerelt labor vagy könyvtár (+20 HÉ) • Különösen jól felszerelt labor, varázslótorony (+30 HÉ) • Szellemi vagy mágikus erőforrás/ alapanyag (+2 Erőforrás) 	<ul style="list-style-type: none"> • Különleges kutatási források • Öreg mester hagyatéka • Egyedi varázstárgy vagy mágikus eszköz

Gazda (üzlet)	<ul style="list-style-type: none"> • Rabszolgák (+2d6) • Munkások (+d6) • Jó minőségű eszközök (+d6) • Könyvelő (+d6) • Fegyveresek (max fegyveres létszám 20 %-a; +d6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Műhely, tanya vagy más alap gazdasági épület (+10 HÉ) • Üzem, ültetvény vagy más nagyobb gazdasági épület (+20 HÉ) • Céhes és kereskedelmi kapcsolatok hálózata vagy palota (+30 HÉ) • Különleges erőforrás a birtokon (+2 Erőforrás) 	<ul style="list-style-type: none"> • Hitelkeret egy kultusznál • Megkent hivatalnok • Egyedi mágikus eszköz
Gazda (alvilági)	<ul style="list-style-type: none"> • Bűnbanda (max fegyveres létszám 20 %-a; +d6) • Rabszolgák (+2d6) • Mágiahasználó (+d6) • Különleges ügynök (+d6) • Jó felszerelés (+d6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bűnbarlang (+10 HÉ) • Céhház (+20 HÉ) • Alvilági erőd (+30 HÉ) • Kiképző terem (+2 Erőforrás) 	<ul style="list-style-type: none"> • Veszedelmes hírnév • Politikai kapcsolatok • Szörnyeteg szövetséges

Különleges vásárolható birtokelemek: fegyveresek és erődök

BIRTOK ÉS FEGYVERESEK

Bárki, akinek hatalma van szüksége lehet fegyveresekre vagy örökre. Az, hogy mennyi fegyveres tud fenntartani egy-egy birtoktulajdonos függ a birtok típusától és befolyási szintjétől. A Hadúri jellegű birtokoknál bizonyos számú fegyveres a birtok alapelemei közé tartoznak, de minden más birtok esetében a Hatalomértékedből kell pontokat költened a fegyveresek felfogadáshoz és fenntartásához.

A fegyveresek a kalandfázisban és a kalandok közötti fázisban is felhasználhatóak, de a jelen fejezet kizárólag a kalandok közötti lassú és elhúzódó hadmozdulatok modellezéséhez kapcsolódó szabályokat tartalmazza. A

tömeges csaták szabályait lásd a mesélő készletben.

Az alábbiakban csak legfontosabb „fegyvernemek” fegyvereseit soroljuk, fel, egyedi zsoldos kompániák esetében a dolog eltérhet.

A fegyveresek száma és felszerelése attól függ, hogy mekkora a Birtokod BSZ értéke. Minden egységeknek van egy egységára, fenntartási költsége és a Szörnyek Könyvében hozzárendelt NJK-val.

- Verőlegények (BSZ 1+): 1 HÉ [Költség: 0, de problémásak és engedetlenek lehetnek] **Bandit**
- Lándzsás talpas (BSZ 1+): 1 HÉ [Költség: 1 vagy 0, ha rabszolgák] **Guard**

•Könnyűvértés íjász (BSZ 1+): 1 HÉ
[Költség: 1 vagy 0, ha rabszolgák]

Archer

•Vértés kardforgató (BSZ 2+): 2 HÉ
Költség: 1] **Veteran**

•Könnyű lovas (BSZ 3+): 2 HÉ [Költség:
1] **Knight**

•Harciszekeres katona (BSZ 3+): 3 HÉ
[Költség: 2] **Knight of Quality**

•Harci varázsló (BSZ3+): 4 HÉ [Költség:
3] **Mage**, az egységár egyetlen mágust
jelent.

•Paladin (BSZ4+): 4 HÉ [Költség: 3]
Paladin

BSZ	Maximális létszám (Írnok, Üzlet)	Maximális létszám (Magiszter, Hadúr)	Elérhető fegyvernemek (az alacsonyabb szintű beleértendő)
1	6 fő	25 fő	Verőlegények, Lándzsás talpas, Könnyűvértés íjász
2	25 fő	50 fő	Vértés kardforgató
3	50 fő	250 fő	Könnyű lovas
4	100 fő	1000 fő	Harciszekeres katona, Harcképzett varázstudó
5	500 fő	5000 fő	Paladinok
6	1000 fő	20000 fő	-
7	3000 fő	100000 fő	-

BSZ	Létszám/Egységár: Hadúr	Maximális létszám: Hadúr	Létszám/Egységár: Írnok, Magiszter, Gazda	Maximális létszám: Írnok, Magiszter, Gazda
1	5 fő	25 fő	2	6 fő
2	10 fő	50 fő	5	25 fő
3	50 fő	250 fő	10	50 fő
4	250 fő	1000 fő	25	100 fő
5	500 fő	5000 fő	50	500 fő
6	1000 fő	20000 fő	100	1000 fő
7	10000 fő	Bárennyi lehet	300	3000 fő

BIRTOKIGAZGATÁS

A kalandok közötti fázis kezdetén a karakter dönthet úgy, hogy a Birtokát igazgatja (ha ezt kihagyná, akkor dönthet úgy, hogy egy hozzá hűséges NJK-t bíz meg ezzel a feladattal, de ebben az esetben semmilyen extra akciót nem vezethet be, csupán a forrásokat gyűjti be és levonja a fenntartási költségeket

Időtartam: 90-180 nap.

Az időtartam azt határozza meg, hogy mennyi forrást tud a karakter beszedni: 180 nap esetén a teljeset, 90 nap esetén csak a felét; azonban a fenntartási költségek is feleződnek 90 nap esetén. A karakter Hatalomfókusza 180 esetén a korábban írott szabályoknak megfelelően számítandó ki, 90 nap esetén feleződik az elkölthető HÉ-k száma.

Ha több Birtokod van, akkor egyszerre csak egy Birtokkal foglalkozhatsz a Kalandok közötti szakaszban (kettővel, ha 90-90 napot töltesz mindegyikben).

1. Dobj véletlenszerű eseményre
2. Gyűjtsd be a bevételeidet
3. Fizesd ki a költségeit
4. Szabad akciók kihirdetése
5. Akció kör
 - 5.1. Karakter szabad akciói
 - 5.2. Karakter normál akciói
 - 5.3. Birtokmanőverek
 - 5.4. Bonyodalmak
6. Adminisztratív zárlat

ESEMÉNYEK

Minden kalandok közötti fázisban egy váratlan esemény történik a birtokon. A mesélő dobja ki, hogy miféle eseményről van szó, és ő dönti el, hogy miként befolyásolja a Birtokod működését.

A mesélőnek azt javasoljuk, hogy az esetek döntő többségében a vetélytársakra és a patrónusokra koncentráljon, illetve azokra a nem játékos karakterekre, akik a kalandfázisban előkerültek a kampány során.

A legtöbb esemény kellemetlenséget okoz a karakterek számára, amelyekre valamilyen választ kell adni az adott fázisban. A játékos dönthet úgy, hogy az adott probléma kezelését valamelyik beosztottjára vagy alvezérére bízza, ebben az esetben egyetlen dobással kell eldönteni, hogy megoldódik-e az adott probléma.

A különböző eseményeket a mesélőnek az adott Birtok sajátosságaira kell igazítani, például egy diplomáciai bonyodalom mást jelet egy egyszerű fogadó vagy bolt fenntartásakor, mint egy egész város kormányzásakor.

d20	Esemény
1	Elégtelen források
2	Betelepülő szörnyek
3	Intrika
4	Jogi problémák
5	Mágikus esemény

6	Hatáskör megvonás
7	Fontos személy
8	Adók és sarcok
9	Diplomáciai bonyodalom
10-11	Vetélytárs rátamad a Birtokra
12	Vetélytárs fosztogat a Birtokon
13	Vetélytárs személy elleni támadása
14	Lázadás/botrány
15	Új jövevények
16	Korrupció/bűnözés
17	Új vetélytárs megjelenése
18	Új patrónus megjelenése
19	Hatalmasok játszmái
20	Természeti katasztrófa

Adók és sarcok: a birtokodra vagy a felsőbb hatóságok vagy idegen hatalmak adót és/vagy sarcot követlenek (attól függően, hogy van-e valós jogalapjuk erre). Az adó vagy sarc mértéke d6+BSZ. Sikeres Birtokigazgatás-próbával felezheted.

Betelepülő szörnyek: a birtokodon megtelepszik egy szörny vagy egy olyan ellenséges „emberi” csoport, akik akadályozzák a tevékenységedet. A betelepülő szörnyek/emberek jellegét és a hatásukat az alábbi táblázat alapján állapíthatod meg.

d20	Viszony	Hatás	NF
1-7	Ellenséges	-4	20
8-12	Barátságtalan	-3	15
13-14	Óvatos	-2	13
15-16	Idegesítő	-1	11
17-18	Semleges	0	10†
19-20	Barátságos	+1	15*

† A sikeres próba esetén a lény eltűnik a birtokról ezzel megakadályozod, hogy később bonyodalmat okozzon.

* A sikeres próba a szövetségre lépést és a pozitív hatás elérésére szolgál.

A betelepülő szörnyek legtöbbször a bevételeidet befolyásolják (a birtokod Bevétel-dobásához a Hatás oszlopban szereplő pontszám módosítja), de a típusuktól függően egyéb bonyodalmat is okozhatnak.

A hatás megfékezésére/meglovaglására Birtokigazgatás-próbát kell tenned. Sikertelen próba esetén a Mesélő mérlegelésétől függően eggyel rosszabb lehet a viszonya a betelepült lénynek.

A hatás mindaddig él, amíg el nem háritod. Minden kalandok közötti fázisban Dobj d10-el.

1-3: eggyel romlik a viszony (ha lehetséges)

4-7: a viszony nem változik

8-10: eggyel javul a viszony (ha lehetséges)

Példák betelepülő lényekre:

Ellenséges: fosztogató humanoidok, banditák, pusztító szörnyetegek.

Barátságtalan: intelligens, de nem feltétlenül agresszív lények (lykantrópok, yuan-tik, intelligens élőholtak), gonosz mágusok és papok

Óvatos: konspiráló hajlamú lények és ellenfelek. Lehet velük tárgyalni. Példa: szfinxek, fiatalabb sárkányok, öntörvényű kalandozók.

Idegesítő: olyan lények, akik nem akarnak ártani, de a jelenlétük mégis zavart okoz (tündérek, károkozó állatok, kenku csapat)

Semleges: állatok és más lények, amik csak a saját dolgukkal törődnek, de betévedtek a birtokodra.

Barátságos: olyan lény, aki nyugalmat vagy védelmet nyújt a birtok számára, még akkor is, ha csak jelen vannak, de adott esetben szövetségre is lehet velük lépni. Például: lamassu, jó sárkányok, mennyei lények, nagy hatalmú mágusok vagy hősök.

Diplomáciai bonyodalom: A birtokod körül külső erők gyülekeznek. Valamelyik riválisod megpróbálja ellehetetleníteni a helyzetet.

Tégy sikeres Birtokigazgatás-próbát (NF: 15) különben veszítesz $d4+(ellenfeled\ BSZ\ értéke)$ pontnyi HÉ-t.

Elégtelen források: váratlan probléma miatt a szokásos bevételeid felét nem tudod begyűjteni ebben a kalandok közötti fázisban.

Sikeres Birtokigazgatás-próbával a veszteségeket felezheted.

Fontos személy: a birtokodon egy fontos és befolyásos személy fordul meg, aki jó irányba sodorhatja az ügyeidet.

Sikeres Birtokigazgatás-próbával $d4+BSZ$ pontnyi HÉ-t szerezhetsz.

Hatalmasok játszmái: Az egyik vetélytársad offenzív manőverek hajt égre a birtokod végromlására hajtva. Dobjatok versengő Birtokigazgatás-próbát, ha veszítesz a Befolyáspontodon az ellenfeled $d6+BSZ$ érték pontnyi „sebzést” okoz. Ha te nyersz, akkor $d4+BSZ$ érték pontnyi sebzést okozol az ellenfeleden.

Hatáskör megvonás: egy riválisod vagy felettesed tesz róla, hogy „letörje a

szarvaid”. Ha nem sikerül megakadályozni egy sikeres Birtokigazgatás-próbával (NF: 20), akkor a birtokod Befolyásszintje egy ponttal csökken és minden értékedet újra kell számolni. Sikeres dobás esetén is veszítesz $d6+BSZ$ pontnyi HÉ-t. Ez felérhet egy katasztrófával.

Intrika: Több vetélytársad offenzív manőverek hajt égre a birtokod végromlására hajtva. Dobjatok versengő Birtokigazgatás-próbát, de az ellenfeleid előnnyel dobnak. Ha veszítesz a Befolyáspontodon az ellenfeled $d10+BSZ$ érték pontnyi „sebzést” okoz. Ha te nyersz, akkor $d6+BSZ$ érték pontnyi sebzést okozol az ellenfeleiden (szétoszthatod).

Jogi problémák: a birtokdal kapcsolatban álló személyek (lakók, katonák, tanítványok, vevők) jogi igényt vagy valamilyen változást követelnek a birtok gazdáján. Sikeres Birtokigazgatás-próbával el lehet probléma nélkül hárítani a problémát. Ha sikertelen próbát tesz, akkor két teendője lehet a birtok gazdájának: 1. eleget tesz az igénynek, ebben az esetben a $d12+BSZ$ értékednek megfelelő pontnyi veszítesz el a Hatalomértékből. 2. nem tesz eleget akkor nem gyűjtheted be a bevételeidet.

Korrupció/bűnözés: Vagy a beosztottjaid között felütő korrupció, vagy a külső bűnözői körök kellemetlenkednek a Birtokod körül. A probléma elhárítása érdekében dobja Birtokigazgatás-próbát, ha

sikeres, akkor a bevételeid felét tudod begyűjteni, ha sikertelen, akkor egyáltalán nem tudsz bevételeket gyűjteni ebben a birtokigazgatási körben.

Lázadás/botrány: a birtokodon vagy érdekkörében valami komoly kellemetlenség adódik, amelyet mindenképpen neked kell kezelni, mielőtt problémát okozna. Tégy Birtokigazgatás-próbát. Siker esetén elhárítod a problémát, sikertelenség esetén a birtokod BSZ

értékének megfelelő pontnyi Hatalomértéket veszítesz. Ha van bizalmi embered, akkor ellen irányult támadás vagy ő fordul ellened.

Mágikus esemény: a birtokot valami különös misztikus-mágikus esemény rázza meg. A mágikus esemény lehet előnyös is ritka esetekben. A veszedelem elhárítása vagy az előnyös hatás kihasználására Birtokigazgatás-próbát kell dobni.

d10	Mágikus esemény	Hatás
1-2	Mágikus pusztítás	-d10/BSZ pontnyi HÉ veszteség
3	Egy ellenséges kóbor varázstudó érkezik	-d10+BSZ pontnyi HÉ veszteség
4	Ellenséges síkon túli látogató	-d6+BSZ pontnyi HÉ veszteség
5-6	Triviális vagy gyakori mágikus tárgy kerül elő	Mesélő mérlegelése szerint: DMG „A” táblázat vagy XGtE 136-140. Egy rivális érdeklőik iránta.
7	Barátságos síkon túli látogató	+d6+BSZ pontnyi HÉ nyereség
8	Egy barátságos kóbor varázstudó érkezik	+d10+BSZ pontnyi HÉ nyereség
9-10	Mágikus jótétemény	+d10/BSZ pontnyi HÉ nyereség

Természeti katasztrófa: A DMG 28. oldal aszerint dobj egy véletlenszerű katasztrófát, ami érinti a birtokod, amely d6/BSZ pontnyi HÉ-t von el. Birtokigazgatás próbát, sikeres próba esetén a HÉ-veszteséget felezed.

Új jövevények: a birtokod vonzáskörzetébe olyan új jövevények érkeznek, akik jó vagy rossz irányba befolyásolhatják a birtokod.

Új patrónus megjelenése: A mesélő mérlegelése szerint egy új patrónus vesz pártfogásába. Elképzelhető, hogy az új patrónus megtartásához a kalandfázisban kell tenned valamit.

Új vetélytárs megjelenése: A mesélő mérlegelése szerint egy új vetélytárs csatlakozik a meglévők mellé.

Vetélytárs fosztogat a Birtokon: Az egyik vetélytársad a te károdra kíván gazdagodni. Dobjatok versengő Birtokigazgatás-próbát. A te sikered esetén nem történik semmi. Ha a vetélytársad nyer, akkor a Vetélytárs birtokának sebzésének (ha nincs birtoka akkor d4+BSZ) megfelelő pontnyit rabol el a Hatalomértékedből, amivel ő gazdagodik.

Vetélytárs rátámad a Birtokra: Az egyik vetélytársad megpróbál kellemetlenkedni neked. Dobjatok versengő Birtokigazgatás-

próbát. A te sikered esetén nem történik semmi. Ha a vetélytársad nyer, akkor a Vetélytárs birtokának sebzésének (ha nincs birtoka akkor $d4+BSZ$) vesztéd el a Hatalomértékeden.

Vetélytárs személy elleni támadása: az egyik vetélytársad személyesen, orgyilkosokkal vagy más fegyveres erővel az életedre tör. Dobj sikeres Állóképesség-mentődobást (NF: $15+$ vetélytárs BSZ értéke).

Dobás eredménye	Hatás
Sikertelen 10+	Újabb Állóképesség-mentődobás (NF: 15). Ha sikertelen, akkor meghalsz. Ha sikeres: maradandó sérülés.
Sikertelen 5+	4 szintnyi fáradtsággal kezded a kalandozó fázist.
Sikertelen	2 szintnyi fáradtsággal kezded a kalandozó fázist.
Siker	Semmi

FORRÁSOK ÉS FENNTARTÁSI KÖLTSÉG

A Birtokfázis eseményét követően a birtok gazdájának lehetősége van a Birtok forrásainak begyűjtésére. A források absztrakt módon fejezik ki a birtok hatalmának növekedését.

Mindig $BSZ+d4-d4$ pontnyival növekszik a HÉ.

Azonban a birtok fenntartása költségekkel jár. Ennek értéke $BSZ-d4$ pont, amit le kell vonni a HÉ-ből.

AKCIÓK

Három féle akció van: szabadakció (ami nem kerül semmibe), normál akció, (amelyekre a HÉ-ből kell költeni) és manőverek (amelyek összetettek).

Egy birtokigazgatási kör során legfeljebb a Birtok gazdájának Hatalomfókuszának felével megegyező pontot lehet elkölteni akciókra.

SZABADAKCIÓK

Akció neve	Leírás	Hatás
Birtokadományozás	<i>A vagyonod a hatalmad egy részéről lemondasz, hogy másnak egy kisebb birtokot adományozz.</i>	Amennyivel csökkented a birtokod BSZ-ét, akkor birtokot létesítesz, ami inentől +2/BSZ bevételt jelent neked.
Építkezés	<i>Épületek vagy más infrastrukturális fejlesztéseket húzhatsz fel. Nem kell egyszerre a teljes HÉ értéket kifizetni. Az így felépített épületeknek van fenntartási költsége: építési költség/5 (de felfelé kerekítve, minimum 1) A felépített épületeket el lehet adni az építési költségük feléért, vagy ki lehet adni d3 Forrásért.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Diadalív, szobor, emlékmű: 1 HÉ • Út vagy híd: 2 HÉ (1 hex) • Kisebb síremlék: 2 HÉ • Bolt, raktár vagy lerakat: 3 HÉ • Gát és csatorna, 4 HÉ (1 hex) • Ültetvény, műhely: 4 HÉ • Függőkert vagy nagyobb park: 5 HÉ • Alkimista vagy mágikus labor: 6 HÉ • Őrtorony vagy páncélszoba: 8 HÉ • Síremlék piramis: 10 HÉ • Szentély, fogadó vagy más 100 ember elszállásolására alkalmas hely: 10 HÉ • Nemesi palota és birtok: 13 HÉ • Templom vagy kolostor: 25 HÉ • Palota vagy más nagyobb erőd: 250 HÉ
Haderő felosztása	<i>A meglévő katonai erődet képező fegyvereseket szélnek ereszted.</i>	A katonáid inentől nincsenek veled. Ezzel a fegyveresek fenntartási költségét nem kell levonni már (ebben a Birtokigazgatási körben sem). Dobj d4-el: 1. Megorrolnak rád. 2-3 Semleges viszony. 4. Jóviszonyban váltok el.
Lemondás	<i>Lemondasz a birtokodra valaki javára.</i>	A Birtokod valaki javára átadod. A birtok felszámolásával 500 ap/BSZ aranypénzt nyersz vagy egy kis informális befolyást megőrzöl.
Pénzügyek: hitel	<i>Valakitől hitelt szerzel, ezzel további forrásokat szerzel, de vissza kell fizetned.</i>	maximum d4/BSZ pontnyi hitelt vehetsz fel, amit mind vissza kell fizetned legfeljebb 3 éven belül.
Pénzügyek: magánfinanszírozás	<i>A saját magánvagyonodat arra használod, hogy a birtokod Hatalomértékét növeld.</i>	1500 ap=1 HÉ Ha nem üzleti jellegű britokról van szó, akkor 50 % eséllyel rosszindulatú pletykák kelnek lábra, hogy a sajátodként kezeled a közösség erőforrásait.

NORMÁL AKCIÓK

Akció neve	Költség	Leírás
Agitáció	Spec.	<p><i>A pozíciódat kihasználva egy ügy mellé állítasz egy csoportot. Kifejezetten alkalmas a politikai közhangulat módosítására.</i></p> <p>1 szavazat átkonvertálása egy lépésnyire a politikai spektrumon: 1 HÉ 1 szavazat átkonvertálása két lépésnyire a politikai spektrumon: 2 HÉ Sikeres Birtokigazgatás-próbát kell tenni ahhoz, hogy ez ténylegesen megtörténjen. NF (rabszolgák): 10 NF (köznép): 10 NF (arisztokrácia): 15 NF (hivatalnok réteg): 15 NF (mágusok): 20 NF (Nagytanácsok): 25 NF (külföld): 20</p>
Birtok fejlesztése	3 HÉ/BSZ	<p><i>Ezzel az akcióval a birtokod Befolyásszintjét emelheted meg.</i></p> <p>Költség: 3 HÉ/BSZ (BSZ= amire növelni szeretnéd.)</p>
Birtokok harca	1 HÉ	<p><i>A vetélytársaid birtokait próbáld legyőzni.</i></p> <p>Dobj versengő Birtokigazgatás-próbát a vetélytársaddal szemben. Sikertelen: az ellenfeled birtokának megfelelő sebzés. Ha nincs birtoka, akkor d4+2 pont Siker: te okozol az ellenfelednek sebzést. Siker+5: kétszeres sebzést okozol</p>
Birtokod jövedelmeinek elherdálása	Spec.	<p><i>A birtokod erőforrásaid látványos elherdálásával magadat „építed fel”.</i></p> <p>Minden elköltött 1 HÉ 500 xp-t ad neked. 25 % eséllyel elismertség pontot szerzel egy területen (+5 %/+1 HÉ) 25 % eséllyel valami botrány tör ki, ami miatt kényelmetlen helyzetbe kerülsz (+5 %/+1 HÉ)</p>
Birtok Manőverek	4 HÉ	<p><i>Különleges több éven át is elhúzódó manőverek tartoznak ide, amelyeket később részletezünk.</i></p>
Bizalmi ember toborzása	Spec.	<p><i>Keresel valakit, aki kezeli a problémáidat. Ha olyan esemény üti fel fejét vagy akciót hajtasz végre, amelynek az adott bizalmi ember a szakértője, akkor automatikusan sikert dobsz.</i></p> <p><i>A bizalmi embernek fizetést is kell adnod. Fizetés egyenlő a felbérlésének negyedével, de minimum 1 HÉ.</i></p> <p>Inas: 2 HÉ (minden kisebb ügy) Kémfőnök: 4 HÉ (minden alvilági ügy) Testőrkapitány: 8 HÉ (minden hadi és fegyveres ügy) Udvarmester/Írnok: 8 HÉ (politikai és adminisztratív ügy)</p>

		Varázstudó: 16 HÉ (minden mágikus ügy és természeti katasztrófa)
Britok hatókörének kiterjesztése	1 HÉ/BSZ	<i>Ezzel az akcióval a birtokod erőforrás értékét emelheted meg.</i> Költség: 1 HÉ/BSZ BSZ= az aktuális BSZ-nek megfelelő.
Egyéni kaland	1 HÉ	<i>A szabadidődet és a birtokod adta kényelmet kihasználva valami apró kalandot keresel. A mesélővel találjatok ki egy rövid kalandepizódot, amin a karakter átesik.</i> Dobj Birtokigazgatás próbát. <u>Sikertelen:</u> nem történik semmi, de az elköltött HÉ elvész és a következő kalandozófázis 1 szintnyi kimerültséggel kezdődik <u>Siker:</u> Válassz kettőt: <ul style="list-style-type: none"> • 1 Elismertségpont • d100/szint ap • Szintlépéshez szükséges teljes XP 5 %-a • Varázstárgy az „A” táblázatból <u>Siker 5+:</u> Válassz kettőt: <ul style="list-style-type: none"> • 2 Elismertségpont • 2d100/szint ap • Szintlépéshez szükséges teljes XP 10 %-a • Varázstárgy az „B” táblázatból
Elismertség és hírnév szerzése	1 HÉ	<i>A birtokodból adódó munkád eredményét arra használod, hogy a társadalmi tekintélyedet és hírnevedet növelj. (te döntöd el, hogy melyik elismertség területen növeled a tekintélyed)</i> Dobj Birtokigazgatás-próbát Sikertelen: Visszaüt a nyomulásod -1 elismertség pont. Siker: 3 elismertség pont Siker 5+: 5 elismertség pont
Fegyveresek toborzása	Spec	<i>Fegyvereseket szerzel magadnak, akik követik a parancsaid.</i> Megfelelő munkaerő szerzése nem könnyű. A mesélőtől is függ, hogy mennyire egyszerű annyi embert beszerezni, mint amennyire szükséged van. Ökölszabályként a birtokod BSZ-ének ötszörösével megegyező számú fegyveres toborzása nem okoz gondot civilizált környéken. Minden más esetben Sikeres Birtokigazgatás-próbára lesz szükséged. Ha van testőrkapitányod, akkor nem ad automatikus sikert, de előnyt ad az ilyen dobásokra.
Kapcsolatok építése	1 HÉ	<i>Szívességeket és informális kapcsolatokat építesz.</i> Elnyered egy hatalmasság vagy a helyi vezetők jóindulatát. Szerzel egy szívességet.

Kémkedés	1 HÉ*	<p><i>Titkos vagy bizalmas információkat szerezhetsz meg valakiről vagy egy szervezet belső működéséről, ha az közismert.</i></p> <p>Költség: 1 HÉ/a célpont BSZ értéke.</p> <p>Tégy fel egy kérdést, és a mesélő dob egy Birtokigazgatás-próbát (NF: 20), ha sikerül, akkor valami információt szerzel a célponttól. Ha 10-nél kisebb a dobás eredménye, akkor lehet, hogy kémedet beszervezte az egyik vetélytársad, vagy ha magad kémkedtél, hamis információkat szerzel.</p>
Konzolidáció	1 HÉ	<p><i>Megpróbálsz a birtokodat ért veszteségeket csökkenteni.</i></p> <p>Sikeres Birtokigazgatás-próba után dobj a birtokod sebzésével plusz a védelmező birtokelemekért járó extra kockákkal. Ahányat dobsz, annyi pontnyi a HÉ-t kapsz.</p>
Korrupció: egy kis mellékes	Spec.	<p><i>Kicsit sikkasztasz a birtokod vagyonából saját használatra.</i></p> <p>Minden elköltött 1 HÉ 750 ap-t jelent neked.</p> <p>25 % eséllyel a hatóságok felfigyelnek az üzemeidre és vizsgálatokat indítanak (+10 % minden +1 HÉ-ért).</p>
Korrupció: meglógni a kasszával	Spec.	<p><i>Egyszerűen bedobod a törölközőt és meglépsz a birtok minden mozdítható vagyonával. Ezzel a manőverrel komoly ellenségeket és haragosokat szerezhetsz.</i></p> <p>Vagy a birtok teljes HÉ-e vagy a birtok BSZ-e (amelyik magasabb) átkonvertálódik pénzzé vagy tapasztalati pontra.</p> <p>1 HÉ/BSZ=1000 ap 1 HÉ/BSZ=1000 xp</p>
Pénzügyek: hatalomból pénz és vissza	Spec.	<p><i>A birtokodat arra használod, hogy pénzt vagy hatalmat szerezz, vagy a saját vagyonodat arra, hogy a birtokodat fejleszd.</i></p> <p>1 HÉ = 500 xp 1 HÉ = 500 ap 2000 ap = 1 HÉ</p>
Plusz források szerzése	1 HÉ	<p><i>Kreatív könyveléssel és más legális trükkökkel plusz bevételekre teszel szert.</i></p> <p>Dobj Birtokigazgatás-próbát.</p> <p>Sikertelen: semmi</p> <p>Siker: Birtokod sebzésének megfelelő pontnyi HÉ</p> <p>Siker 5+: Kétszer dobj sebzést</p>
Sarcolás	1 HÉ	<p><i>Mindent elkövetsz, hogy plusz bevételekhez juss: akár a nyílt az erőszaktól vagy a csalástól sem riadsz vissza. Ez nagyon veszélyes lehet.</i></p> <p>Dobj Birtokigazgatás-próbát.</p> <p>Sikertelen: semmi</p> <p>Siker: Háromszor dobj sebzést.</p> <p>Siker 5+: Négyyszer dobj sebzést.</p> <p>40 % eséllyel (+5 %/+1 HÉ) fellázadnak ellened. Ha egymás követő több Birtokigazgatási forduló során</p>

		ehhez az eszközhöz nyúlsz, akkor az esély az előző évi %-ról növekszik tovább.
Sötét ügyletek: befektetés	2 HÉ	<i>Az ellenfeled reputációját és szociális kapcsolatait próbálsz támadni és ezzel gyengíteni a pozícióját.</i> Dobj sikeres Birtokigazgatás próbát. Sikertelen: fele sebzést okozol Siker: 2d4+BSZ pontnyi HÉ-t veszít a vetélytárs birtoka Siker 5+: 3d4+BSZ pontnyi HÉ-t veszít a vetélytárs birtoka
Sötét ügyletek: orgyilkos felbérzése	Spec.	<i>Felbérelsz valakit, hogy tegyen el láb alól az egyik ellenlábadosat.</i> Alapbér: a Célpont szintje/HD-ja fele + státusz módosító pontnyi HÉ Státusz módosítók: <ul style="list-style-type: none"> • Közember: +0 • Alvilági alak: +1 • Arisztokrata: +2 • Szörny: +3 • Kalandozó: +3 • Mágus vagy pap: +4 • Magasrangú hivatalnok: +4 • Uralkodó: +5 Siker esélye: 40 %+ minden további elköltött HÉ 30 % eséllyel a fáraói titkosrendőrség beépített embere, aki azonnal rád hívja a hatóságokat. 40 % eséllyel akár sikerül, akár nem a megbízás, a szálak visszavezetnek hozzád, hacsak nem dobsz sikeres Birtokigazgatás-próbát.
Új Birtokközpont felállítása	2 HÉ	<i>Megújítod a birtokodat, amelynek köszönhetően elrendezheted dolgaidat.</i> Az újraszervezésnek köszönhetően a Birtokod minden értékét újraszámíthatod. Kiváló lehetőséget biztosít arra, ha a Birtokod hatékonysága például szintlépés miatt megnőtt volna.

BIRTOKMANŐVEREK

A manőverek olyan összetett akciók, amelyek a Birtokigazgatás esszenciális részét képezik. A manőverek nagyon gyakran több kalandok közötti fázison átívelő projekteket jelentenek.

A manőverek működése hasonló a rendes kalandok közötti elfoglaltságokéhoz. Alapértelmezetten (tehát ha az adott elfoglaltság leírásánál nem jelezzük külön)

minden szakértelem- és birtokigazgatás-próba 15-ös Nehézségfok ellen megy. Azonban a sikernek különböző fokai vannak a dobások eredményeképpen.

Időtartam: 90 nap

Költség: 4 HÉ

Szakértelem: Birtokigazgatás-próba

ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Típus	Leírás
Árnyékháború	Gazda (alvilági)	Set kultuszának, a Hárfásoknak, Bastet és Mask kultuszainak és a Fáraói titkosrendőrség bonyolult intrikáit modellező rendszer.
Banditáskodás, Kalózkodás	Hadúr, Gazda (alvilági)	A rendelkezésedre álló katonákkal erőszakkal szereztek vagyont.
Jogalkotásra felhívás vagy okirat kibocsátás	Mind	Az ország vagy egy részének törvényeit és a társadalom működését lehet megváltoztatni ezekkel a tevékenységekkel.
Kenyeret és cirkuszt	Írnok, Gazda, Magiszter	Nagy ünnepek, játékok és fesztiválok szervezése pénzért és dicsőségért.
Kísérleti kutatások	Magiszter	Veszélyes mágikus kutatások
Nagy balhé	Gazda (alvilági)	Egy komoly és bonyolult alvilági hadművelet.
Nagy üzlet	Gazda (üzlet)	Egy komoly profittal járó üzlet megszerzése.
Projekt munkák	Magiszter	Különleges műhelymunkák az Akadémián.
Rabszolga felszabadítás	Írnok	A rabszolga felszabadítás ügyének segítése vagy éppen megakadályozása.
Rendfenntartó hadműveletek	Hadúr	Egy terület közrendjének és területének védelme.
Untheri hadjárat	Hadúr	Unther meghódításának kalandok közötti eseményeit modellező rendszer

ÁRNYÉKHÁBORÚ

Mulhorandban több fontos alvilági vagy fél alvilági szervezet (nevezzük őket „bábjátékosoknak”) is tevékenykedik, amelyek harcolnak a hatalomért. A tevékenységük többnyire a saját hasznukért folyik (a mesélő nyugodtan használhatja a fejezet későbbi részében szereplő birtokpéldákat az értékeikhez, és adott esetben lehetnek ők a karakter birtokának vetélytársai és pártfogói.

Az árnyékháború azonban nem csak a szervezetek nyers hatalma növekszik (ez viszonylag stabil lehet), hanem általában a Birodalom közrendje is alakulhat. A közrendet egy 0-100 tartó skálán ábrázoljuk, amelyet a bábjátékosok és a játékos karakter is alakíthat (a közrenden még a rendfenntartó birtok tulajdonos tud alakítani

Mindegyik bábjátékosnak meg vannak a maga absztrakt módon megfogalmazott céljai, amelyek kifejezik a vágyukat arra, hogy milyen irányba módosítanák az ország közrendjét. Ezek országos szintű hatások, amelyek kézzel fogható kihatással is lehetnek a kalandokra és lehetőségeikre.

Autokrácia: ebben a sávban a hatóságok és a titkosrendőrség teljesen rátelepedik a mindennapi életre. A „titkosrendőrség” céljai addig tartanak itt, amíg Tuunwen nagymester a „Távoli Tartományok Felügyelője” a Naptanácsban.

Rend: Ebben a sávban a közbiztonság jó, és mindenki bízhat a hatóságok segítségében. A hatóságok határozottan fellépnek a bűnnel szemben, de így is előfordulhat, hogy a „nagyhalak” kicsúsznak a kezükből. Akik a rendért küzdenek azok többnyire az igazságos törvények uralmát szeretnék elérni, és az erőszak minimalizálását.

Mérsékelt rend: a mérsékelt rend jellemzője az egyensúly: habár a bűn és a cselvetés jelen van a társadalom életében, azzal szemben a hatóságok fel tudnak lépni általában.

Káosz: Ebben a sávban a közbiztonság rossz, a társadalmi viszonyok zavarosak és erőszakosak, de még nem bomlott fel a társadalom szövete, csak minden zavaros. A hatóságok korrumpáltak vagy tehetetlenek. Kiváló lehetőség mindenkinek, aki szeret a „zavarosban halászni”.

Anarchia: Ebben a sávban a társadalmi rend teljesen felbomlott. Lázadások, nyílt utcai erőszak tapasztalható, területek vagy egész régiók szakadnak le a birodalomról (például az elfoglalt Unther egy része), magas rangú hivatalnokok halnak meg stb.

Megjegyzés: 1372-ben a kampány kezdetén a Közrend értéke: 50

Ha a karakterek nem akarnak a kampány alvilági aspektusára koncentrálni, akkor nyugodtan ignoráljátok a fentieket, ha csak színesítő elemként használnátok, de részletesen senki sem játszaná ki, akkor minden kalandok

közötti fázissal dobj kétszer d10-el az első értéket add hozzá a Közrend pontszámához, a másikat vond ki belőle. Ezzel lassú, apró változásokat lehet érzékelteni. A karakterek tetteit is lehet integrálni a Közrend alakulásába

(egy szörnyvadász vagy vérszomjas kultuszokkal harcoló kalandozó csapat értelemszerűen kihatással van az ország biztonságra.

KÖZREND ÉS BÁBJÁTÉKOSOK

Pontszám	Közrend állapota	Hatás: kalandfázis	Hatás: kalandok közötti fázisra
91-100	Autokrácia	A kalandozók és utazók minden lépését figyelik és jelentik.	Birtokigazgatás: +1 Minden NF-re, Írnok és Hadúri birtokok előnnyel dobnak
61-90	Rend	Fokozott hatósági jelenlét és kevesebb a megkenhető hivatalnok.	Birtokigazgatás: +1 Minden NF-re Árnyékháború: d6+1 bábjátékos aktivizálódik
41-60	Mérsékelt rend	Normális működés	Normális működés
11-30	Káosz	A hatósági személyek sokkal kevésbé vannak jelen és könnyebb őket lefizetni.	Birtokigazgatás: -1 Minden NF-ra
0-10	Anarchia	Egyes helyek veszélyessé vagy törvényen kívülivé válnak.	Birtokigazgatás: -1 Minden NF-re Alvilági birtokok előnnyel dobnak

„Bábjátékosok”	BSZ	Céljaik
Alvilági bandák	3	Káosz
Csontjárók	5 Magiszter	Káosz
Alvilági gyógykultuszok	5	Anarchia
Bastet kultusza és tolvajai	6	Mérsékelt rend
Fáraói titkosrendőrség	7, Írnok	Autokrácia
Hárfások	3	Mérséklet rend
Holdszimbólumos ellenállók	4	Anarchia
Kalandozók	d6	Véletlenszerű (d8): 1-2 Anarchia, 3-5 Káosz, 6 Mérsékelt rend, 7 Rend, 8 Autokrácia
Mask kultusza és tolvajai	5	Káosz
Mulhorandi rendfenntartók	3 Hadúr	Rend
Set kultusza	7	Anarchia
Skuldi Testvériség	4, Hadúr	Rend
Tiamat kultusza	7	Anarchia

ALVILÁGI ESEMÉNYEK ÉS AZ AKTIVIZÁLÓDÓ BÁBJÁTÉKOSOK

d12	Alvilági események
1	Bűnözési hullám
2-4	Macskák és maszkok
5-6	Rendpárti fordulat
7-8	Set árnyéka
9	Sötét erők
10	Udvari intrikák
11-12	Untheri balhé

Macskák és maszkok: Alvilági bandák, Bastet kultusza és tolvajai, Hárfások, Kalandozók, Mask kultusza és tolvajai, Mulhorandi rendfenntartók

Sötét erők: Alvilági kígyókultuszok, Csontjárók, Fáraói Titkosrendőrség, Set kultusza, Skuldi Testvériség Tiamat kultusza

Untheri balhé: Fáraói titkosrendőrség, Holdszimbólumos ellenállók, Kalandozók, Mulhorandi rendfenntartók, Set kultusza, Tiamat kultusza

Bűnözési hullám: Alvilági bandák, Bastet kultusza és tolvajai, Holdszimbólumos ellenállók, Kalandozók, Mask kultusza és tolvajai, Mulhorandi rendvédelem

Rendpárti fordulat: Alvilági bandák, Bastet kultusza és tolvajai, Fáraói titkosrendőrség, Hárfások, Mulhorandi rendfenntartók, Skuldi Testvériség

Udvari intrikák: Alvilági kígyókultuszok, Fáraói titkosrendőrség, Hárfások, Kalandozók, Set kultusza, Skuldi Testvériség

Set Árnyéka: Alvilági kígyókultusz, Csontjárók, Fáraói titkosrendőrség, Kalandozók, Set kultusza, Skuldi Testvériség

ALVILÁGI KAMPÁNY FOLYAMATÁBRA JÁTÉKOSI OLDALRÓL

1. A mesélő kidobja, hogy milyen alvilági események zajlanak abban a félévben (d12) A dobás eredményképpen egyes alvilági csoportok aktivizálódnak és a közrend értéke változik.

2. Döntsd el, hogy miként avatkozik közbe az eseményekbe. Te döntöd el, hogy a többi alvilági Gazda előtt vagy után szeretnél cselekedni. Tégy Birtokigazgatás- vagy más Szakértelempróbát.

3. Az alábbi cselekvési lehetőségeid vannak: Saját szakállára tenni a közrendért, Szembe szállni egy bábjátékosal, felajánlani a szolgálatait az egyik bábjátékosnak, agresszív területszerzés, szövetségkötés, zavarosban halászni.

4. Tégy próbát, a szerezd meg a jutalmaidat, és ha van, akkor határozzátok meg, milyen bonyodalom támadt a cselekvésedből.

5. Zárjátok le a birtokigazgatási fázist.

ÁRNYÉKHÁBORÚ

BONYODALMAK

d6	Bonyodalom
1	Felkeltted a hatóságok figyelmét
2	Magadra haragítottál egy frakciót
3	Vétlen civileket károsítottál meg
4	Vetélytársad közbeavatkozott
5	Bosszút álltak rajtad: anyagi károk
6	Bosszút álltak rajtad: orgyilkosság

Felkelted a hatóságok figyelmét: a birtokod mérettől függően a hatóságok

felfigyelnek rád és az „üzletedre”, készülnöd kell arra, hogy fel tesznek pár kérdést, vagy adott esetben megpróbálnak letartóztatni.

Magadra haragítottál egy frakciót: az egyik aktív frakció felfigyel rád és a birtokodra, és megpróbál téged eltaposni.

Vétlen civileket károsítottál meg: a tevékenységed akaratodon kívül károkat okozott egy közösségi területen vagy olyan személyeknek, akiknek semmi közük az ügyeidhez. Döntened kell: megtéríted az okozott kárt (-1 HÉ/BSZ) vagy vállalod, hogy rossz hírneved lesz.

Vetélytársad közbeavatkozott: az egyik vetélytársad keresztezte a terveidet. Dobjatok versengő Birtokigazgatás-próbát. Ha többet dobsz nála, akkor csak 1 pontnyi HÉ-t veszítesz, ha kevesebbet, akkor az ellenfeled teljes sebzését elszenveded.

Bosszút állnak rajtad: anyagi károk: az egyik aktív szereplő, akinek keresztbe tettél

visszavág neked: dobjatok versengő Birtokigazgatás-próbát. Ha többet dobsz nála, akkor csak 1 pontnyi HÉ-t veszítesz, ha kevesebbet, akkor az ellenfeled teljes sebzését elszenveded.

Bosszút állnak rajtad: orgyilkosság: sikerült nagyon belenyúlnod egy komolyabb darázsfészekbe. Az ellenfeleid megpróbálnak el tenni láb alól. Dobj Állóképesség-mentődobást: természetes egyes dobás esetén meghalsz. Minden más esetben az alábbi táblázatból olvasd le az eredményt

Próba	Hatás
2-9	Ellenfél sebzésének duplájával csökken a max hp
10-14	Ellenfél sebzésének megfelelően csökken a max hp
15-19	Ellenfél sebzésének felével csökken a max hp
20-24	Sérülés (alvilági bonyodalmak)
25-	Semmi

Cselekvés	Leírás	Jutalmak
Saját szakállára tenni a közrendért	Mindenkitől függetlenül megpróbálsz tenni valamit a közrend kívánatos irányba történő módosításáért.	Kisebb jutalom: 1 pontnyit módosítod a közrendet Jutalom: BSZ pontnyit módosítod a közrendet Különleges jutalom: BSZx2 pontnyit módosítod a közrendet
Szembe szállni egy bábjátékossal	Harcba keveredsz az egyik bábjátékossal. Nem csak az aktívakkal kerülhetsz szembe, de ekkor kell még egy sikeres Nyomozás próba (NF: 15). Versengő próbát kell tennetek.	Jutalom: Sebzés (többet dobsz) Különleges jutalom: kétszeres sebzés (5-el többet dobsz)
Felajánlani a szolgálatait az egyik bábjátékosnak	Felajánlod az egyik aktív bábjátékosnak a szolgálataidat. A próbadobás az alkufolyamatot jelzi, de bizonyos esetekben a mesélő a bábjátékos hajlandóságát kizárhatja vagy a nehézséget módosíthatja.	Kisebb jutalom: 1 HÉ vagy teljes szintlépéshez szükséges XP 5 %-a Jutalom: a megbízód BSZ értékének megfelelő HÉ vagy a teljes szintlépéshez szükséges XP 10 %-a Különleges jutalom: a megbízód BSZ értékének kétszeresének megfelelő HÉ vagy a teljes szintlépéshez szükséges XP 20 %-a
Agresszív területszerzés	Kihasználva a káoszt megpróbálsz a saját alvilági üzletedet felfuttatni anélkül, hogy belebonyolódnál a többiek küzdelmébe.	Kisebb jutalom: 1 HÉ vagy teljes szintlépéshez szükséges XP 5 %-a. Jutalom: Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ vagy a teljes szintlépéshez szükséges XP 10 %-a Különleges jutalom: Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ és a teljes szintlépéshez szükséges XP 10 %-a
Szövetségkötés	Szövetséget kötsz valamelyik alvilági szereplővel (NF:15). az inaktív szereplőkre esetében a nehézség nagyobb (NF: 20).	Kisebb jutalom: 1 HÉ vagy teljes szintlépéshez szükséges XP 1 %-a. Jutalom: Szövetség és Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ vagy a teljes szintlépéshez szükséges XP 5 %-a Különleges jutalom: Szövetség és a Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ és a teljes szintlépéshez szükséges XP 5 %-a
Zavarosban halászni	A káoszt kihasználva igyekszel némi haszonra szert tenni.	Kisebb jutalom: 1 elismertségpont vagy 1 HÉ Jutalom: Sebzésednek megfelelő pontnyi elismertség pont HÉ Különleges jutalom: Sebzésednek megfelelő pontnyi elismertség pont és HÉ

BANDITÁSKODÁS, KALÓZKODÁS

Azok az alvilági Gazdák, akiknek vannak fegyveresei vagy akár hadviselésre alkalmas hajójuk, azoknak van lehetőségük arra, hogy ezt kihasználva erőszakkal szerezzenek vagyont.

A banditáskodás és kalózkodás veszélyes és kiszámíthatatlan vállalkozás, amelynek jövedelmezősége területről területre változik, ezért mindig azt kell először kiválasztanod.

A banditáskodásnál nem fix nehézség ellen kell dobni, hanem versengő dobásokat kell tenni. Amennyiben nem sikerül 5-tel nagyobbat dobnod az ellenfelednél, akkor, habár sikerül zsákmányra szert tenned, de

az ellenfeled is „megsebzí” a birtokodat, ami miatt lehet, hogy összességében rosszabbul jössz ki a dologból (ez képezi ennek a tevékenységnek a **bonyodalmát**).

Kisebb jutalom: válassz: d4 HÉ, 5 % teljes xp

Jutalom: válassz egyet: sebzésednek megfelelő HÉ, 10 % teljes xp, egyedi jutalom

Különleges jutalom: válassz kettőt a jutalmakból; vagy: egyet az egyedi különleges jutalmakból (utóbbira vonatkozóan lásd a hadizsákmányt a katonai szolgálatnál).

Tevékenységi terület	Próba	Sebesülés	Egyedi jutalom	Egyedi különleges jutalom
Alamber-tenger	+6	2d6+3	d6x1000 ap	Rabszolgák
Chessenta	+6	d10+d6+3	d8x500 ap	Drágakövek
Észak-Mulhorandi határvidék	+5	d10+3	d6x500 ap	Drágakövek
Hullócsillagok tengere	+8	2d10+4	2d6x1000 ap	Értéktárgyak
Nagy-sóstó környéke	+6	2d6+3	d6x1000 ap	Értéktárgyak
Nagyvölgy	+5	d10+d6+3	d6x500 ap	Drágakövek
Öbölvidék (szárazföld)	+6	d10+d6+4	d4x1000 ap	Varázstárgyak
Öbölvidék (tenger)	+5	d10+d6+4	d6x1000 ap	Értéktárgyak
Sárkánykard-hegység	+5	d10+4	d4x1000 ap	Drágakövek
Shaar	+5	2d10+3		Rabszolgák
Skuld és környéke	+8	d10+2d6+5	2d6x1000 ap	Értéktárgyak
Unther	+5	d10+d6+3	d6x500 ap	Varázstárgyak

JOGALKOTÁSRA FELHÍVÁS VAGY OKIRAT KIBOCSÁTÁS

Egy ország és társadalom működését nagyban meghatározzák a saját törvényeik és szokásaik, ez alól Mulhorand sem képez kivételt. A jogalkotásra felhívással azt lehet elérni, hogy az ország törvényeit megváltoztassátok. A törvények módosításáért lobbizni elsősorban azok tudnak, akik valamilyen birtokkal rendelkeznek.

Azonban jogalkotásra felhívás vagy okirat kibocsátás másrészt arra is alkalmas, hogy az alapvető birtokigazgatási szabályokat módosíthassátok, így a játékosok részéről az úgy nevezet „metagaming” itt nem hátrány, hanem követelmény.

Ezzel a birtokmanőverrel az alábbi táblázatban szereplő normákat lehet kibocsátani. Az első táblázatban absztrakt módon vannak meghatározva a normafajták, a másodikban viszont igyekszünk konkrét jogalkotási termékeket megnevezni, amelyekből kidolgozhattok sajátokat.

A jogalkotásra felhívásban van lehetőség arra is, hogy több a kampány középpontjában álló közrendi törvény

elkészüléséhez is részt vegyél. Ezeknek a törvényeknek a részletes leírását a mesélői készlet tartalmazza. Mivel ezekkel szemben komoly ellenállást van, ezért ebben az esetben a Szakértelemprobád nem hoz egyből eredményt, csak az adott törvény létrejöttéhez járulhatsz hozzá.

A próbák nehézségi foka attól függ, hogy milyen szintű jogalkotót szeretnél meggyőzni. A próbadobásaidnak ugyanúgy lehetnek bonyodalmi, amik a legtöbbször valamilyen kompromisszumot jelentenek.

NF	BSZ	Példa
15	1	Közönséges hivatalnok
15	2	Kisváros vezetője
20	3	Kis befolyású prefektúra
20	4	Közepes befolyású prefektúra
25	5	Nagy befolyású prefektúra
25	6	Arkánusok Tanácsa, Szenttanács
30	7	Naptanács, fáraó

Módosítható/privilegizálható elemek: a birtok típusok hatalomkockája, releváns tulajdonságok, releváns szakértelmek, erőforrásérték, birtok BSZ-ének fel- vagy leminősítése, birtokakciók ára esetleg betiltása.

Norma fajta	Ki a jogalkotó?	Ki a címzett? Milyen szabályok?
Privilegium	Bármilyen hivatalnok (BSZ1-7)	Egyetlen személyre más szabályok vonatkoznak d4+ jogalkotó BSZ évre
Monopólium	Városok vezetői (BSZ2-4)	Egy tevékenységet kizárólag egyetlen személy vagy csoport végezhet egy városban. d4+jogalkotó BSZ évre
Rendelet	Prefektúrák vezetői (BSZ 3-5)	Általános jellegű szabályok egy prefektúra területén. Visszavonásig
Edictum	Nagyvezír (BSZ7) Arkánumok Tanácsa (BSZ6) Szenttanács (BSZ6) Fáraói Testőrség parancsnoka (BSZ7)	Általános jellegű szabályok egy speciális személyi körre. Visszavonásig hatályos. A Nagyvezír bárkikre vonatkozóan kiadhat ilyet. Többiek: varázshasználók, papok, harcosok.
Közrendi törvény	Naptanács (BSZ7)	Egész országra vagy társadalomra érvényes szabályok alkotása. Visszavonásig hatályos

Norma neve	Leírás/Hatás
Erkölcshatalom felállítása	A kalandfázisban a hatóságok minden kirívó, extrém és kihívó viselkedésre ugranak. A kaotikus jellemű karakterek minden alkalommal -2 % TP-t kapnak a tapasztalati pont osztáskor
Fegyverviselési jog	A szokásos fegyverviselési illetéket nem kell kifizetni
Fegyverviselési tilalom	Törnél nagyobb fegyveren és boton kívül egyetlen fegyvert sem lehet viselni.
Istenek békéje	Hadúri birtokok nem kezdenek támadó hadműveletekbe. Aki megszegi ezt az a kibocsátó jogalkotó büntetésére számíthat (sebzés: d12+3)
Kultuszok hadseregeinek közvetlen fáraói irányításba vétele	d6-ra csökken a hadúri birtokok hatalomkockája
Kultuszvagyon magánosítása	d8-ra nő az gazda jellegű birtokok hatalomkockája
Mágia korlátozása	d6-ra csökken a mágiszteri birtok hatalomkockája és az alapítás dupla annyiba kerül
Mágia tilalma	d4-re csökken a mágiszteri birtokok hatalomkockája és az alapítás dupla annyiba kerül
Mágusbirtokok felszabadítása a közvetlen Thothnak szóló eskü alól	egységesen minden mágiszteri birtoknak +2 Erőforrás értékkel bír
Örökletes nemesség	Nem lehet a nemesi címet elveszíteni, csak méltánytalansággal. Hadúr és nem papi jellegű Írnok birtok egységesen HK: d10, és +2 Erőforrás
Rendpárti reformok	d4-re csökken az alvilági üzletek hatalomkockája
Teljes nemi egyenlőség	Nincs közvetlen kihatása a Birtokmenedzsmentre, de minden női JK a szintlépéshez szükséges teljes xp 30 %-át megkapja.
Új prefektúra alapítása	Egy város vagy terület önálló prefektúrává válik.
Városi autonómia	Egy város önálló birtokká válik és valamennyire függetlenedik a közeli prefektúrától.

Törvényneve	Leírás/Hatás
Új Nap Alkotmánya	<i>Hórusztep fáraót és a mulhorandi politika progresszív ága által megvalósítani kívánt társadalmi és politikai reformok összessége.</i> Több korábban említett törvény egyszerre érvényesül: fáraói hatalom megerősítése, örökletes nemesség, teljes birtokigazgatási rendszer átszabása, a gazda birtokok megerősödése a kultikus őrök birtokokkal szemben. Általános szabadság a köznépnek.
Restaurációs törvény	<i>A mulhorandi politikai konzervatív ágának céljai, akik szeretnék a régi rendet visszaállítani az örült reformok után.</i> A korábbi közjogi és társadalmi változások visszarendezése: rabszolgaság megerősítése, nemi egyenlőség csorbítása, fáraó és a Naptanács lefokozása a nagyvezír kárára.
Pelegrinus törvény	<i>A nem mulhoradniak és nem emberi fajok képviselőinek szabadságát egyenlővé teszik a „rendes” mulhorandi polgárokkal.</i> A nagyvárosi birtokok jobban fejlődnek, a nem emberi fajok mozgását korlátozó szabályokat eltörlik. Egyszeri jutalom a
Rabszolga felszabadítás	<i>A rabszolgaság teljes eltörlése.</i> A rabszolgák mint birtokelemek már nem 2d6-ot adnak, hanem csak 1d6-ot (mintha közösleges munkások lennének)

JOGALKOTÁSI BONYODALOM

d12	Bonyodalom
1	Kompromisszumos javaslat: a javaslatot elfogadják, de 1 év múlva lép hatályba.
2	Kompromisszumos javaslat: csak 1 évig hatályos
3	Kompromisszumos javaslat: csak szűkebb területen vagy személyi kört érint.
4	Elszigetelődés: egy fontos szövetségest vagy barátot elveszítesz
5	Nagy árat fizettél ezért: d12 pontnyi HÉ-t veszítesz
6	Ellenségeket szerzel: kivívod egy fontos személy vagy szervezet haragját a javaslatoddal
7	Különleges megbízás: a javaslat elfogadásáért az illetékes jogalkotó egy komoly és kellemetlen feladatot bíz rád.
8	Felfüggesztés: egy évre kiátkoznak a kultuszod templomaiból, a következő kalandok közötti időszakban csak szigorú feltételekkel juthatsz hozzá a kultuszod világi adományaihoz, ha engedik egyáltalán. Ha az egy év letelt, és nem követtél el további baklövéseket, akkor feloldják a kiátkozásod, de a Birtokod BSZ-e 2 szinttel csökken (Különleges esetekben van lehetőség a büntetés alól mentesülni, erről a mesélő dönt).
9	A köznép értetlensége: valahogy a nagyközönség teljesen félreérti a szándékait, vagy egyébként felheccelik őket a vetélytársaid ezért hírhedtté válsz. dobj d6-tal: 1: azt gondolják, hogy örült vagy, 2: azt gondolják, hogy démonimádó vagy, 3: azt gondolják, hogy anarchista felforgató vagy, 4: azt hiszik, hogy megvted a fáraót, 5: azt hiszik, hogy közveszélyes vagy, 6: azt hiszik, hogy gonosztevő vagy. Ezek a félreértések váratlan helyzeteket tudnak okozni, de adott esetben megnyithatnak neked bizonyos kapukat, de el is zárhatnak bizonyos néprétegektől (pl: nemesség, közemberek stb.) A birtokod d12+3 HÉ-t veszít
10	Megkérdőjelezett hűség: koholt vádakkal perbe fognak, és félő, hogy el fognak ítélni, ha nem teszel valamit ez ellen. Ha már a kalandok közötti fázisban pontott tennél az ügy végére, akkor tégy egy újabb próbát, ha megdobod a nehézséget -3 elismertség, ha elrontod, akár a birtokodtól is megfoszthatnak. A kalandfázisban teljesen tisztára moshatod magad, de lehetnek nem várt kellemetlenségek.
11	A nagyvezír haragja: amíg ő a nagyvezír nem vehetsz részt az itteni munkában, csak ha 1000 arany értékű kenőpénzt letesz. Nagyvezír d12+5-öt sebez a birtokodon
12	Vita magával a fáraóval: akár akartad, akár nem közvetlenül megkérdőjeleztél egy fáraói döntést és nem féltél visszazólni. Az ilyesmit Mulhorandban nem szokták annyiban hagyni. -4 az elismertségedre. A fáraó d12+5-öt sebez a birtokodon

KENYERET ÉS CIRKUSZT

Mindenki tudja, hogy ha valaki hírnevet akar szerezni, akkor érdemes a köznép felé is valami látványosat produkálni. Egy jól megszervezett fesztivál, diadalmenet, hadi és atlétikai játék megszervezése habár költséges vállalkozás, ha az ember szerencsés, akkor komoly sikereket lehet vel elérni.

Jutalom: Válassz egyet

- 10 % teljes xp

- 4 elismertség pont

Különleges jutalom: Válassz egyet

- Két közönséges jutalom
- 25 % teljes xp
- A Birtokod sebzésének megfelelő elismertség pont
- Diadalív: passzív birtokelem (+10 HÉ)

Bonyodalom:

KÍSÉRLETI KUTATÁSOK

A **kísérletikutatások** rokoníthatóak az alapkutatással, de sikeres befejezésük nem garantált. Legtöbbször nincs előre kézzel fogható eredménye, de különleges megvilágosodáshoz juthat a kutató. Ezek a programok általában tapasztalati pontot vagy elismertséget adnak, ritka esetben megtörténhet az áttörés (hősies nehézségű szakértelempróbával), és valami különleges dolog történik. A kísérleti kutatások mindig lázban tartják a varázslóközösséget, de egyes pragmatikusabb mágiahasználók időpocsékolásnak gondolják őket. A kísérleti programok veszélyesek, könnyedén kárt tehetnek a kutatás résztvevőiben.

Kisebb jutalom: 10 % teljes xp

Jutalom: Válassz egyet

- 20 % teljes xp
- d8+1 elismertség pont

Különleges jutalom: Válassz:

- 30 % teljes xp
- Birtokod sebzésének megfelelő elismertség pont
- egyedi jutalom, amit csak egyszer lehet megszerezni.

30-as szakértelem dobás: áttörés.

A **bonyodalmakat** itt nem osztjuk meg, mert a kísérleti kutatásoknál nem lehet kiszámítani, hogy mi vár a kutatókra. Minden bonyodalom d8+3 sebzést okoz neked, ezen kívül valamilyen az adott kutatásra jellemző veszély merül fel, amely ismétlődés esetén eszkalálódhat.

NAGY BALHÉ

Minden alvilági szervezetnek szüksége van egy-két igazai nagy balhéra, ami megalapozza a tekintélyüket és vagyonukat. Ezekben a „balhékban” a Gazda nem feltétlenül vesz közvetlenül részt, de ha így is van, akkor több emberre is szükség van.

A nagy balhé esetén négy lépésben kell megfelelő célpontot találnod, végrehajtani az akciót, meglépni a szajréval, majd ezt értékesíteni. Attól függően, hogy milyen célponthoz törsz be más és más szintű jutalmad lehet és más bonyodalmak támadhatnak.

1. Felderítés: az embereiddel megfelelő célpontot kerestek a balhéhoz. *Dobj Birtokigazgatás-próbát*, a dobott számnak megfelelő célpontot találsz. Ha az eredmény „Senki”, akkor megkapod a jutalmat (mert apró betörések vagy stikliket végrehajtottatok), aztán véget ér ez a manőver. Minden más esetben lépj a második lépésre.

Dönthetsz úgy is, hogy kisebb vagy nagyobb ügyféllel célpontot választasz. Kisebb célpont esetén előnnyel dobod a próbádat, nagyobb célpont esetén pedig hátránnyal.

2. Akció: az embereiddel akcióba léptek. *Dobj Birtokigazgatás-próbát* (NF a célpontnak megfelelő). A dobás eredményét az

alapszabályoknak megfelelően sávosan kell meghatározni. Ha bonyodalom jön ki, akkor az dobj az Árnyékhaború táblázaton d4-el bonyodalmat. A közönséges jutalmat a táblázat tartalmazza, ha különleges jutalom jön ki, akkor választhatsz, hogy még 10 % teljes tapasztalati pontot vagy 3 pontnyi elismertséget szerzel.

3. Menekülés: nem elég megszerezni a szajré, vagy végrehajtani a bulit, sikeresen el kell menekülni vagy el kell tüntetni a nyomokat is. *Dobj Birtokigazgatás-próbát* (NF a célpontnak megfelelő). Sikeres próba esetén a hatóságok nem akadtak a nyomokra. Sikertelen próba esetén dobj az Árnyékhaború táblázaton d4-el bonyodalmat.

4. Értékesítés: a megszerzett javakat el kell passzolnod vagy a tetteid bizonyítékát valahogy fel kell mutatnod a megbízóidnak. *Dobj Meggyőzés próbát* (NF: 15) Siker esetén a megkapod a teljes jutalmat, ha sikertelen akkor a közönséges jutalmadnak csak a felét kapod meg, varázstárgy esetén pedig valami nem várt komplikáció lép fel (a varázstárgy átkozott, mások is meg akarják szerezni vagy egyéb probléma merül fel, erről a mesélő dönt).

Dobás	Célpont	NF	Leírás	Jutalom
0-8	Senki	-	Nem találsz senkit	D6 pontnyi HÉ
9-11	Köznép	15	Egyszerű köznép körében tevékenykedtek	Alap sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ
13-15	Gazdag polgárok	15	A gazdagok körében nyeresztkedtek	Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ
16-18	Bankház vagy más pénzes hely	15	Egy pénzes hely kirárolása, előkelő hely kihasználása	Alapsebzésed*1000 ap
19-21	Kultuszok	20	Kultuszok vagyonához nyúltok hozzá	Alapsebzésed*2000 ap
22-24	Varázstudók	20	Egy varázstudó otthonát rámoljátok ki.	Varázstárgy vagy egy varázskönyv
25-27	Presztízs hely	20	Egy különösen veszélyes hely, szervezet vagy szörny kincseskamráját dézsmáljátok meg	Sebzésed kétszeresének megfelelő pontnyi HÉ
28-30	Ország leggazdagabb embere	25	Fáraó, a legfontosabb nemesek, az ország nagy vagyonokkal rendelkező személyei	Alapsebzésed*5000 ap

NAGY ÜZLET

Egy üzletet vezetni a legtöbbször bejáratott ügyfelekkel kiszolgálását jelenti, azonban aki igazán nagyot akar ugrani, annak szüksége van egy-egy nagy üzlet megcsípésére.

A nagy üzlet sokban hasonlít a nagy balhéhoz, mert négy lépésen keresztül kell megtalálni és tárgyalni a potenciális üzletfelekkel, megkötni az üzletet, teljesíteni majd megvonni az üzlet végső mérlegét.

1. Tárgyalások: megfelelő ügyfeleket keresel, akiknek van elég pénzük a szolgáltatásaidhoz. *Dobj Birtokigazgatás-próbát*, a dobott eredmény határozza meg, hogy milyen üzlettársakra teszel szert. Ha az eredmény „Senki”, akkor megkapod a jutalmat (mert az üzlet azért megy, még ha semmi kiugró nem történik), aztán véget ér ez a manőver. Minden más esetben lépj a második lépésre

Dönthetsz úgy is, hogy kisebb vagy nagyobb ügyféllel kötsz üzletet. Kisebb ügyfél esetén előnnyel dobod a próbáidat, nagyobb ügyfél esetén pedig hátránnyal.

2. Üzletkötés: Megállapodtok a az üzlettársaddal a munkában, ez lehet egyszerű kézfogás, esküvések, szerződések,

de a feltételek itt konkretizálódnak. *Dobj Birtokigazgatás-próbát* (NF az üzlettársadtól függ). Bonyodalom esetén a Üzleti bonyodalom táblázaton dobj. A közönséges jutalmat a táblázat tartalmazza, ha különleges jutalom jön ki, akkor választhatsz, hogy még 10 % teljes tapasztalati pontot vagy 3 pontnyi elismertséget szerzel.

3. Teljesítés: Nem elég megállapodni, megfelelő módon teljesíteni is kell. *Dobj Birtokigazgatás-próbát* (NF az üzlettársadtól függ). Sikeres próba esetén minden rendben megy, sikertelen próba esetén pedig Üzleti bonyodalom táblázaton dobj.

4. Mérlegvonás: Mikor minden rendben van, mérleget kell vonni, hogy mennyire érte meg a vesződséget az üzlet. *Dobj Nyomozás (Int) szakértelempróbát* (NF: 15). Sikeres próba esetén megkapod a jutalmadat, sikertelen próba esetén csak a közönséges jutalmaid felét szerzed meg, varázstárgy esetén pedig valami nem várt komplikáció lép fel (a varázstárgy átkozott, mások is meg akarják szerezni vagy egyéb probléma merül fel, erről a mesélő dönt).

Üzlettársak

Dobás	Üzlettárs	NF	Leírás	Jutalom
0-8	Senki	-	Nem találsz senkit	D6 pontnyi HÉ
9-11	Helyi vagy városi üzlet	15	Egy kisebb vállalkozással kötsz üzletet	Alap sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ
13-15	Komoly céhes ügyfél	15	Egy céh vagy más üzlettel van dolgod.	Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ
16-18	Gazdag polgárok vagy előkelők	15	Előkelőkkel, földbirtokosokkal vagy más gazdag emberekkel kötsz üzletet	Alapsebzésed*1000 ap
19-21	Kultuszok	20	Valamelyik kultusz köt veled üzletet	Alapsebzésed*2000 ap
22-24	Varázstudók	20	Egy varázstudóval kötsz üzletet	Varázstárgy vagy egy varázskönyv
25-27	Külföldi ügyfelek	20	Fontos külföldi ügyfeleket szerzel	Sebzésed kétszeresének megfelelő pontnyi HÉ
30	Ország leggazdagabb emberei	25	Fáraó, a legfontosabb nemesek, az ország nagy vagyonaival rendelkező személyei	Alapsebzésed*5000 ap

Üzleti bonyodalom

d6	Bonyodalom	Leírás
1	Problémás üzlettárs	Az üzlettársad tevékenysége megnehezíti a munkádat. A próbák nehézsége 2-vel megnő.
2	Elátkozott üzlet	Semmi sem jön igazán össze az üzlet során. -2 HÉ/BSZ
3	Jogi ügyek	A szerződés-kötésben van valami gond, vagy a hatóságok akadékoskodása miatt a teljesítésre hátránnyal dobsz.
4	Vetélytársad közbeavatkozott	Az egyik vetélytársad keresztelte a terveidet. Dobjatos versengő Birtokigazgatás-próbát. Ha többet dobsz nála, akkor csak 1 pontnyi HÉ-t veszítesz, ha kevesebbet, akkor az ellenfeled teljes sebzését elszenveded.
5	Rendkívüli esemény	Baleset történik, betörnek hozzád vagy más nagy horderejű esemény miatt d6+3 HÉ-t veszítesz
6	Új vetélytársat szerzel	A meglévő vetélytársaidhoz új csatlakozik.

PROJEKTMUNKÁK

A **projektmunkák** rokoníthatóak a műhelymunkával, mert egy meghatározott dolgot kell előállítani. Általában, ha ezek megvalósultak, akkor utána ebben nem lehet részt venni. A projektmunkával tapasztalti pontot, pénzt, befolyást és elismertséget lehet szerezni, illetve egyedi jutalmakat lehet szerezni. A projekt munkák általában kötődnek a varászlótársadalmon kívüli világhoz, ezért jó alkalmat szolgáltatnak a kapcsolatépítésre is.

Amikor részt akarsz venni egy nagyobb projektben, akkor először ki kell választanod a projektet, amelyhez csatlakoznál, ha olyan projektről van szó, amely nem tartozik a saját tanszékedhez, akkor +1 HÉ-t kell költened.

A projektek készülségét %-ban határozzuk meg, és a próbadobások nehézségi foka szerint csoportosíthatóak. Minden évben az összes projekt magától is halad előre, az egyszerűség kedvéért minden évben a a Zöldfü napján a mesélő dob 3d6-tal (NF: 15-ös projekteknel) vagy 2d6-tal (NF: 20-as projekteknel) a dobott pontszámnyi %-ot halad előre a projekt.

A játékos karakterek magiszteri birtokai hozzátehetik a magukét a projektek elkészüléséhez. Mivel ezek hosszútávú de előbb utóbb biztosan eredményt hozó kutatások vagy munkák, ezért menetközben a félkész munka is jutalmakkal jár (lásd a projektek táblázatát).

Ha részt veszel a munkában, akkor az általános szabályok szerint tégy Birtokigazgatás-próbát. Ha sikert értél el, akkor a dobj a birtokod sebzésével, ennyi %-ot emelkedik a projekt készülsége. Természetesen az általános szabályoknak megfelelően itt is lehetnek bonyodalmak. A **Jutalom:** a projekt által elérhető jutalmak közül (TP, pénz, elismertség) válassz egyet, **Különleges jutalom:** esetén válassz:

- a sebzésed kétszeresét növeled a készülséget és közönséges jutalom
- a normál sebzéseddel növeled a készülséget és különleges jutalmat kapsz

Ha a projekt eléri a 100 %-os készülséget, akkor az egyedi jutalom kioldódik, ha a játékos karakter birtokának tevékenysége következtében készül el a projekt, akkor igényt tarthat az egyedi jutalomból való részesülésre, és az összes jutalomból megkapja a maga részét.

Bonyodalom

d8	Bonyodalom
1-3	Visszaesés
4	Kellemetlenségek
5-6	Rivális felbukkanása
7	Kutatóút
8	Tudás ára

Visszaesés: 5-tel rontod el: 2d6+5, 10-el rontod el 2d6+10 ponttal csökken a projekt előre haladását jelző szám. (nincs jutalom, amíg az előző csúcst meg nem haladtátok).

Kellemetlenségek: mint a kalandok közötti fázisban

Rivális felbukkanása: a szokásos kellemetlenségeken túl dobjatok versengő Birtokigazgatás-próbát, ha elveszíted, akkor $d8+3$ HÉ-t sebez.

Kutatóút: csak a dobott sebzés felét haladjátok előre, de ha elmész kutatni, akkor a másik felét is megkapjátok az előrehaladáson.

Tudás ára: mint a kalandok közötti fázisban.

PROJEKTMUNKA MINT EGYÉNI TEVÉKENYSÉG:

A projektmunkákat nem csak magiszteri birtokkal lehet végezni, hanem egyéni tevékenységként is mint egy rendes kalandok közötti tevékenységet. Ebben az esetben afféle „bedolgozó” vagy a kalandok közötti fázis szabályai irányadóak.

Időtartam: 180 nap

Költség: 500 ap (biztosítás, alapanyagok)

Szakértelem: Eszközjártasság vagy Mágiaismeret (NF: a választott projektnek megfelelően)

PROJEKTJUTALMAK

Jutalom

NF	TP	Pénz	Elismertség
15	Dobott sebzés %	Dobott sebzés*200 ap	2
20	Dobott sebzés %	Dobott sebzés*300 ap	3

Különleges jutalom

NF	TP	Pénz	Elismertség
15	Dobott sebzés kétszerese %	Dobott sebzés*500 ap	3
20	Dobott sebzés kétszerese %	Dobott sebzés*500 ap	5

Kudarc: Bonyodalom

Kisebb jutalom: az alapszabályok szerint

Jutalom: $d4+Intelligencia$ módosító ponttal növeled a készültséget és választhatsz a közönséges jutalmakból.

Különleges jutalom: válassz:

- $2d4+Intelligencia$ módosító ponttal növeled a készültséget és válassz egy közönséges jutalmat
- $d4+Intelligencia$ módosító ponttal növeled a készültséget és válassz egy különleges jutalmat

Bonyodalom (mint a kalandok közötti fázisban)

d8	Bonyodalom
1-3	Visszaesés
4	Kellemetlenségek
5-6	Rivális felbukkanása
7	Kutatóút
8	Tudás ára

Visszaesés: 5-tel rontod el: $d6+5$, 10-el rontod el $2d6+10$ ponttal csökken a projekt előre haladását jelző szám. (nincs jutalom, amíg az előző csúcst meg nem haladtátok).

PROJEKT MUNKÁK A KAMPÁNY KEZDETÉN

A készütség azt jelenti, hogy a kampány kezdetén ilyen készütségben vannak.

Neve	NF	Készütség %	Tanszék	Jutalom	Eredmény
Akronosz-Fe ereglyéje	20	20 %	Nekromancia	TP Elismertség	Új felfedezés: Soul Cage varázslat
Arkán optikai program	20	40 %	Illúzió	Pérez TP	Új felfedezés: Új lencsék
Delgora világító tornya	15	80 %	Átalakítómágia	Pérez Elismertség	Delgora város megváltozik
Kapumágia projekt: Skuld-Mishtan	15	60 %	Idézómágia	Pérez Elismertség	Új állandó térkapu jön létre
Kwalish Program	20	40 %	Műhely	Pérez TP Elismertség	Új felfedezés: Kwalish szerkezete összeáll.
Nezraszi Kódex	15	60 %	Mágiaelmélet	TP Elismertség	Kiderül, hogy mi van a kódexben
Raurin monolit	15	20 %	Világi tudományok	XP Elismertség	Kiderül, hogy mi áll a sztélén.
Védelmező ruházat program	20	20 %	Védómágia	Pérez TP Elismertség	Új felfedezés: mágikus szövöszék elkészítése

RENDFENNTARTÓ HADMŰVELETEK

Hadúri birtokok esetében, ha a birtok elsősorban arra szolgál, hogy egy terület védelmét vagy a rendet tarts fel (pl: városőrség, határőrség), akkor ez a manőver alkalmazandó.

A rendfenntartó hadműveleteknél a szokásos tevékenységen túl próbálsz tenni a közrendért, vadászol a határsértőkre, razziákat tartasz, vadászol a törvényes rend ellenségeire.

Ez a manőver a közrend értékének növelésére alkalmas, de az ellenfelek legyőzésére nem, ha erre vágysz, akkor részt kell vened az Árnyékháborúban, és az ennek megfelelő manővert végrehajtanod.

Minden területnek meg van a maga jellegzetes ellenfele, amelyekkel versengő Birtokigazgatás-próbát kell tennetek.

Többet dobsz: a BSZ-ednek megfelelő számmal növeled a Közrend értékét és közönséges jutalom

5-tel többet dobsz: BSZ-ednek megfelelő számmal növeled a Közrend értékét és különleges jutalom.

Kevesebbet dobsz: a Közrend értéke nem változik, de bonyodalom adódik.

5-tel kevesebbet dobsz: az ellenfél sebzését elszenveded.

Jutalom: válassz:

- sebzésed felének megfelelő pontnyi HÉ
- 2 pontnyi elismertség

Különleges jutalom: válassz:

- sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ
- 3 pontnyi elismertség

TERÜLETEK

Terület	Ellenfél	Ellenfél dobása	Ellenfél sebzése
Alamber-tenger	Kalózok	+6	d10+3+d6
Déli határvidék	Saahr nomádok	+6	d10+3+d6
Moulhorandi város	Tolvajok	+5	d6+2+d6
Mulhorandi vidék	Banditák	+4	d6+2
Murghöm	Fosztogatók	+4	d6+2
Sárkánykard-hegység	Szörnyek	+5	d10+2+d6
Thay határvidék	Thay sereg	+7	d10+3+d6
Untheri ellenállás	Kémek és szabotőrök	+6	d6+3+2d6

RENDFENNTARTÁSI BONYODALOM

d8	Bonyodalom	Leírás/Hatás
1	Civil lakosság elégedetlensége	<i>A tevékenységekkel kivívjátok a lakosság ellenszenvét.</i> d4+1 Hé-t veszít a birtokod.
2	Halál a szervezetben	<i>Akció közben elveszítetek egy fontos tagot, ami demoralizálja az embereidet.</i> d6+1 Hé-t veszít a birtok és nem használhatod egy évig az egyik birtokelemedet.
3	Hatalmi vákuum	<i>Sikerül a tevékenységeddel a fennálló egyensúlyt.</i> Új vetélytársat kapsz, aki belép a területre.
4	Hatáskör túllépés	<i>Sikerül áthágnod a szabályokat, ami miatt a prefektúra vagy tartományvezető megró.</i> d10+3 HÉ-t veszítesz, egy évig nem folytathatsz rendfenntartó tevékenységet és nem vehetsz részt az Árnyékháborúban.
5	Korrupció	<i>A szervezeten belül felüti a fejét a korrupció.</i> A felszámolása BSZ értékednek megfelelő pontnyi HÉ-ba kerül. Mindaddig, amíg nem teszel valamit a bevételeid 2 ponttal kevesebbek (összeadóthat).
6	Magas szintű konspiráció	<i>Sikerül egy olyan ügybe vagy területbe nyúlnod, amely azt jelzi, hogy a helyi alvilág mulhorand felső köreivel van összeköttetésben. Közönséges eszközökkel nem érsz semmit.</i> Csak kalandfázisban tehetsz valamit a konspiráció leleplezésére. Mindaddig nem vehetsz részt az árnyékháborúban vagy a közrend fenntartásában.
7	Tégla a szervezetben	<i>Valaki a szervezeten belül ellenetek dolgozik.</i> Ha már a kalandok közötti fázisban ki akarod deríteni, hogy ki az, akkor a BSZ értékednek megfelelő pontnyi HÉ-t kell elköltened. A kalandfázisban ingyen leleplezheted a téglát. Amíg a téglá itt tevékenykedik, addig hátránnyal dobod a Birtokigazgatás-próbát.
8	Vetélytárs közbeavatkozása	<i>Az egyik vetélytársad nyíltan fellép ellened.</i> Dobjatok versengő Birtokigazgatás-próbát, ha elveszítéd, akkor d6+3 HÉ-t sebez.

UNTHERI HADJÁRAT

Habár Mulhorand a Fém-folyóig elfoglalta Unthert, az invázió és a harcok még nem ért véget. Ha megfelelő hadúri birtokod van, akkor részt vehetsz hadvezérként az Untheri hadszíntér harcaiban.

Az untheri hadjárat részletes szabályai a Mesélői készletben vannak, de a következőképpen néz ki ennek a manővernek a szerkezete:

1. A mesélő aktivizálja valamelyik frontvonalat. Ilyen dobást a Száraz évszakban (2 aktív frontvonal) és az Esős évszakban (1 aktív frontvonal) kell tenni. Az aktív frontvonal meghatározza, hogy mely frakciók aktívak az adott időszakban.

2. A játékos Hadúrt dönt, hogy miként avatkozik közbe a harcokba. A játékos dönti el, hogy a többi Hadúr előtt vagy után szeretne cselekedni. Tegyen Birtokigazgatás- vagy Szakértelempróbát.

2.5 Ha a játékos hadúr olyan ellenféllel akar megküzdeni, amelyik nem aktív az adott időszakban akkor a manőver ára nem 4 hanem 6 pontnyi HÉ.

3. A mesélő dob mindegyik aktív Hadúrnak Birtokigazgatáspróbát. A dobások sorrendje: a legalacsonyabb BSZ-től tartanak a legmagasabbig. A dobások eredményeképpen a nem játékos hadurak is eredményeket érhetnek el.

4. Lezárás: a frontvonalon a harcok legtöbbször d4 hónap alatt zajlanak le a mesélő mérlegelése alapján.

JÁTÉKOSI CSELEKVÉS

Nagy vonalakban ezek a lehetőségeid vannak, csak egy ilyen cselekedetet tehetsz egy birtokmanőver során.

Birtok kiharítása: a seregeddel megpróbálsz egy területet a saját irányításod alá vonni. Tégy versengő Birtok-igazgatáspróbát a terület jelenlegi irányítójával. ha kevesebbet dobsz, akkor elszenveded a terület irányítójának sebzését. Ha többet dobsz, akkor 1 hexnyi területet vonsz az uralmad alá bonyodalommal, ha 5-tel dobsz többet, akkor 1 hexet bonyodalom nélkül, ha 10-el dobsz többet, akkor egy egész területet megszerzel.

Ha megszerezted egy területet, akkor dönthetsz úgy, hogy Írnok birtokká alakítod a területet (a saját Hatalomértékedből és pénzedből is költhetsz).

Azonban a megszerzett területet nem kell megtartanod, adott esetben kiváló tárgyalási alap lehet egy-egy terület, ha nem áll szándékodban sajátodként kormányozni. Mindez a mesélő döntésétől függ.

Diplomáciai szolgálat a harcoló felek között: Megpróbálsz a diplomáciai képességeidet latba vetni, hogy megakadályozd valamelyik harcoló fél hadba lépését az adott időszakban. Minden

dobás előtt választanod kell egy aktív felet, akivel tárgyalni fogsz.

Háromféle csoport van az Untheri hadszíntéren: untheriek, mulhorandiak és kívülállók. Alapvetően a háború az untheriek és a mulhorandiak között zajlik, amelybe a kívülállók nyereszkesen vagy semleges avatkoznak be. Attól függően, hogy az adott frakció milyen elköteleződésű más és más lehetőségeid vannak (alapértelmezettnek vesszük, hogy a játékos Hadurak mulhorandiak).

Szakértelem: Dobj Meggyőzés(kar) vagy Megfélemlítés (Kar) próbát (NF: 20).

Jutalom: alapsebzésednek megfelelő sebzést okozhatsz vagy konszolidálhatsz vagy 2 Elismertség pont és válassz:

- Tűzszünetet (untheriek és kívülállók): az aktív fél nem vesz részt tevőlegesen a harcokban, amíg nem aktivizálódik megint az a frontvonal.
- Kölcsönös előnyök: megegyezel egy kívülálló csoporttal, hogy kéz kezet mos alapos segítetek egymásnak. Válassz:
 - Ráveheted, hogy egy meghatározott célpontot támadjon, és te konszolidálhatsz
 - Ráveheted, hogy ugyanazt az a célpont támadja, akit te, cserébe dobj az alapsebzéseddal a dobott

értéknek megfelelő pontnyi HÉ-t veszítesz, ami a másik felet gazdagítja.

Különleges jutalom: teljes sebzésednek megfelelő sebzést okozhatsz vagy konszolidálhatsz vagy 4 Elismertség pont és válassz:

- Szövetségkötés: egy kívülálló frakciót a saját oldalatokra állítjátok.
- Béketárgyalások: egy untheri frakciót kívülálló frakcióvá teszed, emiatt semleges lesz a viszony.

Ellenség erőinek lefoglalása: Arra használod a birtokodat, hogy valamelyik harcoló fél figyelmét és erejét lekötöd. Tegy Birtokigazgatás- próbát (NF: 15).

Jutalom: felveszed a sebzést és válassz:

- 20 % teljes TP
- 3 Elismertség pont

10 % teljes XP vagy

Különleges jutalom: felveszed a felesebzést és válassz:

- 30 % teljes TP
- 5 elismertség pont

Kihasznaod a káoszt: a harcokat kihasználva elkezdesz a zavarosban halászni, a birtokodat gyarapítod és fosztogatva próbálsz hadizsákmányhoz jutni.

Jutalom: Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ-t kapsz és válassz:

- 10 % teljes XP
- 500 ap/BSZ

Különleges jutalom: Sebzésed duplájának megfelelő HÉ-t kapsz

- 20 % teljes xp
- 1000 ap/BSZ

Pénzért felajánlod a szolgálataid: minden hadvezér a háborúért él, de azért nem árt, ha van belőle némi haszna is. Megteheted, hogy zsoldos módjára pénzért szolgálod az egyik hadviselő felet a katonáiddal. Ebben az esetben választanod kell egy hadviselő felet, majd dobj Birtokigazgatás-próbát (NF: 15).

Jutalom: 500 ap/BSZ és válassz

- 10 % teljes XP
- Alap sebzésed az egyik frakcióra (mesélő választ attól függően, hogy kinek ajánlod fel a szolgálatiadat)
- 1 Elismertségpont

Különleges jutalom: 1000 ap/BSZ és válassz:

- Kettő a közönséges választható jutalmak közül
- 20 % teljes xp
- Sebzésed az egyik frakcióra (mesélő választ attól függően, hogy kinek ajánlod fel a szolgálatiadat)
- 2 Elismertségpont

Önálló szereplőként belépsz a frontvonal

küzdelseibe: Megteheted, hogy mindenkitől függetlenül önállóan veszed fel a küzdelmet a frontvonalon. Persze ez nagyon kockázatos lehet, különösen ha olyan ellenfelekkel akaszkodsz össze, akiket a mulhoradni inváziós sereg vezérkara nem akar „felpiszkálni”.

Ha olyan ellenfélre támadnál, akik nem aktívak az adott időszakban, akkor a manőver költsége 6 HÉ.

Ha kiválasztottad a célpontot, akkor versengő Birtokigazgatás-próbát kell tennetek. Ha kevesebbet dobsz, akkor elszenveded a terület irányítójának sebzését. Ha többet dobsz, akkor közönséges jutalmat kapsz az uralmad alá bonyodalommal, ha 5-tel dobsz többet, akkor közönséges jutalmat kapsz bonyodalom nélkül, ha 10-el dobsz többet, akkor különleges jutalmat kapsz.

Jutalom: Sebzést okozol és válassz:

- 20 % teljes TP
- 3 Elismertségpont
- Hadizsákmány: 500 ap/BSZ

Különleges jutalom: Sebzést okozol és válassz:

- 30 % teljes TP
- 5 Elismertségpont
- Területszerzés
- Hadizsákmány: 1000 ap/BSZ

AKTÍV FRONTVONALAK

d8	Aktív front (Érintett helyszínek)	Aktív frakciók (Részletes értékek a Mesélői Készletben)
1	Nyugati front 1, 2, 6, 7, 10, 11, 13 (7db)	1 Meth Erdő elfjei (BSZ: 3) 2 Goblinoidok Füstölgő hegységből (BSZ: 4) 3 Ozirisz Légiója (BSZ: 6) 4 Hórusz-Ré Légiója (BSZ: 6) 5 Threskel (BSZ: 7) 6 Vidéki Untheri Nemesek (BSZ: 5)
2-3	Déli front 1, 4, 5, 9, 10, 19, 20, 23* (8 db)	1 Shaar nomád fosztogatói (BSZ: 4) 2 Furifax lázadói (BSZ: 4) 3 Fekete Hamu Síkság óriásai (BSZ: 5) 4 Hórusz-Ré Légiója (BSZ: 6) 5 Tiamat kultusza (BSZ: 7, alvilági) 6 Hold Szimbólumos Lázadók (BSZ: 3, alvilági)
4-5	Északi front 3, 7, 8, 12, 14, 15, 16, 17*, 18 (7 db)	1 Anhur Légiója (BSZ: 6) 2 Ozirisz Légiója (BSZ: 6) 3 Threskel (BSZ: 7) 4 Hold Szimbólumos Lázadók (BSZ: 3, alvilági) 5 Vidéki Untheri Nemesek (BSZ: 5) 6 Messemparr (BSZ: 7)
6-7	Belső front 1, 2, 3, 6, 7 (5 db)	1 Anhur Légiója (BSZ:6) 2 Ozirisz Légiója (BSZ: 6) 3 Hórusz-Ré Légiója (BSZ: 6) 4 Tiamat kultusza (BSZ: 7, alvilági) 5 Hold Szimbólumos Lázadók (BSZ: 3, alvilági) 6 Vidéki Untheri Nemesek (BSZ: 5)
8	Tengeri front 1, 2, 3, 8, 12, 14, 19, 21, 22* (9 db)	1 Anhur Légiója (BSZ: 6) 2 Kalóz Fosztogatók (BSZ: 4) 3 Ozirisz Légiója (BSZ: 6) 4 Hórusz-Ré Légiója (BSZ: 6) 5 Thay tengeri fosztogatók Alaorból (BSZ: 5) 6 Messemparr (BSZ: 7)

JÁTÉKOSI HADIMANŐVEREK

Hadimanőver neve	NF	Jutalom	Különleges jutalom
Birtok kihatása	Vs	Egy hexnyi terület felett megszerzed a kizárólagos irányítást	Egy egész terület felett megszerzed az irányítást
Diplomáciai szolgálat a harcoló felek között	20	Tűzszünet, Kölcsönös előnyök	Szövetségkötés, Békétárgyalások
Ellenség erőinek lefoglalása	15	Az ellenség sebzését magadra veszed	Az ellenség sebzését magadra veszed, de felezed.
Kihasználja a káoszt	15	Sebzésednek megfelelő pontnyi HÉ-t kapsz	Sebzésed duplájának megfelelő HÉ-t kapsz
Pénzért felajánlod a szolgálataid	15	10 % teljes TP Alapsebzésed*500 ap	20 % teljes TP Teljes sebzésed*500 ap
Önálló szereplőként belépsz a frontvonal küzdelmeibe	Vs	20 % teljes TP 3 Elismertség pont	30 % teljes TP 5 Elismertség pont

HADI BONYODALMAK

Dobás	Bonyodalom/Hatás
1	Súlyos sebesülés: Az egyik csatában makacs sebesülést szenvedsz el, -d10+Szint maximális hp a következő kalandfázisban
2	Frontvonal mögé szorulás: ki kell vágnotok magatokat, ezért dobj versengő Birtokigazgatás-próbát. HA többet dobsz, akkor csak az ellenfél sebzésének felét szenvedí el, ha kisebbet, akkor a teljes sebzést.
3	Értékes saját felszerelés elvesztése: a csatában egy értékes hadieszköz vagy segédhaderő vagy személyes tárgyad elvesz, megsemmisült vagy az ellenség kezére kerül. Véletlenszerűen elveszítesz egy birtokelemet vagy egy
4	Fogság: a birtokod BSZ értékének megfelelő HÉ pontért engednek el.
5	Csapda/árulás: az ellenfél sebzésének felét szenveded el.
6	Probléma a zsoldosokkal: a haderőhöz vagy szövetségeseidhez hűséges zsoldosokkal probléma van, és ha nem sikerül megbékíteni őket, akkor önállósulnak és fosztogatókká válnak. Dobj sikeres Birtokigazgatás-próbát (NF: 20) Sikeres próbaesetén -2 HÉ, sikertelen próba esetén pedig az adott zsoldos kompánia kiválik és önállósodik.
7	Új hatalom jelenik meg a színen: egy új hadúr jelenik meg a színen, aki vetélytársadnak számít.
8	Baklövés: olyan súlyos hibát követsz el, hogy a feletteseid le akarnak fokozni. Dobj Birtokigazgatás-próbát (NF: 15) sikeres próba esetén -BSZ értéked pontnyi HÉ-t veszítesz, sikertelen próba esetén a BSZ értéked eggyel csökken.
9	Lázongás a saját csapatok között: A saját embereid egy része fellázadnak ellened dobj Birtokigazgatás-próbát (NF: 15). Siker esetén a birtokod sebzésének felét szenveded el, sikertelen próba esetén pedig a sebzésedet.
10	Kedvezőtlen hírek a hátországból: a közhangulat a hadműveletek ellen fordul, ezért az előzetes terveknél hamarabb abba kell hagyni a hadmozdulatokat. Csak a jutalmak felét kapod meg.
11	Szégyenteljes bukás: súlyos verséget szenvedsz, amely a hírnevedet is megtépázza. Elszeneded az ellenfeled sebzését és veszítesz 3 Elismertségpontot.
12	Árulás vádja: okkal vagy ok nélkül azzal vádolnak, hogy az ellenségnek dolgoztál. Mindenképpen veszítesz d12+3 HÉ-t, és meg kell magadat védened a Maat-bírósága (Ozirisz papjai) előtt. Ha már a kalandok közötti időszakban pontot tennél az ügy végére, akkor költs el 4 HÉ-t és tégy Birtokigazgatás-próbát (NF: 15), ha sikeres a próba, akkor felmentenek, de veszítesz 2 elismertségpontot, ha sikertelen a próba, akkor újabb d12+3 Hét- veszítesz és a BSZ-ed 1-el csökken. a kalandfázisban tennél az ügy végére pontot, akkor akár karcolások nélkül megúszhatod az ügyet.

Dobás	Bonyodalom:	Hatás
1	Kimerültség	A következő kalandfázis elején az egyik tulajdonságod 2-vel alacsonyabbnak számít. Hetente 1 pont gyógyul vissza. (Dobj d6-tal: 1. Erő, 2. Ügyesség, 3. Állóképesség, 4. Intelligencia, 5. Bölcsesség, 6. Intelligencia).
2	Kifizetetlen zsold	Nem fizetik ki a zsoldodat, emiatt negatívra jön ki a munkád mérlege: szintenként 25 ap-t veszítesz.
3	Rossz hírnév	Válassz egy rossz hírnevet ezt a valós vagy vélt tetteiddel összefüggésben terjesztik rólad: gyáva, kegyetlen, megbízhatatlan, korrump, áruló. A következő kalandfázisban d3 alkalommal a mesélő döntése szerint hátránnyal dobod a szociális jellegű szakértelmeket.
4	Anyagi károk	Elveszíted a felszerelésed egy értékes darabját (közönséges tárgyak tönkremennek, a varázstárgyak elvesznek)
5	Súlyos sérülés	-d10+Szint maximális hp a következő kalandfázisban
6	Hadifogság	Fogságba esel és csak hosszú hadifogság után, súlyos váltságdíjért, árulásért vagy némi kínzás után hajlandóak kiengedni. (Dobj (d4-el) 1. Hosszú fogság: 2d4 hónapig vagy hadifogoly, miután kiszabadítanak. 2. Váltságdíj: 100 ap/ szint váltságdíjat kell kifizetned neked vagy valaki másnak, ha valaki más fizeti ki, akkor tartozol neki. 3. Árulás: a foglyul ejtőid erőszakkal, csábítással rábeszéléssel vagy fenyegetéssel arra kényszerítenek, hogy nekik dolgozz. Ha a foglyul ejtőid gonoszok, akkor 30 % eséllyel agy mosáson estél keresztül és egy kulcsszóval „aktiválhatnak”. Nincs azonnali feladatod, de idővel lesz egy nagy kérésük. 4. Kínzás: Súlyos sérülés és kimerültség.
7	Súlyos vereség	Ha Untherben szolgáltál, akkor 1 helyszínt elveszít az ország és dobj d6-tal. Ha Mulhorandban szolgáltál, akkor 1 hex törvényen kívüli lázadó helyé válik és dobj d6-tal. Ha valahol külföldön szolgáltál, akkor rossz hírneved lesz és dobj még d6-tal.
8	Lelki megrázkódtatás	A következő kalandfázist egy középtávú elmebajjal kezded

ADMINISZTRATÍV ZÁRLAT

Amikor véget ér a kalandok közötti fázis, amelyben a birtokoddal foglalkoztál már csak annyi a dolgotok, hogy letisztázzátok a megváltozott pontszámokat, felmérjétek, hogy milyen bonyodalmak adódtak, amelyet a kalandok közötti fázisban kell végrehajtani és szükség szerint frissíteni azokat az erőforrásokat, amelyek a kalandfázisban használhatóak (pl: családi inspiráció kocka és a következő alfejezetben szereplő három lehetséges birtokakció).

Nincs más dolgotok ezek után, hogy felkészüljétek a kalandokra, és folytassátok a veszélyes életeteket a nagyvilágban, távol az otthontól és a családotoktól, a visszafogott izgalmakat jelentő hivataltól és akadémiai kutatásoktól, a megmerevedett frontvonalaktól és az idegőrlő alvilági árnyjátékoktól.

BIRTOKOK A KALANDFÁZISBAN

Nyilván egy birtok tulajdonosának lenni nem csak akkor előnyös, ha visszavonultál a kalandoktól. A kalandfázisban több módon is hasznosíthatod a karaktered erőforrásait:

1. Gyors pénzszerzés: a kalandfázisban egyszer egy pontnyi HÉ elköltésével Befolyásszintenként 200 aranyat tudsz nyerni (ez általában pár dolog elzálogosítását vagy pénzzé tételét jelenti).

2. Hatalomkocka hozzáadása egy dobáshoz: a kalandok közötti fázisban egy tulajdonság-, szakértelem- vagy mentődobásod esetében dobhatsz egyszer a birtokod Hatalomkockájával és az így dobott értéket hozzáadhatod a dobásodhoz. Játékosként meg kell magyaráznod, hogy milyen előnyt jelent az adott szituációban a birtokod léte, vagy az ottani tapasztalataid. Egy kalandfázisban legfeljebb a Hatalomfókuszon ötödének (de minimum egyszer) megfelelő számban használhatod ezt a képességet.

3. A birtokod fegyvereseit harcra hívhatod: azonban egy ilyen összecsapás sokkal veszélyesebb és kockázatosabb a közönséges birtokharcához képest (lásd tömeges összecsapás szabályok a Mesélői Készletben). A kalandfázisban könnyedén odaveszhetnek úgy a fegyvereseid, hogy a birtokod meg is szűnik.

BIRTOK ÉS „ALTERNATÍV BESTIÁRIUM”

Az alábbiakban a leggyakoribb birtoktípusok átlagos képviselőit és pár egyedi birtok statisztikái lehet megtalálni Mesélőként és játékosként is nyugodtan lehet ezeket sablonként használni, esetleg „alternatív bestiáriumként” a Birtok jellegű ellenfelek generálásánál.

ÍRNOK

ÍRNOK BSZ1

Név:	Kisvárosi Hivatal	Kiskultusz áldozó papja	Titkosrendőrség ügynöke
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok
Példa:	<i>Aina prefektúrájának vezetője Piacfelügyelet, Kikötőfelügyelet, Építésfelügyelet, Adószedő, Rabszolga felelős</i>	<i>Anubisz, Bastet, Geb, Hathor, Sebek minden nem mulhorandi és untheri istenség</i>	<i>Civil besúgó, őrszem, kapcsolattartó, jelentések összegezője</i>
Hatalomkocka:	d12	d12	d12
BSZ:	1	1	1
HD:	1d12	1d12	1d12
HÉ:	10 [(1d12+0)+4]	35 [(1d12+0)+9]	8 [(1d12+0)+4]
Erőforrások:	+0	+0	+0
Sebzés	d12+2+d6 (11)	d12+3 (9)	d12 (6)
Konzolidáció	d12+2 (8)	d12+3+d6 (12)	d12 (6)
(Tulajdonos)	(Acolyte 1. sz)	(Priest 4. sz)	(Bandit 2. sz)
Hatalomfókusz:	(1+1+0+2=4)	(4+1+1+3=9)	(2+1+0+0)
Birtokigazgatás-próba:	+4	+5	+2
Birtokelemek	öt hűséges hivatalnok (támadó)	Öt hűséges hivatalnok (védelmező) Templom (+10)	Különleges előjogok (kockázati)

ÍRNOK BSZ2

Név:	Városi hivatal	Közepes kultusz áldozó papja	Kisvárosi vezetőhivatal	Fáraói központi titkos rendőrség ügynöke
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok	Írnok
Példa:	<i>Kis befolyású prefektúrák vezetői Piacfelügyelet, Kikötőfelügyelet, Építésfelügyelet, Adószedő, Rabszolga felelős</i>	<i>Anhur, Ízisz, Nephtys, Ozirisz, Set, Thoth</i>	<i>Bányaügyek, Élelmezés és raktárak, Folyók és utak szabályozása, Kapcsolattartás a helyi kultuszokkal és varázsló-társadalommal</i>	<i>Beszivárgás, külföldi kiküldetés, kémkedés</i>
Hatalomkocka:	d12	d12	d12	d12
BSZ:	2	2	2	2
HD:	2d12+4	2d12+2	2d12+2	2d12+2
HÉ:	31 [(2d12+4)+5]	28 [(2d12+2)+10]	28 [(2d12+2)+10]	23 [(2d12+2)+11]
Erőforrások:	+2	+1	+1	+1
Sebzés	d12+2+d6 (11)	d12+3+d6 (12)	d12+3+2d6 (15)	d12+3+d6 (12)
Konzolidáció	d12+2 (8)	d12+3+d6 (12)	d12+3+d6 (12)	d12+3 (9)
(Tulajdonos)	(Acolyte 2. sz)	(Priest 4. sz)	(Priest 4. sz)	(Spy 5. sz)
Hatalomfókusz:	(1+2+0+2=5)	(4+2+1+3=10)	(4+2+1+3=10)	(5+2+1+3=11)
Birtokigazgatás-próba:	+4	+5	+5	+5
Birtokelemek	Fegyveresek (támadó) Kényelmes iroda (+10)	Fegyveresek (támadó) Hatalmi jelvények (védelmező) Templom (+10)	Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Kényelmes iroda (+10)	Rendezett iratok (támadó) Kényelmes iroda (+10) Kém vagy besúgó (kockázati)

ÍRNOK BSZ 3

Név:	Kis befolyású prefektúra vezetője	Nagyobb kultusz helyi áldozópapja	Falvak és tanyavilág főpapja	Régió titkos rendőrségének vezetője
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok	Írnok
Példa:	<i>Skuld, Ulzel, Jhalhoran, Sampransz Rauthil, Maerlar prefektusa és Klondor kormányzója</i>	<i>Hórusz-Ré, Tiamat</i>	<i>Nagyvölgy tanyavilágában tevékenykedő főpap</i>	<i>Skuld és környéke, Öbölvidék, Nagyvölgy, Észak-Mulhorandi határvidék, Meghódított Unther</i>
Hatalomkocka:	d12	d12	d12	d12
BSZ:	3	3	3	3
HD:	3d12+6	3d12+6	3d12+6	3d12+6
HÉ:	51 [(3d12+6)+17]	43 [(3d12+6)+9]	43 [(3d12+6)+9]	56 [(3d12+6)+12]
Erőforrások:	+2	+2	+2	+2
Sebzés	d12+4+d6 (13)	d12+4+2d6 (16)	d12+4+d6 (13)	d12+3+d6
Konzolidáció	d12+4+2d6 (16)	d12+4+2d6 (16)	d12+4+2d6 (16)	d12+3+d6
(Tulajdonos)	(Priest Senior 9. sz)	(Priest 4. sz)	(Priest 4. sz)	(Spy 5. sz)
Hatalomfókusz:	(9+3+1+4=17)	(4+3+1+1=9)	(4+3+1+1=9)	(5+3+1+3=12)
Birtokigazgatás-próba:	+8	+5	+5	+5
Birotkelemek	Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Kényelmes iroda (+10)	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Templom (+10)	Hatalmi jelvények (támadó) Tabszolgák (védelmező) Templom (+10)	Fegyveresek (támadó) Rendezett iratok (védelmező) Hivatal komplexum (+20) Kémek (kockázati)

ÍRNOK BSZ4

Név:	Közepes befolyású prefektúra vezetője	Városi főpap	Fáraói hivatalnok	Régió titkos rendőrségének vezetője
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok	Írnok
Példa:	<i>Neldrild, Murghyr</i>	<i>Bármely kultusz főpapja egy városban (5000-15000 lakos között)</i>	<i>Fáraó ceremóniális ügyei és háztartása, Hadügy, Középitkezések és a fáraó síremléke, Külügyek, Nap Tanás munkájának előkészítése, Mágikus és kultuszügyek, Országos rendeletalkotás</i>	<i>Skuld és környéke, Öbölvidék, Nagyvölgy, Észak-Mulhorandi határvidék, Meghódított Unther</i>
Hatalomkocka:	d12	d12	d12	d12
BSZ:	4	4	4	4
HD:	4d12+4	4d12+8	4d12+8	4d12+8
HÉ:	66 [(4d12+4)+18]	60 [(4d12+8)+18]	66 [(4d12+8)+14]	71 [(4d12+8)+19]
Erőforrások:	+1	+2	+2	+2
Sebzés	d12+4+2d6 (16)	d12+4+2d6 (16)	d12+1+2d6 (13)	d12+3+2d6 (15)
Konzolidáció	d12+4+2d6 (16)	d12+4+2d6 (16)	d12+1+2d6 (13)	d12+3+d6 (12)
(Tulajdonos)	(Priest Senior 9. sz)	(Priest Senior 9. sz)	(Mage 9. sz)	(Spy Master 9. sz)
Hatalomfókusz:	(9+4+1+4=18)	(9+4+1+4=18)	(9+4+1+0=14)	(9+4+3+3=19)
Birtokigazgatás-próba:	+8	+8	+7	+7
Birotkelemek	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Hivatal komplexum (+20)	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Templom (+10)	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Hivatal komplexum (+20)	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Fegyveresek (védelmező) Hivatal komplexum (+20) Kém vagy besúgó (kockázati)

ÍRNOK BSZ 5

Név:	Nagy befolyású prefektúra vezetője	Nagyváros és metropolisz főpapja	Fáraói főhivatalnok
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok
Példa:	<i>Geldaneth, Sultim, Mihstan</i>	<i>Bármely kultusz főpapja egy városban (15000 lakos felett)</i>	<i>Fáraó ceremoniális ügyei és háztartása, Hadügy, Középítkezések és a fáraó síremléke, Külügyek, Nap Tanás munkájának előkészítése, Mágikus és kultuszügyek, Országos rendeletalkotás</i>
Hatalomkocka:	d12	d12	d12
BSZ:	5	5	5
HD:	5d12+5	5d12+10	5d12+10
HÉ:	90 [(4d12+4)+20]	90 [(5d12+10)+20]	77 [(5d12+10)+17]
Erőforrások:	+1	+2	+2
Sebzés	d12+4+2d6 (16)	d12+4+2d6 (16)	d12+3+2d6 (15)
Konzolidáció	d12+4+3d6 (19)	d12+4+3d6 (19)	d12+3+3d6 (18)
(Tulajdonos)	(Priest Senior 9. sz)	(Priest Senior 9. sz)	(Mage 9. sz)
Hatalomfókusz:	(9+5+1+4=20)	(9+5+1+4=20)	(9+5+3+0=17)
Birtokigazgatás-próba:	+8	+8	+7
	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Rendezett iratok (védelmező) Palota (+30) Különleges engedély (kockázati)	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Rendezett iratok (védelmező) Palota (+30) Kapcsolatok magasabb körökkel (kockázati)	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Rendezett iratok (védelmező) Hivatal komplexum (+20) Kém vagy besúgó (kockázati)

ÍRNOK BSZ 6

Név:	Egészrégiók hivatalnokai	vezető	Kultuszok vezetői	Naptanács hivatala	tagjának
Típus:	Írnok		Írnok	Írnok	
Példa:	<i>Skuld és környéke, Öbölvidék, Nagyvölgy, Észak-Mulhorandi határvidék, Meghódított Unther</i>		<i>Bármelyik kultusz vezetője</i>	<i>Előkészítő, tanácsadó szerepük van a Naptanácsos mellett általában 3 ilyen hivatalnok van</i>	
Hatalomkocka:	d12		d12	d12	
BSZ:	6		6	6	
HD:	6d12+12		6d12+12	6d12+12	
HÉ:	96 [(6d12+12)+18]		104 [(6d12+12)+26]	88 [(6d12+12)+20]	
Erőforrások:	+2		+2	+2	
Sebzés	d12+3+2d6 (15)		d12+4+2d6 (16)	d12+4+2d6 (16)	
Konzolidáció	d12+3+3d6 (18)		d12+4+3d6 (19)	d12+4+3d6 (19)	
(Tulajdonos)	(Mage 9. sz)		(High Priest 14. sz)	(Senior Priest 9. sz)	
Hatalomfókusz:	(9+6+3+0=18)		(14+6+2+4=26)	(9+6+1+4=20)	
Birtokigazgatás-próba:	+7		+8	+6	
	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Rendezett iratok (védelmező) Palota (+30) Kapcsolatok magasabb körökkel (kockázati)		Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Fegyveresek (védelmező) Palota (+30) Kapcsolatok magasabb körökkel (kockázati)	Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Rendezett iratok (védelmező) Hivatal komplexum (+20) Kapcsolatok magasabb körökkel (kockázati)	

ÍRNOK BSZ 7

Név:	Fáraó	Nagyvezír	Fáraói Parancsnoka	Testőrség
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok	
<i>Statisztika</i>	<i>III. Hórusztep fáraó (sun knight 9. szint)</i>	<i>Rezim Heliacant nagyvezír (Senior Priest)</i>	<i>Nekhtum nagyúr (warlord 9.)</i>	
Hatalomkocka:	d12	d12	d12	
BSZ:	7	7	7	
HD:	7d12+21	7d12+21	7d12+21	
HÉ:	128 [(7d12+35)+21]	134 [7d12+42)+20]	128 [(7d12+35)+21]	
Erőforrások:	+5	+6	+5	
Sebzés	d12+4+3d6 (19)	d12+3+4d6 (20)	d12+3+5d6 (23)	
Konzoldiáció	d12+4+4d6 (21)	d12+3+2d6 (15)	d12+3+2d6 (15)	
Hatalomfókusz:	9+7+1+4=21	9+7+3+2=20	9+7+1+3=21	
Birtokigazgatás-próba:	+7	+8	+7	
Birtokelemek	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Aranykard zsoldosok (támadó) Fegyveresek (támadó) Hatalmi jelvények (védelmező) Fegyveresek (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Naptanács (védelmező) Népszerű (passzív +2 EF) Palota (+30) Fáraói karizma (kapcsolati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Zsoldosok (támadó) Fegyveresek (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Dörzsölt (passzív +2 EF) Palota (+30) Kémek (kockázati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Rabszolgák (támadó) Fegyveresek (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Népszerű (passzív +2 EF) Palota (+30) Anhur kultusza (kockázati)	

Név:	Maat Ismerője	Fáraói Fővarázsló	Fáraói Asztronómus
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok
<i>Statisztika</i>	<i>Baramund főpap (High priest 14)</i>	<i>Amenhet nagymester (Transmuter 9)</i>	<i>Horwen nagymester (diviner 15)</i>
Hatalomkocka:	d12	d12	d12
BSZ:	7	7	7
HD:	7d12+21	7d12+21	7d12+14
HÉ:	133 [7d12+35)+26]	112 [7d12+21)+19]	112 [7d12+14)+26]
Erőforrások:	+5	+3	+2
Sebzés	d12+4+3d6 (18)	d12+4+3d6 (18)	d12+4+3d6 (18)
Konzolidáció	d12+4+4d6 (22)	d12+4+3d6 (18)	d12+4+4d6 (21)
Hatalomfókusz:	(14+7+2+4=26)	9+7+3+0=19	15+7+4+0=26
Birtokigazgatás-próba:	+9	+7	+8
Birtokelemek	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Rabszolgák (védelmező) Fegyveresek (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Fegyveresek (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Tekintélyes (passzív +2 EF) Palota (+30) Ozirisz kultusza (kockázati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Udvari mágusok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Akadémiai erőforrások (kockázati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Udvari mágusok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Kristálygömb (védelmező) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Akadémiai erőforrások (kockázati)

Név:	Fáraói felügyelője	Raktárak	Fáraói Kincstárnok	Távoli Felügyelője	Tartományok
Típus:	Írnok		Írnok	Írnok	
Statisztika	<i>Mernisz Úrnő (Priest 4)</i>		<i>Mardikan nagyúr (Worldly Noble 4)</i>	<i>Tuunwen (enchanter 9)</i>	<i>nagymester</i>
Hatalomkocka:	d12		d12	d12	
BSZ:	7		7	7	
HD:	7d12+14		7d12+12	7d12+21	
HÉ:	69 [(7d12+14)+13]		69 [(7d12+12)+15]	84 [7d12+21)+23]	
Erőforrások:	+2		+2	+3	
Sebzés	d12+1+3d6 (15)		d12+3+3d6 (17)	d12+4+4d6 (21)	
Konzolidáció	d12+1+3d6 (15)		d12+3+3d6 (17)	d12+4+3d6 (18)	
Hatalomfókusz:	4+7+1+1=13		4+7+1+3=15	9+7+4+3=23	
Birtokigazgatás-próba:	+5		+5	+8	
Birtokelemek	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Rendezett iratok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Ízisz kultusza (kockázati)		Öt hűséges hivatalnok (támadó) Rendezett iratok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Kapcsolatok és kémek (kockázati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Rendezett iratok (támadó) Mágusok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Kémek (kockázati)	

Név:	Fáraói Flotta Admirálisa	Fáraó Embere A	Fáraó Embere B
Típus:	Írnok	Írnok	Írnok
Statisztika	<i>Koroman Főpap (Senior Priest 9)</i>	<i>Ré-Sitrae fáraóné (noble 1)</i>	<i>Kenedra Seldic úrnő (War Priest 9)</i>
Hatalomkocka:	d12	d12	d12
BSZ:	7	7	7
HD:	7d12+21	7d12+14	d12+21
HÉ:	108 [7d12+14)+20]	98 [(7d12+14)+12]	83 [7d12+21)+20]
Erőforrások:	+2	+2	+3
Sebzés	d12+1+3d6 (15)	d12+3+2d6 (14)	d12+4+d6 (13)
Konzolidáció	d12+1+3d6 (15)	d12+3+3d6 (17)	d12+4+d6 (13)
Hatalomfókusz:	9+7+1+4=20	1+7+1+3=12	9+7+0+4=20
Birtokigazgatás-próba:	+8	+5	+8
Birtokelemek	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Rendezett iratok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Ízisz kultusza (kockázati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Fáraóné (kockázati)	Fegyveresek (támadó) Testőrgárda (védelmező) Kényelmes iroda (+10) Fáraószereleme (kockázati)

HADÚR

HADÚR BSZ 1-2

Név:	Kis fegyveres csoport	Kisebb fegyveres alakulat	Tanyavilág és falvak rendfenntartói
Típus:	Hadúr	Hadúr	Hadúr
Példa:	<i>Testőrök, felfogadható fegyveresek, karavánkísérők, vadászok</i>	<i>5-50 fős létszámú fegyveres csoport (gyalogosok, íjászok)</i>	<i>Egy maximum 15 fős rosszul felszerelt tanyavédő csapat</i>
Hatalomkocka:	d10	d10	d10
BSZ:	1	2	2
HD:	1d10+1	2d10+2	2d10+2
HÉ:	11 [(1d10+1)+5]	24 [(2d20+2)+12]	16 [(2d10+2)+4]
Erőforrások:	+1	+1	+1
Sebzés	d10+3+d6 (11)	d10+3+d6 (11)	d10+0+d6 (8)
Konzolidáció	d10+3 (8)	d10+3+d6 (11)	d10+0+d6 (8)
(Tulajdonos)	(Noble 1)	(Knight 5)	(Scout 2)
Hatalomfókusz:	1+1+0+3=5	5+2+3+2=12	2+2+0+0=4
Birtokigazgatás-próba:	+5	+6	+4
Birtokelemek	Fegyveresek (támadó)	Fegyveresek (támadó) Fegyveresek (védelmező)	Fegyveresek (támadó) Jó felderítők (védelmező)

HADÚR BSZ 3

Név:	Különleges alakulat	Közepes méretű hadtest	Városi rendfenntartók
Típus:	Hadúr	Hadúr	Hadúr
Példa:	<i>Testőrök, kalandozók, szörnyvadászok maximum 10 fő</i>	<i>50-250 fős létszámú fegyveres csoport (gyalogosok, íjászok, lovasság)</i>	<i>Egy maximum 25-125 fős átlagosan felszerelt városőrség egy kisebb városban</i>
Hatalomkocka:	d10	d10	d10
BSZ:	3	3	3
HD:	3d10+6	3d10+6	3d10+6
HÉ:	39 [3d10+3)+11]	50 [(3d10+3)+12]	49 [(3d10+3)+11]
Erőforrások:	+1	+1	+1
Sebzés	d10+3+d6 (11)	d10+3+d6 (11)	d10+3+d6 (11)
Konzolidáció	d10+3+d6 (11)	d10+3+d6 (11)	d10+3+d6 (11)
(Tulajdonos)	(Veteran 5)	(Knight 5)	(Veteran 5)
Hatalomfókusz:	5+3+3+0=11	5+2+3+2=12	5+3+3+0=11
Birtokigazgatás-próba:	+6	+6	+6
Birtokelemek	Fegyveresek (támadó) Rettegett hírnév (védelmező) Jó felszerelés (+10)	Fegyveresek (támadó) Törvény szolgálai (védelmező) Kisebb erőd (+20)	Fegyveresek (támadó) Törvény szolgálai (védelmező) Kisebb erőd (+20)

HADÚR BSZ 4

Név:	Harcosrend vezetője	Nagyobb hadtest	Kisebb erőd parancsnoka	Határőrök
Típus:	Hadúr	Hadúr	Hadúr	Hadúr
Példa:	Egy <i>harcosiskola</i> vagy <i>különleges harcosközösség vezetője</i>	250-1000 <i>fős létszámú fegyveres csoport (gyalogosok, íjászok, lovasság)</i>	<i>Határőr torony, Kisebb vár</i>	Egy <i>maximum 25-125 fős átlagosan felszerelt városőrség egy városban</i>
Hatalomkocka:	d10	d10	d10	d10
BSZ:	4	4	4	4
HD:	3d10+9	4d10+8	4d10+8	4d10+8
HÉ:	40 [3d10+9)+16	52 [(4d10+8)+14]	62 [(4d10+8)+14]	50 [(4d10+8)+12]
Erőforrások:	+3	+1	+2	+2
Sebzés	d10+3+d6 (11)	d10+3+2d6 (14)	d10+3+2d6 (14)	d10+3+d6 (11)
Konzolidáció	d10+3+2d6 (14)	d10+3+2d6 (14)	d10+3+2d6 (14)	d10+3+d6 (11)
(Tulajdonos)	(Swashbuckler 8)	(Knight 5)	(Knight 5)	(Veteran 5)
Hatalomfókusz:	8+4+1+3=16	5+4+3+2=14	5+2+3+2=14	5+4+3+0=12
Birtokigazgatás-próba:	+6	+6	+6	+6
Birtokelemek	Fegyveresek (támadó) Rabszolga had (védelmező) Önálló vállalkozás (+2 EF) Bajnok (kockázati)	Fegyveresek (támadó) Zsoldosok (támadó) Rabszolgahad (védelmező) Jó felszerelés (+10) Ostromgépek (kockázati)	Fegyveresek (támadó) Zsoldosok (támadó) Rabszolgahad (védelmező) Kisebb erőd (+20) Bajnok (kockázati)	Fegyveresek (támadó) Jó felderítők (védelmező) Jó felszerelés (+10)

HADÚR BSZ 5

Név:	Lovagrend vezetője	Sereg	Nagyobb erőd parancsnoka
Típus:	Hadúr	Hadúr	Hadúr
Példa:	Egy <i>felszentelt lovagrend.</i>	1000-5000 <i>fős létszámú fegyveres csoport (gyalogosok, íjászok, lovasság)</i>	<i>Határőr torony, Kisebb vár</i>
Hatalomkocka:	d10	d10	d10
BSZ:	5	5	5
HD:	5d10+10	5d10+10	5d10+10
HÉ:	72 [5d10+10)+17	55 [(5d10+10)+20]	80 [(5d10+10)+15]
Erőforrások:	+2	+2	+2
Sebzés	d10+3+2d6 (14)	d10+3+2d6 (14)	d10+3+d6 (11)
Konzolidáció	d10+3+d6 (11)	d10+3+d6 (11)	d10+3+2d6 (14)
(Tulajdonos)	(Paladin 6)	(Knight Commander 9)	(Knight 5)
Hatalomfókusz:	6+5+3+3=17	9+5+3+3=20	5+5+3+2=15
Birtokigazgatás-próba:	+6	+7	+6
Birtokelemek	Fegyveresek (támadó) Segédcsoportok (támadó) Hadipapok (védelmező) Kisebb erdő (+20) Bajnok (kockázati)	Fegyveresek (támadó) Zsoldosok (támadó) Hadivarázslók (védelmező) Jó felszerelés (+10) Ostromgépek (kockázati)	Fegyveresek (támadó) Zsoldosok (védelmező) Hadivarázslók (védelmező) Nagyobb erőd (+30) Bajnok (kockázati)

HADÚR BSZ 6-7

Név:	Légió parancsnoka	Légió parancsnoka	Fáraói Parancsnoka	Testőrség
Típus:	Hadúr	Hadúr	Hadúr	
Példa:	<i>Egész országot hadba hívó csapatmozgások</i>	<i>Mulhorandi inváziós légiók</i>	<i>Nekhtum nagyúr (warlord 9.)</i>	
Hatalomkocka:	d10	d10	d10	
BSZ:	6	6	7	
HD:	6d10+18	6d10+24	7d10+7	
HÉ:	80 [(6d10+24)+26]	78 [6d10+24)+24]	68 [(7d10+7)+25]	
Erőforrások:	+4	+4	+1	
(Tulajdonos)	(Warlord 12)	(Warlord 9)	-	
Hatalomfókusz:	12+5+5+4=26	9+6+5+4=24	9+7+5+4=25	
Birtokigazgatás-próba:	+7	+7	+7	

Lásd a mesélői készletet.

MAGISZTER

MAGISZTER BSZ 1-2

Név:	Kismester kutatással	önálló	Kisváros könyvtára	Városi könyvtár	Magán varázslóiskola
Típus:	Magiszter		Magiszter	Magiszter	Magiszter
Példa:	Akadémiai kismesterek, projektek és kísérleti kutatások vezetői		Mishtan, Thazarim könyvtárai	Aina, Surboar, Jhalhoren, Murghyr, Rauthil, Klondor, Sampranasz, Maerlar könyvtárai, és kisebb könyvtárak a nagyvárosokban	Egy kis független varázslóiskola, bárd kollégium vagy mágikus- illetve alkimistaműhely
Hatalomkocka:	d8		d8	d8	d8
BSZ:	1		1	2	2
HD:	1d8+1		1d8+1	2d8+6	2d8+4
HÉ:	23 [(1d8+1)+8]		8 [(1d8+1)+3]	19 [(2d8+6)+5]	26 [(2d8+4)+14]
Erőforrások:	+0		+1	+2	+2
Sebzés	d8+3 (7)		d8+3 (7)	d8+2+d6 (9)	d8+3+d6 (10)
Konszolidáció	d8+3 (7)		d8+3+d6 (10)	d8+2+d6 (9)	d8+3+d6 (10)
(Tulajdonos)	Mage Journeyman (4. sz)		Scholar (1. sz)	Sage (2. sz)	Mage (9. sz)
Hatalomfókusz:	4+1+3+0=8		1+1+1-1=3	2+1+2+0=5	9+2+3+0=14
Birtokigazgatás- próba:	+5		+3	+4	+7
Birtokelemek	Akadémiai ösztöndíj (+10)		Lelkes tanítványok (védelmező)	Kiterjedt levelezés (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező)	Kiterjedt levelezés (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Öreg mester hagyatéka (kockázati)

MAGISZTER BSZ2 TANSZÉKEK

Név:	Elméleti Tanszék	Mágia	Szabadmágia Tanszék	Teológia Tanszék	Világi Tudományok Tanszéke
Típus:	Magiszter		Magiszter	Magiszter	Magiszter
Példa:	<i>Imhotep kulcsár (Warlock of Great Old One 14.)</i>		<i>Horwedja mantikor (Sorcerer Wyrd 5. sz.)</i>	<i>Omen-That tisztelendő mester (Priest 4)</i>	<i>Naunet az Utolsó Út mestere (Mage 9. sz.)</i>
Hatalomkocka:	d8		d8	d8	d8
BSZ:	2		2	2	2
HD:	2d8+2		2d8+2	2d8+6	2d8+2
HÉ:	51 [(2d8+2)+21]		20 [(2d8+2)+10]	22 [(2d8+6)+8]	26 [(2d8+2)+16]
Erőforrások:	+1		+1	+3	+1
Sebzés	d8+4+d6 (11)		d8+3+2d6 (13)	d8+1+2d6 (12)	d8+3+d6 (10)
Konzolidáció	d8+4+d6 (11)		d8+3 (7)	d8+1+2d6 (12)	d8+3+d6 (10)
Hatalomfókusz:	14+2+1+4=21		5+2+0+3=10	4+2+1+1=8	9+2+3+2=16
Birtokigazgatás-próba:	+9		+6	+3	+7
Birtokelemek	Kiterjedt levelezés (támadó) Frakció kapcsolatok (védelmező) Felszerelt könyvtár (+20) Különleges kutatási források (kockázati)		Rabszolgák (támadó) Akadémiai ösztöndíj (+10) Egyedi varázstárgy (kockázati)	Rabszolgák (támadó) Rabszolgák (védelmező) Szellemi erőforrás (+2 EF) Különleges kutatási források (kockázati)	Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Egyedi mágikus eszközök (kockázati)

MAGISZTER BSZ3 TANSZÉKEK

Név:	Átalakítómágia Tanszék	Bűbájmágia Tanszék	Energiamágia Tanszék
Típus:	Magiszter	Magiszter	Magiszter
Példa:	<i>Wen-Rana mives asszony (Transmuter 9. sz)</i>	<i>Bhelb nagyúr (Enchanter 9. sz)</i>	<i>Ramenothep nagysárhány (Evoker 12)</i>
Hatalomkocka:	d8	d8	d8
BSZ:	3	3	3
HD:	3d8+3	3d8+3	3d8+3
HÉ:	60 [(3d8+3)+15]	52 [(3d8+3)+17]	55 [(3d8+3)+20]
Erőforrások:	+1	+1	+1
Sebzés	d8+3+2d6 (13)	d8+3+d6 (10)	d8+3+2d6 (13)
Konzolidáció	d8+3+2d6 (13)	d8+3+d6 (10)	d8+3+d6 (10)
Hatalomfókusz:	9+3+3+0=15	9+3+3+2=17	12+3+2+3=20
Birtokigazgatás-próba:	+7	+7	+7
Birtokelemek	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Kiterjedt levelezés (védelmező) Különösen jól felszerelt labor (+30) Különleges kutatási források (kockázati)	Frakció kapcsolatok (támadó) Kiterjedt levelezés (védelmező) Felszerelt labor (+20) Különleges kutatások (kockázati)	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Különösen jól felszerelt labor (+20) Egyedi varázstárgy (kockázati)

Név:	Idézőmágia Tanszék	Illúziómágia Tanszék	Jósmágia Tanszék
Típus:	Magiszter	Magiszter	Magiszter
Példa:	<i>Maraketh főkulcsár (Conjurer 9. sz)</i>	<i>Kefnaur ólomkéz (Illusionist 7. sz)</i>	<i>Samira orokáulum asszony (Mage 9. sz)</i>
Hatalomkocka:	d8	d8	d8
BSZ:	3	3	3
HD:	3d8+3	3d8+3	3d8+3
HÉ:	60 [(3d8+3)+15]	49 [(3d8+3)+14]	61 [(3d8+3)+16]
Erőforrások:	+1	+1	+1
Sebzés	d8+3+2d6 (13)	d8+3+2d6 (13)	d8+4+2d6 (14)
Konzolidáció	d8+3+2d6 (13)	d8+3+2d6 (13)	d8+4+2d6 (14)
Hatalomfókusz:	9+3+3+0=15	7+3+3+1=14	9+3+4+0=16
Birtokigazgatás-próba:	+7	+6	+8
Birtokelemek	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Kiterjedt levelezés (védelmező) Különösen jól felszerelt labor (+30)	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Kiterjedt levelezés (védelmező) Felszerelt könyvtár (+20)	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Kiterjedt levelezés (védelmező) Különösen jól felszerelt labor (+30) Különleges kutatási források (kockázati)

Név:	Mágikus Műhely Tanszék	Nekromancia Tanszék	Védómágia Tanszék
Típus:	Magiszter	Magiszter	Magiszter
Példa:	<i>Serafis a Kristályok mestere (Illusionist 9. sz)</i>	<i>Amunhet halálőr (Necromancer 12. sz)</i>	<i>Sun-Ra nagymester (Archmage 18. sz)</i>
Hatalomkocka:	d8	d8	d8
BSZ:	3	3	3
HD:	3d8+6	3d8+3	3d8+6
HÉ:	66 [(3d8+6)+18]	63 [(3d8+3)+18]	77 [(3d8+6)+29]
Erőforrások:	+2	+1	+2
Sebzés	d8+3+2d6 (13)	d8+3+2d6 (13)	d8+5+2d6 (15)
Konzolidáció	d8+3+2d6 (13)	d8+3+2d6 (13)	d8+5+2d6 (15)
Hatalomfókusz:	9+3+3+3=18	12+3+3+0=18	18+3+5+3=29
Birtokigazgatás-próba:	+7	+7	+11
Birtokelemek	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Kiterjedt levelezés (védelmező) Különösen jól felszerelt labor (+30) Különleges kutatási források (kockázati)	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Kiterjedt levelezés (védelmező) Különösen jól felszerelt könyvtár (+30) Különleges kutatási források (kockázati)	Lelkes tanítványok (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Lelkes tanítványok (védelmező) Kiterjedt levelezés (védelmező) Különösen jól felszerelt könyvtár (+30) Különleges kutatási források (kockázati)

MAGISZTER BSZ3-4

Név:	Nagyvárosi Könyvtár	Akadémia Prefektusa	Világi Kollégiuma	Akadémia
Típus:	Magiszter	Magiszter	Magiszter	
Példa:	<i>Skuld, Sultim, Geldaneth, Ulzel Neldorild könyvtára</i>	<i>Ramas-Thet nagymester (Mage 9. sz)</i>	<i>4 kollégium vezetője</i>	
Hatalomkocka:	d8	d8	d8	
BSZ:	3	4	4	
HD:	3d8+9	4d8+8	4d8+12	
HÉ:	31 [(3d8+9)+10]	40 [(4d8+8)+16]	38 [(4d8+12)+10]	
Erőforrások:	+3	+2	+3	
Sebzés	d8+3+d6 (10)	d8+3+3d6 (16)	d8+2+d6 (9)	
Konzolidáció	d8+3+2d6 (13)	d8+3+2d6 (13)	d8+2+2d6 (12)	
(Tulajdonos)	Mage Journeyman (4. sz)	-	Bard (4. sz)	
Hatalomfókusz:	4+3+3+0=10	9+4+3+0=16	4+4+0+2=10	
Birtokigazgatás-próba:	+5	+6	+7	
Birtokelemek	Kiterjedt levelezés (támadó) Rabszolgák (védelmező) Öreg mester hagyatéka (kockázati)	Kiterjedt levelezés (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Fegyveresek (támadó) Rabszolgák (védelmező) Különleges kapcsolatok (kockázati)	Kiterjedt levelezés (támadó) Rabszolgák (védelmező) Különleges erőforrások (+2 EF) Különleges kapcsolatok (kockázati)	

MAGISZTER BSZ5

Név:	Palotamágusok	Akadémikus mágusok	Vidéki mágusok	Tanszékvezetők Tanácsa
Típus:	Magiszter	Magiszter	Magiszter	Magiszter
Példa:	<i>Monolitok Építői, Trón Látnokai, Topáz Jogar Beavatottjai</i>	<i>Balzsamozók, Kapuk Őrzői, Kilenc Pecsét Őrzői</i>	<i>Könnyezők, Kristálynézők, Sunsuram Követői, Wun Zarándokai</i>	<i>Elsősorban ellenfélnek van kidolgozva, de használható, ha valaki döntő befolyást szerez felette.</i>
Hatalomkocka:	d8	d8	d8	d8
BSZ:	5	5	5	5
HD:	5d8+15	5d8+10	5d8+5	5d8+15
HÉ:	94 [(5d8+15)+29]	89 [(5d8+10)+29]	84 [(5d8+5)+29]	94 [(5d8+15)+29]
Erőforrások:	+3	+2	+1	+3
Sebzés	d8+5+3d6 (18)	d8+5+2d6 (15)	d8+5+3d6 (18)	d8+5+1d6 (12)
Konzolidáció	d8+5+3d6 (18)	d8+5+3d6 (18)	d8+5+2d6 (15)	d8+5+1d6 (12)
(Tulajdonos)	Archmage (18. sz)	Archmage (18. sz)	Archmage (18. sz)	Archmage (18. sz)
Hatalomfókusz:	18+3+5+3=29	18+3+5+3=29	18+3+5+3=29	18+3+5+3=29
Birtokigazgatás-próba:	+11	+11	+11	+11
Birtokelemek	Felsőbb kapcsolatok (támadó) Kiterjedt levelezés (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Fegyveresek (védelmező) Rabszolgák (védelmező) Varázslótorony (+30) Egyedi varázstárgy (kockázati)	Kiterjedt levelezés (támadó) Frakció kapcsolatok (támadó) Rabszolgák (védelmező) Lelkes tanítványok (védelmező) Varázslótorony (+30) Öreg mester hagyatéka (kockázati)	Frakció kapcsolatok (támadó) Rabszolgák (támadó) Kiterjedt levelezés (védelmező) Lelkes tanítványok (védelmező) Varázslótorony (+30) Egyedi varázstárgy (kockázati)	Frakció kapcsolatok (támadó) Kiterjedt levelezés (védelmező) Varázslótorony (+30) Egyedi varázstárgy (kockázati)

MAGISZTER BSZ6-7

Név:	Arkánusok Tanácsa	Fáraó Asztronómusa	Fáraó Fővarázslója
Típus:	Magiszter	Magiszter	Magiszter
Példa:	<i>Elsősorban ellenfélnek van kidolgozva, de használható, ha valaki döntő befolyást szerez felette.</i>	<i>Horwen nagymester (diviner 15)</i>	<i>Amenhet nagymester (Transmuter 9)</i>
Hatalomkocka:	d8	d8	d8
BSZ:	6	6	7
HD:	6d8+12	6d12+12	7d8+21
HÉ:	101 [(6d8+18)+29]	92 [6d8+12)+26]	112 [7d8+21)+19]
Erőforrások:	+3	+2	+3
Sebzés	d8+5+2d6 (15)	d12+4+3d6 (19)	d12+3+3d6 (18)
Konzolidáció	d8+5+3d6 (18)	d12+4+4d6 (22)	d12+3+3d6 (18)
(Tulajdonos)	Archmage (18. sz)	-	-
Hatalomfókusz:	18+3+5+3=29	15+7+4+0=26	9+7+3+0=19
Birtokigazgatás-próba:	+11	+8	+7
Birtokelemek	Frakció kapcsolatok (támadó) Fegyverek (támadó) Kiterjedt levelezés (védelmező) Rabszolgák (védelmező) Varázslótorony (+30) Egyedi varázstárgy (kockázati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Udvari mágusok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Kristálygömb (védelmező) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Akadémiai erőforrások (kockázati)	Öt hűséges hivatalnok (támadó) Udvari mágusok (támadó) Hatalmi jelvények (támadó) Rabszolgák (védelmező) Testőrgárda (védelmező) Palota (+30) Akadémiai erőforrások (kockázati)

GAZDA

GAZDA BSZ1

Név:			
Típus:	Gazda (Üzlet)	Gazda (Üzlet)	Gazda (Alvilági)
Példa:	<i>Önálló kis üzlet, műhely családi vállalkozás, kis bolt. Amatőr szintársulat vagy állandóhellyel és munkával rendelkező zenész.</i>	<i>Kis ültetvény (max 15 fő)</i>	<i>Piti bűnbanda</i>
Hatalomkocka:	d6	d6	d6
BSZ:	1	1	1
HD:	1d6	1d6	1d6+1
HÉ:	6 [(d6+0)+3]	19 [(1d6+0)+6]	8 [(1d6+1)+4]
Erőforrások:	+0	+0	+1
Sebzés	d6+1 (4)	d6+3+2d6 (12)	d6+1+d6 (7)
Konzolidáció	d6+1+d6 (7)	d6+3 (6)	d6+1 (4)
(Tulajdonos)	Commoner (1. sz)	Noble (1. sz)	Bandit (2. sz)
Hatalomfókusz:	1+1+1+0=3	1+1+1+3=6	2+1+1+0=4
Birtokigazgatás-próba:	+3	+5	+3
Birtokelemek	Jó minőségű eszközök (védelmező)	Rabszolgák (támadó) Tanya (+10 HÉ)	Bűnbanda (támadó)

GAZDA BSZ2

Név:			
Típus:	Gazda (Üzlet)	Gazda (Üzlet)	Gazda (Alvilági)
Példa:	<i>Egy kisvárosban fontos üzlet, fogadó, műhely, színház, mutatványosok vagy zenekar.</i>	<i>Közepes ültetvény (max 50 fő)</i>	<i>Egy kisvárosi nagy egy nagyváros negyedében fontos bűnbanda</i>
Hatalomkocka:	d6	d6	d6
BSZ:	2	2	2
HD:	2d6+2	2d6+2	2d6+2
HÉ:	24 [(2d6+2)+6]	25 [(2d6+2)+7]	30 [(2d6+2)+12]
Erőforrások:	+1	+1	+1
Sebzés	d6+1+2d6 (10)	d6+1+d6 (7)	d6+3+d6 (9)
Konzolidáció	d6+1+d6 (7)	d6+1+2d6 (10)	d6+3+d6 (9)
(Tulajdonos)	Master artisan (2. sz)	Noble (1. sz)	Bandit Captain (5. sz)
Hatalomfókusz:	2+2+1+1=6	1+2+1+3=7	5+2+3+2=12
Birtokigazgatás-próba:	+3	+5	+6
Birtokelemek	Rabszolgák (támadó) Munkások (védelmező) Műhely (+10)	Munkások (támadó) Rabszolgák (védelmező) Ültetvény (+10)	Bűnbanda (támadó) Bűnbanda (védelmező) Bűnbarlang (+10)

GAZDA BSZ3

Név:				
Típus:	Gazda (Üzlet)	Gazda (Üzlet)	Gazda (Alvilági)	Gazda (Alvilági)
Példa:	<i>Egy nagyváros fontos üzlete, elegáns fogadója, cirkusza, színtársulata.</i>	<i>Egy nagyobb ültetvény (100 fő felett és 1 hex ötöde)</i>	<i>Egy kisváros és környékének bűnbandája</i>	<i>Egy nagyváros fontos bűnszervezete</i>
Hatalomkocka:	d6	d6	d6	d6
BSZ:	3	3	3	3
HD:	3d6+3	3d6+3	3d6+3	3d6+3
HÉ:	41 [(3d6+3)+9]	43 [(3d6+3)+11]	44 [(3d6+3)+12]	24 [(3d6+3)+12]
Erőforrások:	+1	+1	+1	+1
Sebzés	d6+2+2d6 (11)	d6+3+2d6 (12)	d6+3+2d6 (12)	d6+3+2d6 (12)
Konzolidáció	d6+2+2d6 (11)	d6+3+2d6 (12)	d6+3+d6 (9)	d6+3+2d6 (12)
(Tulajdonos)	Renowned Artisian (3. sz)	Worldly Noble (4. sz)	Bandit Captain (5. sz)	Bandit Captain (5. sz)
Hatalomfókusz:	3+3+2+1=9	4+3+1+3=11	5+2+3+2=12	5+2+3+2=12
Birtokigazgatás-próba:	+4	+5	+6	+6
Birtokelemek	Rabszolgák (támadó) Munkások (védelmező) Jó felszerelés (védelmező) Céhház (+20)	Rabszolgák (támadó) Rabszolgák (védelmező) Nagy ültetvény (+20) Politikai kapcsolatok (kockázati)	Bűnbanda (támadó) Jó felszerelés (támadó) Bűnbanda (védelmező) Céhház (+20) Veszedelmes hírnév (kockázati)	Bűnbanda (támadó) Jó felszerelés (támadó) Bűnbanda (védelmező) Különleges ügynök (védelmező) Céhház (+20) Veszedelmes hírnév (kockázati)

GAZDA BSZ4

Név:			
Típus:	Gazda (Üzlet)	Gazda (Üzlet)	Gazda (Alvilági)
Példa:	<i>Prefektúra szinten fontos üzlet, fogadó, szórakoztatóipari egység (pl: egy aréna).</i>	<i>1 hexnyi ültetvény</i>	<i>Prefektúra szinten fontos bűnbanda</i>
Hatalomkocka:	d6	d6	d6
BSZ:	4	4	4
HD:	4d6+8	4d6+8	4d6+8
HÉ:	50 [(4d6+8)+10]	62 [(4d6+8)+12]	37 [(4d6+8)+17]
Erőforrások:	+2	+2	+2
Sebzés	d6+2+2d6 (11)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)
Konzolidáció	d6+2+2d6 (11)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)
(Tulajdonos)	Renowned Artisian (3. sz)	Worldly Noble (4. sz)	Master Thief (9. sz)
Hatalomfókusz:	3+4+2+1=10	4+4+1+3=12	9+4+4+0=17
Birtokigazgatás-próba:	+4	+5	+7
Birtokelemek	Rabszolgák (támadó) Munkások (védelmező) Jó felszerelés (védelmező) Céhház (+20)	Rabszolgák (támadó) Rabszolgák (védelmező) Palota (+30) Politikai kapcsolatok (kockázati)	Bűnbanda (támadó) Jó felszerelés (támadó) Bűnbanda (védelmező) Különleges ügynök (védelmező) Céhház (+20) Veszedelmes hírnév (kockázati)

GAZDA BSZ5

Név:			
Típus:	Gazda (Üzlet)	Gazda (Üzlet)	Gazda (Alvilági)
Példa:	<i>Skuld, Geldaneth, Sultim és Neldorildra jelentős befolyással rendelkező üzlet pl: Lord Harun és Lady Talassa sóbiznisze. Komoly utazó szintársulat vagy cirkusz.</i>	<i>Bánya „tulajdonos” pl: Kalamar aranybányája</i>	<i>Skuld, Geldaneth, Sultim és Neldorildra jelentős befolyással rendelkező bűnszervezet pl: Mask vagy Bastet tolvajcéhei</i>
Hatalomkocka:	d6	d6	d6
BSZ:	5	5	5
HD:	5d6+10	5d6+10	5d6+10
HÉ:	56 [(5d6+10)+11]	68 [(5d6+10)+13]	63 [(5d6+10)+18]
Erőforrások:	+2	+2	+2
Sebzés	d6+2+2d6 (11)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)
Konzolidáció	d6+2+2d6 (11)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)
(Tulajdonos)	Renowned Artisian (3. sz)	Worldly Noble (4. sz)	Master Thief (9. sz)
Hatalomfókusz:	3+5+2+1=11	4+5+1+3=13	9+5+4+0=18
Birtokigazgatás-próba:	+4	+5	+7
Birtokelemek	Rabszolgák (támadó) Munkások (védelmező) Jó felszerelés (védelmező) Céhház (+20)	Rabszolgák (támadó) Rabszolgák (védelmező) Palota (+30) Politikai kapcsolatok (kockázati)	Bűnbanda (támadó) Jó felszerelés (támadó) Bűnbanda (védelmező) Különleges ügynök (védelmező) Céhház (+20) Veszedelemes hírnév (kockázati)

GAZDA BSZ 6

Név:				
Típus:	Gazda (Üzlet)	Gazda (Üzlet)	Gazda (Alvilági)	Gazda (Alvilági)
Példa:	Több Prefektúrára kiterjedő befolyás	2-4 hexnyi földbritokkal rendelkező ültetvényes	Több Prefektúrára kiterjedő befolyás	2-4 hexnyi vidéken fontos szervezet
Hatalomkocka:	d6	d6	d6	d6
BSZ:	6	6	6	6
HD:	6d6+18	6d6+18	6d6+18	6d6+18
HÉ:	79 [(6d6+18)+13]	79 [(6d6+18)+13]	85 [(6d6+18)+19]	85 [(6d6+18)+19]
Erőforrások:	+3	+3	+3	+3
Sebzés	d6+3+2d6 (12)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)	d6+4+2d6 (13)
Konszolidáció	d6+3+2d6 (12)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)	d6+4+2d6 (13)
(Tulajdonos)	Worldly Noble (4. sz)	Worldly Noble (4. sz)	Master Thief (9. sz)	Master Thief (9. sz)
Hatalomfókusz:	4+6+1+3=13	4+6+1+3=13	9+6+4+0=19	9+6+4+0=19
Birtokigazgatás-próba:	+5	+5	+7	+7
Birtokelemek	Rabszolgák (támadó) Munkások (védelmező) Jó felszerelés (védelmező) Palota (+30)	Rabszolgák (támadó) Rabszolgák (védelmező) Palota (+30) Politikai kapcsolatok (kockázati)	Bűnbanda (támadó) Jó felszerelés (támadó) Bűnbanda (védelmező) Különleges ügynök (védelmező) Palota (+30) Veszedelemes hírnév (kockázati)	Bűnbanda (támadó) Jó felszerelés (támadó) Bűnbanda (védelmező) Különleges ügynök (védelmező) Palota (+30) Veszedelemes hírnév (kockázati)

GAZDA BSZ 7

Név:			
Típus:	Gazda (Üzlet)	Gazda (Üzlet)	Gazda (Alvilági)
Példa:	<i>Országos vagy nemzetközi jelentőségű üzlet Pl: Nei-Dor Ramathur, Mulhorand leggazdagabb embere.</i>	<i>5 hexnyi földbirtokkal rendelkező ültetvényes. Pl: Kétszeráldott Jabari Mulhorand harmadik leggazdagabb embere</i>	<i>Országos vagy nemzetközi jelentőségű alvilági szervezet. Pl: Set kultusza</i>
Hatalomkocka:	d6	d6	d6
BSZ:	7	7	7
HD:	7d6+21	7d6+21	7d6+21
HÉ:	86 [(7d6+21)+14]	86 [(7d6+21)+14]	92 [(7d6+21)+20]
Erőforrások:	+3	+3	+3
Sebzés	d6+3+2d6 (12)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)
Konzolidáció	d6+3+2d6 (12)	d6+3+2d6 (12)	d6+4+2d6 (13)
(Tulajdonos)	Worldly Noble (4. sz)	Worldly Noble (4. sz)	Master Thief (9. sz)
Hatalomfókusz:	4+7+1+3=14	4+7+1+3=14	9+7+4+0=20
Birtokigazgatás-próba:	+5	+7	+7
Birtokelemek	Rabszolgák (támadó) Munkások (védelmező) Jó felszerelés (védelmező) Palota (+30)	Rabszolgák (támadó) Rabszolgák (védelmező) Palota (+30) Politikai kapcsolatok (kockázati)	Bűnbanda (támadó) Jó felszerelés (támadó) Bűnbanda (védelmező) Különleges ügynök (védelmező) Palota (+30) Veszedelmes hírnév (kockázati)

PÉLDÁK ÚJ BIRTOK ALAPÍTÁSÁRA

Amikor a karaktered a kalandjai során egy birtokot szerez, vagy saját szakállára elkezd valamilyen komolyabb üzletbe, amellyel nem csak pénzt, hanem befolyást és hatalmat is akar szerezni, annak ki kell dolgoznia a Birtok legfontosabb számértékeit. az alábbi rendszer elsöre talán bonyolult lehet, de bízom benne, hogy működés közben már csak pár dobásra lesz szükség a rendszer működtetésére.

A fejezet végén van pár egy üres „Birtoklevél”, amit ki kell tölteni és csatolni a karakterlapodhoz.

Aki új birtokot szerez az alábbi lépéseket kell követnie (a procedúrához négy példát is csatolok):

1. Birtok típusának megállapítása
2. Befolyásszintjének megállapítása
3. Erőforrások megállapítása
4. Tulajdonos Hatalomfókuszának kiszámítása
5. A Birtok Hatalomértékének kidobása
6. A Birtokigazgatás-próba megállapítása
7. A Birtokelemek megállapítása
8. Vetélytársak felvázolása
9. Pártfogó kijelölése

PÉLDA (ÍRNOK): AKHENATON „ELŐLÉPTETÉSE”

Akenathon évekig dolgozott a fáraói hivatalnoki karban, azonban az új nagyvezír Rezim nem felejtette el neki, hogy

az elmúlt években az Új Nap politikáját segítette. Az új nagyvezír egy visszautasíthatatlan ajánlatot tett Maerlar prefektúrájának vezetésére, amit Akhenathon fenntartásokkal, de elfogadott.

1. Ez egyértelműen egy Írnok típusú birtok. a Hatalomkockája d12.

2. A táblázat alapján Maerlar egy befolyással nem rendelkező prefektúra, így a Befolyásszintje: 2.

3. Erőforrás értéke: 2

4. Akenathon Hatalomfókuszának kiszámítása:

Akenathon 6. szintű Hórusz-Ré-pap, az Intelligenciája 14 (+2), a Karizma 17 (+3).

$$6(\text{szint})+2(\text{BSZ})+2(\text{Int})+3(\text{Böl})=13$$

Hatalomfókusz 13 (egy kalandok közötti fázisban 6 pontot használhat fel legfeljebb).

5. A birtok alap HD ja: 2d12+4 akihez hozzájárul Akenathon 13-as Hatalomfókusza.

Dobások: 6, 6 (összesen: 12)

$$6+6+4+14= 30$$

(Megjegyzés ez az érték a fáraói hivatalban töltött idejében 68 pont volt, tehát jóval visszaesett a befolyása a korábbi helyéhez képest)

6. Birtokigazgatás-próba: Akenathon a Megérzés (Böl) szakértelmét jelöli ki a releváns szakértelmek közül, így egy +6

Birtok-sebzés: d12+3

7. Birtokelemek: Akenathon játékos a öt hűséges hivatalnokot választ, akik

elkísérték erre a helyre, és úgy dönt, hogy védelmező birtokelem lesz (tart a nagyhatalmú ellenfelektől). A második kezdő birtokelem pedig egy kényelmes iroda lenne (amely +10 Hatalomértéket jelent).

8. Akenathon játékos szeretné, ha Rezim lenne a vetélytársa, amit a Mesélő elfogad (BSZ: 7). A Mesélő megnevezi Lord Horemhebet, aki már 20 éve dolgozik a Maerlari prefektusok mellett és több mint egy tucat prefektus bukását nézte végig. Mivel ő van itt a legrégebb, ezért kicsit úgy érzi, hogy ő a hatalom valódi birtokosa (BSZ 2). A Mesélő tudja, hogy Maerlar melletti sivatagban egy piramis mélyén bújkál Ramkathen a sötét mágus, akinek feltett szándéka Maerlart a befolyása alá vonja. Erről Akenathon játékos még mit sem sejt, így ő lesz a titkos vetélytárs.

9. Mivel elég erős vetélytársai vannak, ezért a Mesélő engedélyezi, hogy a korábbi mentora Amenhet nagymester a fáraói fővarázsló legyen a pártfőgója.

PÉLDA (HADÚR): NEFTÜSZ-AMNA ANGYALAI

Neftüsz-Amnát Nephtys lovaghölgye katonái élén megérkezett Untherbe, hogy segítse Anhur kultuszának hadmozdulatait. Habár mivel nő sokan kételkednek a rátermettségében, de biztos benne, hogy nem sokáig fogják lesajnálni.

1. Hadúr típusú Birtokról van szó, a Hatalomkockája d10.

2. Habár alapvetően a Bosszú Angyalai lovagrend vezetője (4), most az anhurita légió alvezéréként egész seregeket kell irányítani, így a befolyási szintje: 5

3. Erőforrások: 4

4. Neftüsz-Amna Hatalomfókuszának megállapítása

Neftüsz-Amna (9. szintű lovag, Erő 14 (+2), Karizma 18 (+4))

$$9(\text{szint})+5(\text{BSZ})+2(\text{Erő})+4(\text{Kar})=19$$

Hatalomfókusz: 19 (kalandok közötti fázisban legfeljebb 9-et használhat fel)

5. A birtok alap HD ja: 5d10+20, amihez hozzá járul a 19-es Hatalomfókusza

Dobások: 3, 1, 10, 4, 7 (összesen: 25)

$$25+20+19=64$$

6 Birtokigazgatás-próba: Habár Neftüsz-Amna Karizmája magas, azonban nem képzett a Megfélemlítés szakértelemben, ezért a Harci fegyveres jártasság alapján a Birtokigazgatás-próbája: +6

Birtok-sebzés: d10+4

7. Birtokelemek: a játékos egyértelműen két fegyveres csoportot választ (támadó és egy védelmező jellegűt).

8. Neftüsz-Amna játékos szeretné, ha lenne a hadjáratban egy visszatérő hadvezér ellenfele, ezért a mesélővel közösen kidolgoznak egy Untheri hadurat, akit Samsoran a Vérontónak hívnak (BSZ 5). Mivel Neftüsz-Amna a seregével Shusselben állomásozik, ezért a Mesélő egy

helyi lázadó vezetőt Selúne papnőjét Ningalt jelöli ki, aki aktívan szervezkedik a hódítókkal szemben (BSZ 4). Neftüsz-Amna titkos ellenfele az inváziós sereghez Hórusz-Ré kultuszához köthető alvezére Enkias Heliacant, aki nem nézi jó szemmel, hogy Neftüsz-Amna és a felettese Múraion Ramathant (BSZ 5) között kibontakozóban van egy románc.

9. Neftüsz-Amna választhatná Múraiont pártfogónak, de helyette inkább a korábbi kalandjai során megismert Uma-Istari úrnőt választja, aki az inváziós seregben Ízisz elit lándzsavívó alakulatának vezetője (BSZ 3).

PÉLDA 3 (MAGISZTER): AZ ÚJ PROFESSZOR

Amonseker élete teljesen felborult miután két hete a Bűbájmágia Tanszék vezetőjét eltávolították, és őt az egyszerű kismestert rekord gyorsasággal avatták először mesterré majd jelölték ki tanszékvezetővé (két mester is lenne a Tanszéken sokkal alkalmasabbak a feladatra). Amonseker egyelőre csak a túlélésre játszhat.

1. Magiszter típusú birtok, amelynek a Hatalomkockája D8.

2. Befolyásszint: 3 (a 8 mágikus iskola egyikéhez tartozik a tanszék)

3. Erőforrás: 1

4. Hatalomfókusz megállapítása

Amonseker (5. szintű varázsló, Intelligencia 14 (+2), Karizma 15 (+2))

$$5(\text{szint})+3(\text{BSZ})+2(\text{Int})+2(\text{Kar})=12$$

Hatalomfókusz: 12 (kalandok közötti fázisban legfeljebb 6-ot használhat fel)

5. A birtok alap HD ja: $5d8+5$, amihez hozzá járul a 12-es Hatalomfókusza

Dobások: 5, 4, 4 (Összesen: 13)

$$13+5+12=30$$

6. Birtokigazgatás-próba: egyértelműen az Mágiaismeret szakértelmet választja: +5

Birtok-sebzés: $d8+2$

7. Birtokelemek: Amonseker játékosának van pár lelkes tanítványa (támadó jellegű) és egy elszabadult kőkolosszus megállításakor elnyerte Gheldaneth prefektusának támogatását, aki közbenjárt érte egy akadémiai ösztöndíjért (+10 Hatalomérték)

9. Amonseker játékos a korábbi kalandjai során összeakaszkodott a Skuldban bujkáló Yuan-ti kultusszal (BSZ 4), és gyanítja, hogy itt is el fogják érni, különösen, hogy a kinevezésével hirtelen híres ember lett. A mesélő megnevezi Lisimba mestert (BSZ 2), aki nagyon szeretett volna Tanszékvezető lenni, és mindent el fog követni, hogy kitérje Amonseker a helyéről. A titkos vetélytárs Amonseker titkos sötét személyisége lesz (BSZ 3), akit pont a korábbi leváltott Tanszékvezető személyiségátíró mágikus kísérletei plántáltak bele a karakterbe (A játékos elrontott egy Mentődobást a legutóbbi kalandozó fázisban, de nem derült ki, hogy

mi volt a hatás). A sötétszemélyiség időről-időre feléled és katasztrófákat okoz.

10. A játékos az öreg és már visszavonult mentorát Khabas-Nur mestert (BSZ 3) választja pártfogónak, aki a Geldaneth folyóparti városrészén él egy kis házikóban, és bármikor szívesen ad tanácsokat.

PÉLDA 4 (GAZDA): AZ ORGYILKOS-STARTUP

Memphis a Bastet-hívő tolvaj úgy dönt, hogy az orgyilkos munkáját magasabb szintre emeli, és elkezd hasonszőrű alakokat gyűjteni, hogy egy jövedelmező orgyilkos céhet hozzon létre és pár ifjoncot kineveljen szabadidejében. A céh központjának a gazdag és robbanásszerűen fejlődő Neldorildot választja.

1. Gazda típusú birtok (alvilági)
2. Befolyásszint: 1 (nincsenek tíznél többen, és abból is 3-an tanoncok ezért a mesélő ezt a szintet jelöli ki).
3. Erőforrás: 1 (mert alvilági)
4. Hatalomfókusz megállapítása
Memphis (7. szintű tolvaj, Intelligencia 12 (+1), Ügyesség 18 (+4))
 $7(\text{szint})+1(\text{BSZ})+1(\text{Int})+4(\text{Ügy})=13$
Hatalomfókusz: 13 (kalandok közötti fázisban legfeljebb 6-ot használhat fel)
5. A birtok alap HD ja: $1d6+1$, amihez hozzá járul a 13-as Hatalomfókusz
Dobás: 4

4+1+13= 18

6. Birtokigazgatás-próba: Lopakodás-szakértelem alapján: +7

Birtok-sebzés: $d6+4$

7. Birtokelemek: az orgyilkoscéh nem működik orgyilkosok nélkül, ezért bűnbandát választ birtokelemnek (támadó jellegű), illetve Memphis egy korábbi kalandjában megszerezte egy kis csehó tulajdonjogát, ami kiváló bűnbarlang lehetne (+10 Hatalomérték).

9. Memphis játékosok sok ellenfelet összeszedett az évek során, vetélytársnak a Skuldban tanyát vert Üres Szemek nevű tolvajbandát választja, akik a nyugati tolvaj isten Mask hívei (BSZ 2). A mesélő az utcai szintű céhhez egy utcai szintű vetélytársat választ Nurven felügyelőt a Neldorildi városőrség nyomozóját (BSZ 1), aki a városban tevékenykedő alvilági szervezetekre és tolvajok elkapására szakosodott. A titkos vetélytárs a Neldrildban tevékenykedő titkos kígyókultusz lesz (BSZ 4), akik szemmel tartják Memphist és a bandáját, hátha fel tudják őket használni a céljaikra.


10. A játékos és a mesélő megegyezése alapján a korábbi kalandjaik során megismert Murven a Neldorildi titkosrendőrség ügynöke (BSZ 1) lesz a pártfogója, aki időről-időre bizalmas információkkal látja el.

FÜGGELÉK: BIRTOKLEVELEK (KARAKTERLAPOK BIRTOKOKHOZ)


ÁLTALÁNOS/ÜRES

Birtok neve: Birtok típusa: BSZ: Hatalomkocka: HD: HÉ: Erőforrások: Hatalomfókusz: Birtokigazgatás-próba: Biroksebzés: Éves bevételek: Éves kiadások:	Releváns Tulajdonságok: <ul style="list-style-type: none"> • • Releváns szakértelmek <ul style="list-style-type: none"> • • • • Vetélytárs: Titkos vetélytárs: Pártfogó:	Birtok elemek:
--	--	----------------


ÍRNOK

BIRTOKLEVÉL		
Birtok neve: Birtok típusa: Írnok BSZ: Hatalomkocka: d12 HD: HÉ: Erőforrások: Hatalomfókusz: (<i>Szint+BSZ+Tul1+Tul2</i>) Birtokigazgatás-próba: Biroksebzés: d12+Tul. mód. (...) Éves bevételek: BSZ+EF(...) Éves kiadások: BSZ (...) +d12-d12	Releváns Tulajdonságok: <ul style="list-style-type: none"> • Intelligencia: • Bölcsesség: Releváns szakértelmek <ul style="list-style-type: none"> • Megérzés (Böl): • Meggyőzés (Kar): • Történelem (Int) • Vallás (Int): Vetélytárs: Titkos vetélytárs: Pártfogó:	 Birtokelemek:


HADÚR

BIRTOKLEVÉL		
<p>Birtok neve:</p> <p>Birtok típusa: Hadúr</p> <p>BSZ:</p> <p>Hatalomkocka: d10</p> <p>HD:</p> <p>HÉ:</p> <p>Erőforrások:</p> <p>Hatalomfókusz: (<i>Szint+BSZ+Tul1+Tul2</i>)</p> <p>Birtokigazgatás-próba:</p> <p>Birtoksebzés: d10+Tul. mód. (...)</p> <p>Éves bevételek: BSZ+EF(...)</p> <p>Éves kiadások: BSZ (...) +d10-d10</p>	<p>Releváns Tulajdonságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erő: • Karizma: <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atlétika (Erő): • Harci fegyveres jártasság (Erő): • Megfélemlítés (Kar): • Túlélés (Böl): <p>Vetélytárs:</p> <p>Titkos vetélytárs:</p> <p>Pártfogó:</p>	 <p>Birtokelemek:</p>


MAGISZTER

BIRTOKLEVÉL		
<p>Birtok neve:</p> <p>Birtok típusa: Magiszter</p> <p>BSZ:</p> <p>Hatalomkocka: d8</p> <p>HD:</p> <p>HÉ:</p> <p>Erőforrások:</p> <p>Hatalomfókusz: (<i>Szint+BSZ+Tul1+Tul2</i>)</p> <p>Birtokigazgatás-próba:</p> <p>Birtoksebzés: d8+Tul. mód. (...)</p> <p>Éves bevételek: BSZ+EF(...)</p> <p>Éves kiadások: BSZ (...) +d8-d8</p>	<p>Releváns Tulajdonságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intelligencia • Karizma <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alkimistaeszközök jártasság (Int): • Mágiaismeret (Int): • Előadás (Kar): • Észlelés (Böl): <p>Vetélytárs:</p> <p>Titkos vetélytárs:</p> <p>Pártfogó:</p>	 <p>Birtokelemek:</p>

GAZDA (ÜZLET)

BIRTOKLEVÉL		
<p>Birtok neve:</p> <p>Birtok típusa: Gazda (üzlet)</p> <p>BSZ:</p> <p>Hatalomkocka: d6</p> <p>HD:</p> <p>HÉ:</p> <p>Erőforrások:</p> <p>Hatalomfókusz: (<i>Szint+BSZ+Tul1+Tul2</i>)</p> <p>Birtokigazgatás-próba:</p> <p>Birtoksebzés: d6+Tul. mód. (...)</p> <p>Éves bevételek: BSZ+EF(...)</p> <p>Éves kiadások: BSZ (...)</p> <p>+d6-d6</p>	<p>Releváns Tulajdonságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Állóképesség: • Intelligencia? <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eszköz/járműjártasság (Int/Ügy): • Meggyőzés (Kar): • Megérzés (Böl): • Nyomozás (Int): <p>Vetélytárs:</p> <p>Titkos vetélytárs:</p> <p>Pártfogó:</p>	 <p>Birtokelemek:</p>

GAZDA (ALVILÁGI)

BIRTOKLEVÉL		
<p>Birtok neve:</p> <p>Birtok típusa: Gazda (alvilági)</p> <p>BSZ:</p> <p>Hatalomkocka: d6</p> <p>HD:</p> <p>HÉ:</p> <p>Erőforrások:</p> <p>Hatalomfókusz: (<i>Szint+BSZ+Tul1+Tul2</i>)</p> <p>Birtokigazgatás-próba:</p> <p>Birtoksebzés: d6+Tul. mód. (...)</p> <p>Éves bevételek:</p> <p>Éves kiadások: BSZ (...)</p> <p>+d6-d6</p>	<p>Releváns Tulajdonságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ügyesség: • Intelligencia: <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Megtévesztés (Kar): • Lopakodás (Ügy): • Megfélemlítés (Kar): • Nyomozás (Int): <p>Vetélytárs:</p> <p>Titkos vetélytárs:</p> <p>Pártfogó:</p>	 <p>Birtokelemek:</p>

13. KI KICSODA MULHORANDBAN

FÜGGELÉK: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATOK A KALANDOK KÖZÖTTI FÁZISOKHOZ – JÁTÉKOSOKNAK

ÉLETMÓD

ÉLETMÓD	KÖLTSÉGEK 1 nap (30 nap) Kalandok közötti időszak: 180 nap
Nyomorult	-
Ínséges	1 ep (3 ap) Kalandok között: 12 ap
Szegényes	2 ep (6 ap) Kalandok között: 36 ap
Szerény	1 ap (30 ap) Kalandok között: 180 ap
Kényelmes	2 ap (60 ap) Kalandok között: 360 ap
Módos	4 ap (120 ap) Kalandok között: 720 ap
Arisztokratikus	10 ap (300 ap) Kalandok között: 1800 ap

GYAKORLÁS SZINTLÉPÉSHEZ

Szint	Napok
5-10	20 nap
11-16	30 nap
17-20	40 nap

HATALOM ÉS HIT SZOLGÁLATA: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Tevékenység leírása
Apró politikai manőverek	<i>Attól, hogy nem rendelkezel birtokokkal és hatalommal még képes vagy egyes hatalmi központokra hatni.</i>
Egyházi szolgálat (kultusz)	<i>Áldozó papként vagy közönséges papként szolgálsz egy templomban, spirituális megvilágosodást keresve.</i>
Elismertségszerzés (kultusz)	<i>A kultikus státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
Elismertségszerzés (politikai)	<i>A politikai státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
Erődépítés (politikai)	<i>A pénzedet arra használod, hogy erődöt vagy más állandó bázist vagy székhelyet létesíts magad számára.</i>
Fáraó száz napja (politikai)	<i>Minden mulhorandinak kötelező az életében egyszer a fáraó építkezéseinek szolgálni, mint közönséges munkás.</i>
Fáraó szolgálata (politikai)	<i>A fáraói hivatalokban vállalsz munkát, amely nagyobb befolyást és így nagyobb jutalmakat von maga után.</i>
Politikai irányvonalak alakítása	<i>A társadalom és a mulhorandi elit politikai hangulatát és a három politikai frakció támogatottságát módosíthatod.</i>

KATONAI SZOLGÁLAT: SZOLGÁLAT HELYE

Szolgalat helye	Szakértelem	Ellenfelek (d4)
Mulhorand: Flottaszolgalat	Járműves jártasság Természetismeret	1. Közönséges bűnözők (kalózok) 2. Messemprar (hadihajók) 3. Thay sereg (flotta) 4. Szörnyek (sahuaginok)
Mulhorand: Határvédelem	Harci fegyveres jártasság Természetismeret	1. Idegen zsoldosok (fosztogatók) 2. Közönséges bűnözők (banditák) 3. Thay határvadászok 4. Szörnyek (orkok, goblinoidok)
Mulhorand: Rendfenntartás	Megtévesztés Harci fegyveres jártasság	1. Alvilági szervezetek (Set kultusza) 2. Idegen zsoldosok (unatkoznak) 3. Közönséges bűnözők (banditák) 4. Szörnyek (vérsakálok)
Unther: felderítés és beszivárgás	Osonás Túlélés	1. Alvilági szervezetek (Timat kultusza) 2. Messemprar (határvidék) 3. Untheri ellenállás (Hold szimbólumos) 4. Meth erdő elfjei (felderítő csapatok)
Unther: hadjárat	Harci fegyveres jártasság Megfélemlítés	d6 1. Idegen zsoldosok (chessentaiak) 2. Idegen zsoldosok (északiak) 3. Messemprar (hadsereg) 4. Meth erdő elfjei (gerillacsapatok) 5. Mulhorandi sereg (belső lázongás) 6. Szörnyek (fiatal sárkányok, NF: 20) 7. Untheri ellenállás (Furifax lázadói) 8. Untheri nemesség (Gauda Narxész)
Unther: hátország és ellátmány	Gyógyítás Történelem	d8 1. Idegen zsoldosok (szövetségeselek) 2. Közönséges bűnözők (fosztogatók) 3. Közönséges bűnözők (kalózok) 4-5. Mulhorandi sereg (belső ellentétek) 6. Szörnyek (koboldok) 7. Untheri ellenállás (Hold szimbólumosok) 8. Untheri nemesség (behódoltak)
Unther: zsoldos kompániák szervezése	Megtévesztés Meggyőzés	d6 1. Idegen zsoldosok (barbárok) 2. Idegen zsoldosok (chessentaiak) 3. Idegen zsoldosok (északiak) 4. Idegen zsoldosok (mulhorandiai) 5. Mulhorandi sereg (belső ellentétek) 6. Szörnyek (vérsakányok)
Zsoldosszolgalat külföldön	Harci fegyveres jártasság Túlélés	d6 1. Aglarondban (Thayyal szemben) 2. Chessentában (városállamok közötti villongások: „idegen zsoldosok”) 3. Chessentában (a Határkirályságokban: „untheri nemesség”) 4. Messzi északon (Cormyr, Völgyvidék stb.: „Messemprar”) 5. Murghömben (szörnyekkel szemben: élőholtak) 6. Thayban (felér egy hazaárulással: Mulhorand)

MÁGIKUS KUTATÁSOK: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Mágikus kutatások neve (Kasztok)	Leírás
Alapkutatás: elismertség szerzés (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaidal státuszt és hírnevet akarsz szerezni (Elismertség-pont)
Alapkutatás: tapasztalat gyűjtés (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaid a saját nyers mágikus hatalmad kiterjesztését szolgálja (Tapasztalait pont)
Alapkutatás: varázslatok kifejlesztése (Varázslók)	Kutatásaid eredményképpen új varázslat kerül a varázskönyvedbe (új varázslat)
Közönséges kutatás (Bármelyik kaszt)	Egy témában információkat gyűjtesz. (információ morzsák)
Műhelymunka: varázsipari szakmunka (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben pénzért, dicsőségért vagy tapasztalatért dolgozol.
Műhelymunka: varázsitalfőzés (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázsitalokat főzöl.
Műhelymunka: varázstekercsírás (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázstekerceket írsz.
Varázskönyv feldolgozása (Varázslók)	Idegen varázskönyvek tartalmának megismerése
Varázstárgykészítés (Bármelyik mágiahasználó)	A neve magáért beszél: varázstárgyakat készítesz magadnak.

ALVILÁGI ÉLETMÓD: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Leírás	Legmagasabb megteremthető életmód
Bűnözés	<i>Minden olyan hosszan folytatható tevékenység idetartozik, amellyel a törvény megszegésével vagy megkerülésével másokat megkárosítva pénz lehet szerezni.</i>	Kényelmes (NF:10) Módos (NF:15)
Fejvadászat	<i>Gonosztevőkre vagy szörnyekre vadászol, hogy ezzel védj a rendet. Sokat mozogsz alvilági körökben, de nem vagy bűnöző.</i>	Kényelmes
Hálózatok kiépítése	<i>Egy helyen meghatározott társadalmi csoportban vagy városrészben informátorok és megfigyelők hálózatát építed ki</i>	Szerény
Kémkedés és titkosrendőrség	<i>Beépülsz egyszervezetbe és információkat gyűjtesz vagy a fáraói titkosrendőrség embereként fizető munkát vállalsz és a lakosság körében jársz.</i>	Kényelmes
Küzdővermek	<i>Akár teljesen alvilági, akár szervezett körülmények között, de abból élsz, hogy a közönséget szórakoztatod a harci képességeiddel.</i>	Módos
Orgyilkosság	<i>Abból élsz, hogy pénzért másokat leteszél láb alól. Az ügyeid általában rutinszerűek, de így sem veszélytelenek.</i>	Arisztokratikus
Szerencsejáték	<i>A pénzedből kártyázol, kockázol és habzsolod az életet. Egyszerre lehet kényelmes és nagyon nyomorult.</i>	Arisztokratikus
Nagy balhé előkészítése	<i>Keresel és felmérsz egy zsákmányban gazdag házat, egy kincsekkel teli kazamatát és más jól fizető munkát.</i>	Szerény

MUNKA ÉS MAGÁNÉLET: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Leírás
Családi ügyek	<i>A karaktered családod alapít, amelyből erőt meríthet, azonban veszélyt is jelenthet számára.</i>
Menedékteremtés	<i>Egy olyan helyet teremtess magadnak, ahol meghúzhatod magad akár a kalandok alatt, akár a kalandokon kívül.</i>
Munka	<i>Beállsz pénzt keresni mint minden civil.</i>
Műalkotás készítése	<i>Kiéled a kreativitásod, hogy pénzt vagy dicsőséget szerezz vele.</i>
Pihenés	<i>Nem csinálsz semmit, csak pihensz és feltöltödsz.</i>
Tárgykészítés	<i>Egy közönséges tárgyat készítesz a rendelkezésedre álló eszközökből.</i>
Tréning	<i>Megtanulsz egy nyelvet, jártasságot szerzel egy szakértelemben vagy eszközben.</i>
Pletykák terjesztése	<i>Pletykákat terjesztesz magadról vagy másról.</i>
Tivornyázás	<i>Mulatozással és társasági eseményekre járással kapcsolatokat építesz.</i>
Varázstárgy eladása	<i>Egy nálad lévő varázstárgyra keresel vevőt.</i>
Varázstárgy vásárlása	<i>Egy varázstárgyat próbálsz pénzért megszerezni (ha elérhető)</i>

INDEX