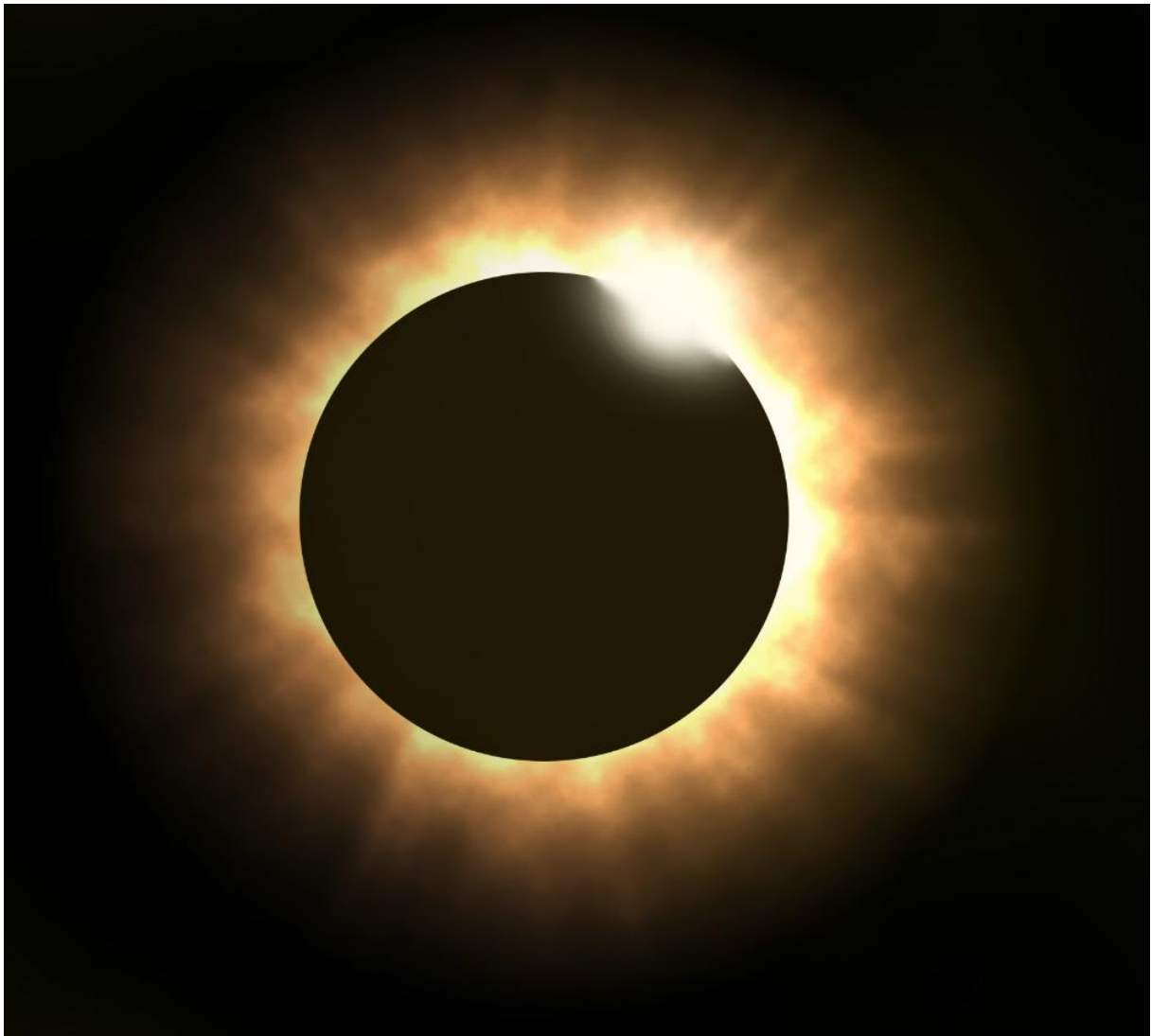




# A HALDOKLÓ NAP ÁRNYÉKA

Világleírás és játékos segédlet



Kevevári István

# A HALDOKLÓ NAP ÁRNYÉKA

VILÁGLEÍRÁS ÉS JÁTÁKOSI SEGÉDLET

Kevevári István

*A szememben 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.....	4
A kampány jellegzetességei .....	5
Kampányvariációk.....	8
A könyv szerkezete .....	11
Támogatott rendszerek .....	12
Inspiráló irodalom .....	12
Hivatalos források az Öreg Birodalmakhoz .....	13
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
5. Mulhorandon túli földek.....	26
Mulhorandon túli földek címszavakban .....	26
6. Mulhorand társadalma.....	29
Mulhorand társadalma címszavakban .....	29
7. Hit és kultuszok Mulhorandban .....	31
Mulhorand Panteon címszavakban.....	31
Más és idegen istenek Az Öreg Birodalmakban Címszavakban .....	32
8. Mulhorandi politika.....	34
Mulhorandi politika címszavakban .....	34
Hatalmi központok .....	37
9. Varázstudók Mulhorandban .....	44
Mágia és varázstudók címszavakban .....	44
10. Mulhorandi karakterek .....	47
Fajok.....	47
Kasztok.....	48
Hátterek .....	49
11. Kalandok közötti elfoglaltságok.....	51
Kalandok közötti elfoglaltságok címszavakban .....	51

Próbák, nehézségek és bonyodalmak .....	52
Esszenciális kalandok közötti elfoglaltságok .....	53
Hatalom és hit szolgálata.....	54
Katonai szolgálat .....	55
Mágikus kutatások.....	57
Alvilági életmód .....	59
Munka és magánélet.....	61
12. Írnokok és Hadurak .....	62
Írnokok és Hadúrak címszavakban.....	62
Birtokmanőverek .....	66
Függelék: Birtoklevelek (karakterlapok birtokokhoz) .....	67
Függelék: Összefoglaló táblázatok a kalandok közötti fázisokhoz – Játékosoknak .....	70

## Rövidített változat

## 1. BEVEZETÉS

Kedves olvasóm, jelen „kampánykészlet” azért készült, hogy egységes formában megszerezzen 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-kampányoktélrt kevért (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 akadémiái 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 érezzétek 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 tanácsstag 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 megbecsülésért 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 söpredékében, 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 játékra 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 társadalmi:** 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*

*Unapproachable 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)

Rövidített változat



## 2. HÚSZ GYORS KÉRDÉS A KAMPÁNY VILÁGÁHOZ

Jeff Riens 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 (Sópuszta)
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 alkimistát, 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 Sóljomfiókák 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 kitiltva.

**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.

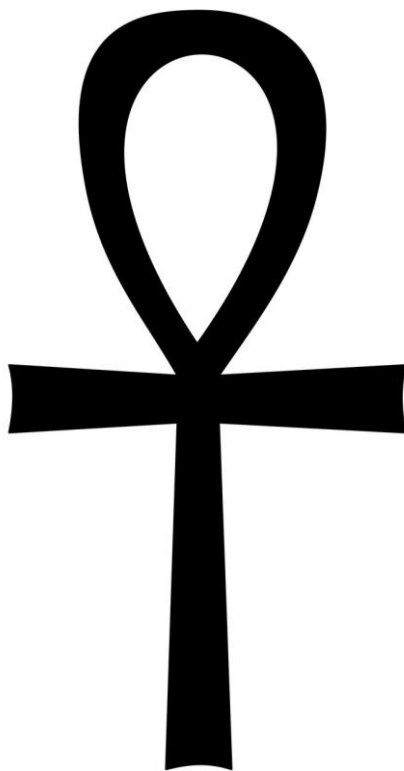
**Orákulum Botja:** Amon-Ares fáraó az egyedüli fáraó volt, aki nem Hórusz-Ré vérvonalához tartozott, hanem Thoth gyermeke volt. Amon-Ares egy nagy jó volt, akinek a piramisa a Lilapor-síkságtól délre fekvő pusztaságban található. Amon-Ares botja kikerült a sírból és azóta több nagy hatalmú varázsló 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 Piramisba.
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

Rövidített változat



### 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 egyneként 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.

## Rövidített változat



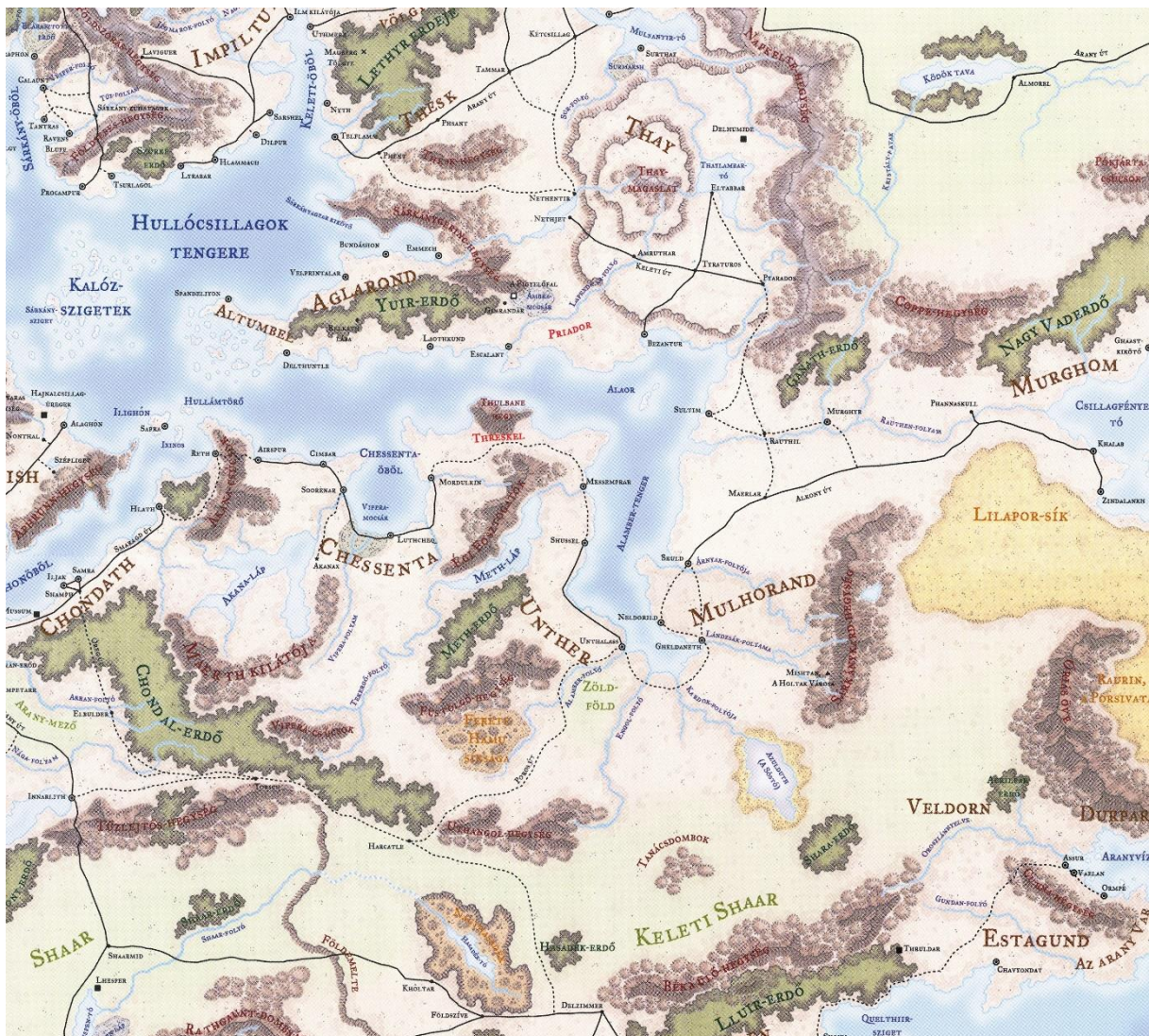
## 5. MULHORANDON TÚLI FÖLDEK

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 kitérőre.

**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 Messempar 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.*

## Rövidített változat

## 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 együttesen 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.

Rövidített változat



## 7. HIT ÉS KULTUSZOK MULHORANDBAN

### MULHORAND PANTEON CÍMSZAVAKBAN

Isten neve	Címei	Jellem/SZFÉRA
<b>Anhur</b>	<i>A Háború Istene, A Fizikai Erő Bajnoka, A Háború Sólyma.</i>	Kaotikus Jó HÁBORÚ, VIHAR
<b>Anubisz</b>	<i>Az Alvilág Kapuőre, A Balsamozók Istene, A Sírok Védelmezője</i>	Törvényes Semleges HALÁL, SÍR
<b>Bastet</b>	<i>Macskák Istennője, Szerencse Úrnője, A Hold Szeme</i>	Kaotikus Semleges HÁBORÚ, TRÜKKÖK
<b>Geb</b>	<i>A Föld és a Kövek Istene, A Bányák Ura, a Föld Kincseinek Őrzője</i>	Igaz Semleges KOHÓ, TERMÉSZET
<b>Hathor</b>	<i>Az Anyaság és Termékenység Istennője, A Tánc, Zene és a Költészet Úrnője</i>	Semleges Jó ÉLET, FÉNY
<b>Hórusz-Ré</b>	<i>Napisten, Bosszú Ura, Mulhorand Uralkodója, Priador Védelmezője, Thesk Felügyelője, Semphar Őrzője, Az Istenek Fáraója.</i>	Törvényes Semleges (Jó) ÉLET, FÉNY
<b>Ízisz</b>	<i>Időjárás Istennője, A Folyók Királynője, Aratás Anyja, Minden Szeretet Úrnője</i>	Semleges Jó ÉLET, TUDÁS
<b>Nephtys</b>	<i>A Kereskedelem, a Vagyon és a Holtak Istennője, Elkötelezettség Úrnője, Az Istenek Bosszúálló Anyja</i>	Kaotikus Jó SÍR, TUDÁS
<b>Ozirisz</b>	<i>A Természet Ura, A Holtak Őrzője, Mulhorand Bírája</i>	Törvényes Jó ÉLET, TERMÉSZET
<b>Sebek</b>	<i>Folyók Istene, A Krokodilok Ura, Balsors Hozója</i>	Semleges Gonosz TERMÉSZET, VIHAR
<b>Set</b>	<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
<b>Thoth</b>	<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
<b>Anhur</b>	Hethab Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ)	Új Nap
<b>Anubisz</b>	Rameses Őszentsége (tiefling, Anubisz-pap, TS)	Status Quo
<b>Bastet</b>	Baldun Őszentsége (tiefling, Bastet-pap, IS) Besseba Őszentsége (tiefling, Bastet-papnő, KS)	Status Quo
<b>Geb</b>	El-Gebraimun Őszentsége (föld genasi, Geb-pap, IS)	Régi Nap
<b>Hathor</b>	Asenath Őszentsége (aasimar, Hathor-papnő, SJ)	Status Quo
<b>Hórusz-Ré</b>	Horemheb Őszentsége (aasimar, Hórusz-Ré-pap, TS)	Régi Nap
<b>Ízisz</b>	Ízisz-Neferti Őszentsége (aasimar, Ízisz-papnő, SJ)	Status Quo
<b>Nephtys</b>	Amuna-Nefti Őszentsége (aasimar, Nephtys-papnő, KJ)	Új Nap
<b>Ozirisz</b>	Baramund Őszentsége (aasimar, Ozirisz-pap, TJ)	Status Quo
<b>Sebek</b>	Lamar-Sekni főpap (tiefling, Sebek-pap, SG)	Lázadó
<b>Set</b>	Nekiset úrnő (tiefling, Set-papnő/Tolvaj, SG)	Lázadó
<b>Thoth</b>	Amenthoras Őszentsége (aasimar, Thoth-pap, SJ)	Status Quo

## MÁS ÉS IDEGEN ISTENEK AZ ÖREG BIRDALMAKBAN CÍMSZAVAKBAN

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

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

Rövidített változat

## 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 megregulázásában 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 főszóra 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 kitessékelné 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 vezetőik. 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.

### 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
<b>III. Hórusztep</b>	Fáraó	Hivatalosan ceremoniális, de egyre gyakrabban ül be és szól bele a döntésekbe	Új Nap
<b>Rezim főpap</b>	Nagyvezír	Napi általános ügyek felügyelője	Régi Nap
<b>Baramund Őszentsége</b>	A Maat Ismerője	Osiris legfőbb papja, képviseli a kultuszt, „igazságügy miniszter”	Status Quo
<b>Amenhet Nagymester</b>	Fáraói Fővarázsló	Mágikus ügyek és veszedelmek, Thoth Kultuszát képviseli, „oktatási miniszter”	Új Nap
<b>Nekhtum Nagyúr</b>	Fáraói Testőrség parancsnoka	Anhur Kultuszát képviseli, „hadügy miniszter”	Új Nap
<b>Mernisz Úrnő</b>	Fáraói Raktárak Felügyelője	Ízisz kultuszát képviseli, élelmezésekért és építkezésekért felelős, „szegényügyi miniszter”	Status Quo
<b>Horwen Nagymester</b>	Fáraói Asztronómus	A Trón Látnokai nevű mágikus frakciót képviseli, udvari varázslók feje, „udvari jós”	Régi Nap
<b>Mardikan Nagyúr</b>	Fáraói Kincstárnok	Pénzügyek és kereskedelem	Status Quo
<b>Koroman Főpap</b>	Fáraói Flotta Admirálisa	Anhur Kultuszát képviseli, „tengerészeti miniszter” (közrend és kereskedelem)	Status Quo
<b>Tuunwen Nagymester</b>	Távoli Tartományok Felügyelője	Kémfőnök és „külügy miniszter”	Régi Nap
<b>Ré-Sitrae fáraóné; Kendera Seldic Úrnő</b>	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
<b>Anhur</b>	Hethab Őszentsége (aasimar, Anhur-pap, KJ)	Új Nap
<b>Anubisz</b>	Rameses Őszentsége (tiefling, Anubisz-pap, TS)	Status Quo
<b>Bastet</b>	Baldun Őszentsége (tiefling, Bastet-pap, IS) Besseba Őszentsége (tiefling, Bastet-papnő, KS)	Status Quo
<b>Geb</b>	El-Gebraimun Őszentsége (föld genasi, Geb-pap, IS)	Régi Nap
<b>Hathor</b>	Asenath Őszentsége (aasimar, Hathor-papnő, SJ)	Status Quo
<b>Hórusz-Ré</b>	Horemheb Őszentsége (aasimar, Hórusz-Ré-pap, TS)	Régi Nap
<b>Ízisz</b>	Ízisz-Neferti Őszentsége (aasimar, Ízisz-papnő, SJ)	Status Quo
<b>Nephtys</b>	Amuna-Nefti Őszentsége (aasimar, Nephtys-papnő, KJ)	Új Nap
<b>Ozirisz</b>	Baramund Őszentsége (aasimar, Ozirisz-pap, TJ)	Status Quo
<b>Sebek</b>	<del>Lamar Sekni főpap (tiefling, Sebek-pap, SG)</del>	<del>Lázadó</del>
<b>Set</b>	<del>Nekiset úrnő (tiefling, Set-papnő/Tolvaj, SG)</del>	<del>Lázadó</del>
<b>Thoth</b>	Amenthoras Őszentsége (aasimar, Thoth-pap, SJ)	Status Quo

Rövidített változat



## ARKÁNUMOK TANÁCSA

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

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

## PREFEKTUSOK

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

Rövidített változat

## KATONAI ARISZTOKRÁCIA ÉS NEMESSÉG

Lovagrendek és szent harcosrendek vezetői (10 db)

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

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

## ZSOLDOSKAPITÁNYOK

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

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



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

## 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 évezredek 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 istenszülotteknek.

Az istenszülottek 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
<b>I.</b>	Ember	Akármennyi
<b>II.</b>	Istenszülottek (Aasimar, Genasi, Tiefling)	2/csapat
<b>III.</b>	Gnóm, Félszerzet, Törpe	1/csapat
<b>IV.</b>	Elf, Félelf, Félork, Kenku, Sárkányszülot	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 rabszorgalétem egyes állomásait és történeteit jelképezik.

### d6 Ideál

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

4	<b>Bosszú.</b> A szolgaságom tele volt szenvedéssel és veszteséggel. A szabadságomat arra használom, hogy visszavágjak. (Gonosz)
5	<b>Felfedezés.</b> Sok mindenből kimaradtam a szolgaságom alatt, ezért most minden lehetőséget megragadok, hogy lássam a világot. (Semleges)
6	<b>Ambíció.</b> 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 rabszorgavadász 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 tekinthetők 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 tevékenységhez 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 írónként tevékenykedik, papként vagy szerzetesként él és szolgálja a kultuszát illetve ha olyan társadalmilag hasznos tevékenységeket folytat, amelyet elismernek. Ezek a tevékenységek mindig egyéniek 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
<b>Apró politikai manőverek</b>	<i>Attól, hogy nem rendelkezél birtokokkal és hatalommal még képes vagy egyes hatalmi központokra hatni.</i>
<b>Egyházi szolgálat (kultusz)</b>	<i>Áldozó papként vagy közönséges papként szolgálsz egy templomban, spirituális megvilágosodást keresve.</i>
<b>Elismertségszerzés (kultusz)</b>	<i>A kultikus státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
<b>Elismertségszerzés (politikai)</b>	<i>A politikai státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
<b>Erődépítés (politikai)</b>	<i>A pénzedet arra használod, hogy erődöt vagy más állandó bázist vagy székhelyet létesíts magad számára.</i>
<b>Fáraó száz napja (politikai)</b>	<i>Minden mulhorandinak kötelező az életében egyszer a fáraó építkezéseiben szolgálni, mint közönséges munkás.</i>
<b>Fáraó szolgálat (politikai)</b>	<i>A fáraói hivatalokban vállalsz munkát, amely nagyobb befolyást és így nagyobb jutalmakat von maga után.</i>
<b>Politikai irányvonalak alakítása</b>	<i>A társadalom és a mulhorandi elit politikai hangulatát és a három politikai frakció támogatottságát módosíthatod.</i>

## 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	Szakértelem	Ellenfelek (d4)
<b>Mulhorand:</b> <b>Flottaszolgalat</b>	Járműves jártasság Természetismeret	1. Közönséges bűnözők (kalózok) 2. Messemprar (hadihajók) 3. Thay sereg (flotta) 4. Szörnyek (sahuaginok)
<b>Mulhorand:</b> <b>Határvédelem</b>	Harci fegyveres jártasság Természetismeret	1. Idegen zsoldosok (fosztogatók) 2. Közönséges bűnözők (banditák) 3. Thay határvadászok 4. Szörnyek (orkok, goblinoidok)
<b>Mulhorand:</b> <b>Rendfenntartás</b>	Megtévesztés Harci fegyveres jártasság	1. Alvilági szervezetek (Set kultusza) 2. Idegen zsoldosok (unatkoznak) 3. Közönséges bűnözők (banditák) 4. Szörnyek (vérsakálok)
<b>Unther: felderítés és beszivárgás</b>	Osonás Túlélés	1. Alvilági szervezetek (Timat kultusza) 2. Messemprar (határvidék) 3. Untheri ellenállás (Hold szimbólumos) 4. Meth erdő elfjei (felderítő csapatok)
<b>Unther: hadjárat</b>	Harci fegyveres jártasság Meggfélemlítés	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)
<b>Unther: hátország és ellátmány</b>	Gyógyítás Történelem	d8 1. Idegen zsoldosok (szövetségesegek) 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)
<b>Unther: zsoldos kompániák szervezése</b>	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)
<b>Zsoldosszolgalat külföldön</b>	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)

A mágikus kutatásokkal kapcsolatos kalandok közötti tevékenyének a mágikus hatalom megszerzésének rengeteg próbálkozással és veszélyekkel járó útját kívánják modellezni. Minden olyan mágikus kutatás ide tartozik, 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
<b>Alapkutatás: elismertség szerzés</b> (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaiddal státuszt és hírnevet akarsz szerezni (Elismertség-pont)
<b>Alapkutatás: tapasztalat gyűjtés</b> (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaid a saját nyers mágikus hatalmad kiterjesztését szolgálja (Tapasztalait pont)
<b>Alapkutatás: varázslatok kifejlesztése</b> (Varázslók)	Kutatásaid eredményképpen új varázslat kerül a varázskönyvedbe (új varázslat)
<b>Közönséges kutatás</b> (Bármelyik kaszt)	Egy témában információkat gyűjtesz. (információ morzsák)
<b>Műhelymunka: varázsipari szakmunka</b> (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben pénzért, dicsőségért vagy tapasztalatért dolgozol.
<b>Műhelymunka: varázstalfőzés</b> (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázstitalokat főzöl.
<b>Műhelymunka: varázstekercsírás</b> (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázstekerceket írsz.
<b>Varázskönyv feldolgozása</b> (Varázslók)	Idegen varázskönyvek tartalmának megismerése
<b>Varázstárgykészítés</b> (Bármelyik mágiahasználó)	A neve magáért beszél: varázstárgyakat készítesz magadnak.

Rövidített változat

## 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 tábátal 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

## Rövidített változat

### Tevékenységek

Tevékenység neve	Leírás	Legmagasabb megteremthető életmód
<b>Bűnözés</b>	<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)
<b>Fejvadászat</b>	<i>Gonosztevőkre vagy szörnyekre vadászol, hogy ezzel védj a rendet. Sokat mozogsz alvilági körökben, de nem vagy bűnöző.</i>	Kényelmes
<b>Hálózatok kiépítése</b>	<i>Egy helyen meghatározott társadalmi csoportban vagy városrészben informátorok és megfigyelők hálózatát építed ki</i>	Szerény
<b>Kémkedés és titkosrendőrség</b>	<i>Beépülsz egyszervezetbe és információkat gyűjtesz vagy a furaói titkosrendőrség embereként fizető munkát vállalsz és a lakosság körében jársz.</i>	Kényelmes
<b>Küzdővermek</b>	<i>Akár teljesen alvilági, akár szervezett körülmények között, de abból élsz, hogy a közönséget szórakoztatod a harci képességeiddel.</i>	Módos
<b>Orgyilkosság</b>	<i>Abból élsz, hogy pénzért másokat leteszel láb alól. Az ügyeid általában rutinszerűek, de így sem veszélytelenek.</i>	Arisztokratikus
<b>Szerencsejáték</b>	<i>A pénzedből kártyázol, kockázol és habzsolod az életet. Egyszerre lehet kényelmes és nagyon nyomorult.</i>	Arisztokratikus
<b>Nagy balhé előkészítése</b>	<i>Keresel és felmérsz egy zsákmányban gazdag házat, egy kincsekkel teli kazamatát és más jól fizető munkát.</i>	Szerény

## 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
<b>Családi ügyek</b>	<i>A karaktered családod alapít, amelyből erőt meríthet, azonban veszélyt is jelenthet számára.</i>
<b>Menedékteremtés</b>	<i>Egy olyan helyet teremtesz magadnak, ahol meghúzhatod magad akár a kalandok alatt, akár a kalandokon kívül.</i>
<b>Munka</b>	<i>Beállsz pénzt keresni mint minden civil.</i>
<b>Műalkotás készítése</b>	<i>Kiéled a kreativitásod, hogy pénzt vagy dicsőséget szerezz vele.</i>
<b>Pihenés</b>	<i>Nem csinálsz semmit, csak pihensz és feltöltödsz.</i>
<b>Tárgykészítés</b>	<i>Egy közönséges tárgyat készítesz a rendelkezésedre álló eszközökből.</i>
<b>Tréning</b>	<i>Megtanulsz egy nyelvet, jártasságot szerzel egy szakértelemben vagy eszközben.</i>
<b>Pletykák terjesztése</b>	<i>Pletykákat terjesztesz magadról vagy másról.</i>
<b>Tivornyázás</b>	<i>Mulatozással és társasági eseményekre járással kapcsolatokat építesz.</i>
<b>Varázstárgy eladása</b>	<i>Egy nálad lévő varázstárgyra keresel vevőt.</i>
<b>Varázstárgy vásárlása</b>	<i>Egy varázstárgyat próbálsz pénzért megszerezni (ha elérhető)</i>

## 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 kevésbe 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	<b>Típus</b>
Szint	<b>Befolyásszint (BSZ)</b>
Alap HD	<b>Hatalomkocka (HK)</b>
HD	<b>Hatalomdobás (HD)</b>
Harcértékpont	<b>Hatalompont (Hp)</b>
Támadóérték, Szakértelem, Mentődobás	<b>Birtokigazgatás</b>
Sebzés	<b>Birtok-sebzés</b>

## 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).

## ÁTTEKINTŐ

BSZ	ÍRNOK	HADÚR	MAGISZTER	ÜZLET	ALVILÁGI
<b>Hatalomkocka</b>	d12	d10	d8	d6	d6
<b>Releváns tulajdonságok</b>	Intelligencia Bölcsesség	Erő Karizma	Intelligencia Karizma	Intelligencia Állóképesség	Intelligencia Ügyesség
<b>Releváns szakértelmek és jártasságok</b>	<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
<b>1</b>	1. Kisvárosi hivatal 2. Kis kultusz helyi papja 3. Titkosrendőrség ügynöke	1. Kis fegyveres csoport (5 fő)
<b>2</b>	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
<b>3</b>	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
<b>4</b>	1. Közepes Befolyású prefektúra 2. Városi főpap 3. Fáraói Hivatalnok 4. Fáraói központi titkosrendőrség ügynöke	1. Nagyobb hadtest (250-1000 fő) 2. Határőrök 3. Kisebb erőd parancsnoka 4. Harcosrend vezetője
<b>5</b>	1. Nagybefolyású prefektúra 2. Nagyvárosi főpap 3. Fáraói főhivatalnok	1. Egész sereg (1000-5000 fő) 2. Nagyobb erőd parancsnoka 3. Lovagrend vezetője
<b>6</b>	1. Egész régiók vezető hivatalnoka 2. Kultuszok vezetői	Légió vezetője
<b>7</b>	1. Naptanács tagja 2. Fáraó	Egész ország hadvezére Fáraói Testőrkapitány

BSZ	MAGISZTER	GAZDA (ÜZLET)	GAZDA (ALVILÁGI)
<b>1</b>	1. Kismester önálló kutatással 2. Kisvárosi könyvtár	1. Önfenntartó kis üzlet 2. Kis ültetvény	1. Piti Bűnbanda
<b>2</b>	1. Akadémiai Tanszékvezető (minden, ami nem a műhely és a 8 mágiaiskola) 2. Városi könyvtár 3. Magán varázslóiskola	1. Kisváros fontos üzlete 2. Közepes ültetvény	1. Egy kisvárosi nagy egy nagyváros negyedében fontos bűnbanda
<b>3</b>	1. Akadémiai Tanszékvezető (8 mágiaiskola és műhelytanszék) 2. Nagyvárosi Könyvtár	1. Egy nagyváros fontos üzlete 2. Egy nagyobb ültetvény (1 hex ötóde)	1. Egy kisváros és környékének bűnbandája 2. Egy nagyváros fontos bűnszervezete
<b>4</b>	1. Akadémia prefektusai 2. Világi Akadémia Kollégiuma	1. Prefektúra szinten fontos üzlet 2. 1 hexnyi ültetvény	1. Prefektúra szinten fontos bűnbanda
<b>5</b>	1. Mágikus frakciók vezetői 2. Tanszékvezetők Tanácsa	1. Skuld, Geldaneth, Sultim és Neldorildra jelentős befolyással rendelkező üzlet	1. Skuld, Geldaneth, Sultim és Neldorildra jelentős befolyással rendelkező bűnszervezet

		2. Bánya „tulajdonos”	
6	1. Arkánumok Tanácsa 2. Fáraói Asztronómus	1. Több Prefektúrára kiterjedő befolyás 2. 2-4 hexnyi földbirtokkal 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

## 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
<b>Árnyékáború</b>	Gazda (alvilági)	Set kultuszának, a Hárfásoknak, Bastet és Mask kultuszainak és a Fáraói titkosrendőrség bonyolult intrikáit modellező rendszer.
<b>Banditáskodás, Kalózkodás</b>	Hadúr, Gazda (alvilági)	A rendelkezésedre álló katonákkal erőszakkal szereztek vagyont.
<b>Jogalkotásra felhívás vagy okirat kibocsátás</b>	Mind	Az ország vagy egy részének törvényeit és a társadalom működését lehet megváltoztatni ezekkel a tevékenységekkel.
<b>Kenyeret és cirkuszt</b>	Írnok, Gazda, Magiszter	Nagy ünnepek, játékok és fesztiválok szervezése pénzért és dicsőségért.
<b>Kísérleti kutatások</b>	Magiszter	Veszélyes mágikus kutatások
<b>Nagy balhé</b>	Gazda (alvilági)	Egy komoly és bonyolult alvilági hadművelet.
<b>Nagy üzlet</b>	Gazda (üzlet)	Egy komoly profittal járó üzlet megszerzése.
<b>Projekt munkák</b>	Magiszter	Különleges műhelymunkák az Akadémián.
<b>Rabszolga felszabadítás</b>	Írnok	A rabszolga felszabadítás ügyének segítése vagy éppen megakadályozása.
<b>Rendfenntartó hadműveletek</b>	Hadúr	Egy terület közrendjének és területének védelme.
<b>Untheri hadjárat</b>	Hadúr	Unther meghódításának kalandok közötti eseményeit modellező rendszer




## 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"> <li>•</li> <li>•</li> </ul> Releváns szakértelmek <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul> Vetélytárs:  Titkos vetélytárs:  Pártfogó:	Birtok elemek:
--	--	----------------


### ÍRNOK

<b>BIRTOKLEVÉL</b>		
Birtok neve: Birtok típusa: Írnok BSZ: Hatalomkocka: d12 HD: HÉ:  Erőforrások: Hatalomfókusz: ( <i>Szint+BSZ+Tul1+Tul2</i> )  Birtokigazgatás-próba: Birtoksebzés: d12+Tul. mód. (...)  Éves bevételek: BSZ+EF(...) Éves kiadások: BSZ (...) +d12-d12	Releváns Tulajdonságok: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intelligencia:</li> <li>• Bölcsesség:</li> </ul> Releváns szakértelmek <ul style="list-style-type: none"> <li>• Megérzés (Böl):</li> <li>• Meggyőzés (Kar):</li> <li>• Történelem (Int)</li> <li>• Vallás (Int):</li> </ul> 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"> <li>• Erő:</li> <li>• Karizma:</li> </ul> <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlétika (Erő):</li> <li>• Harci fegyveres jártasság (Erő):</li> <li>• Megfélemlítés (Kar):</li> <li>• Túlélés (Böl):</li> </ul> <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"> <li>• Intelligencia</li> <li>• Karizma</li> </ul> <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alkimistaeszközök jártasság (Int):</li> <li>• Mágiaismeret (Int):</li> <li>• Előadás (Kar):</li> <li>• Észlelés (Böl):</li> </ul> <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 (...) +d6-d6</p>	<p>Releváns Tulajdonságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Állóképesség:</li> <li>• Intelligencia?</li> </ul> <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eszköz/járműjártasság (Int/Ügy):</li> <li>• Meggyőzés (Kar):</li> <li>• Megérzés (Böl):</li> <li>• Nyomozás (Int):</li> </ul> <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 (...) +d6-d6</p>	<p>Releváns Tulajdonságok:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ügyesség:</li> <li>• Intelligencia:</li> </ul> <p>Releváns szakértelmek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Megtévesztés (Kar):</li> <li>• Lopakodás (Ügy):</li> <li>• Megfélemlítés (Kar):</li> <li>• Nyomozás (Int):</li> </ul> <p>Vetélytárs:</p> <p>Titkos vetélytárs:</p> <p>Pártfogó:</p>	 <p>Birtokelemek:</p>

## 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
<b>5-10</b>	20 nap
<b>11-16</b>	30 nap
<b>17-20</b>	40 nap

## Rövidített változat

### HATALOM ÉS HIT SZOLGÁLATA: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Tevékenység leírása
<b>Apró politikai manőverek</b>	<i>Attól, hogy nem rendelkezel birtokokkal és hatalommal még képes vagy egyes hatalmi központokra hatni.</i>
<b>Egyházi szolgálat (kultusz)</b>	<i>Áldozó papként vagy közönséges papként szolgálsz egy templomban, spirituális megvilágosodást keresve.</i>
<b>Elismertségszerzés (kultusz)</b>	<i>A kultikus státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
<b>Elismertségszerzés (politikai)</b>	<i>A politikai státuszod és társadalmi megbecsültséged emelésére használod fel a hivatalodat.</i>
<b>Erődépítés (politikai)</b>	<i>A pénzedet arra használod, hogy erődöt vagy más állandó bázist vagy székhelyet létesíts magad számára.</i>
<b>Fáraó száz napja (politikai)</b>	<i>Minden mulhorandinak kötelező az életében egyszer a fáraó építkezéseinek szolgálni, mint közönséges munkás.</i>
<b>Fáraó szolgálata (politikai)</b>	<i>A fáraói hivatalokban vállalsz munkát, amely nagyobb befolyást és így nagyobb jutalmakat von maga után.</i>
<b>Politikai irányvonalak alakítása</b>	<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)
<b>Mulhorand:</b> <b>Flottaszolgalat</b>	Járműves jártasság Természetismeret	1. Közönséges bűnözők (kalózok) 2. Messemprar (hadihajók) 3. Thay sereg (flotta) 4. Szörnyek (sahuaginok)
<b>Mulhorand:</b> <b>Határvédelem</b>	Harci fegyveres jártasság Természetismeret	1. Idegen zsoldosok (fosztogatók) 2. Közönséges bűnözők (banditák) 3. Thay határvadászok 4. Szörnyek (orkok, goblinoidok)
<b>Mulhorand:</b> <b>Rendfenntartás</b>	Megtévesztés Harci fegyveres jártasság	1. Alvilági szervezetek (Set kultusza) 2. Idegen zsoldosok (unatkoznak) 3. Közönséges bűnözők (banditák) 4. Szörnyek (vérsakálok)
<b>Unther: felderítés és beszivárgás</b>	Osonás Túlélés	1. Alvilági szervezetek (Timat kultusza) 2. Messemprar (határvidék) 3. Untheri ellenállás (Hold szimbólumos) 4. Meth erdő elfjei (felderítő csapatok)
<b>Unther: hadjárat</b>	Harci fegyveres jártasság Meggfélemlítés	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)
<b>Unther: hátország és ellátmány</b>	Gyógyítás Történelem	d8 1. Idegen zsoldosok (szövetségesegek) 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)
<b>Unther: zsoldos kompániák szervezése</b>	Megtévesztés Meggőzés	d6 1. Idegen zsoldosok (barbárok) 2. Idegen zsoldosok (chessentaiak) 3. Idegen zsoldosok (északiak) 4. Idegen zsoldosok (mulhorandiak) 5. Mulhorandi sereg (belső ellentétek) 6. Szörnyek (vérsakányok)
<b>Zsoldosszolgalat külföldön</b>	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
<b>Alapkutatás: elismertség szerzés</b> (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaidal státuszt és hírnevet akarsz szerezni (Elismertség-pont)
<b>Alapkutatás: tapasztalat gyűjtés</b> (Misztikus mágiahasználók)	A kutatásaid a saját nyers mágikus hatalmad kiterjesztését szolgálja (Tapasztalait pont)
<b>Alapkutatás: varázslatok kifejlesztése</b> (Varázslók)	Kutatásaid eredményképpen új varázslat kerül a varázskönyvedbe (új varázslat)
<b>Közönséges kutatás</b> (Bármelyik kaszt)	Egy témában információkat gyűjtesz. (információ morzsák)
<b>Műhelymunka: varázsipari szakmunka</b> (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben pénzért, dicsőségért vagy tapasztalatért dolgozol.
<b>Műhelymunka: varázsitalfőzés</b> (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázsitalokat főzöl.
<b>Műhelymunka: varázstekercsírás</b> (Bármelyik mágiahasználó)	Egy mágikus műhelyben varázstekerceket írsz.
<b>Varázskönyv feldolgozása</b> (Varázslók)	Idegen varázskönyvek tartalmának megismerése
<b>Varázstárgykészítés</b> (Bármelyik mágiahasználó)	A neve magáért beszél: varázstárgyakat készítesz magadnak.

## ALVILÁGI ÉLETMÓD: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

Tevékenység neve	Leírás	Legmagasabb megteremthető életmód
<b>Bűnözés</b>	<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)
<b>Fejvadászat</b>	<i>Gonosztevőkre vagy szörnyekre vadászol, hogy ezzel védj a rendet. Sokat mozogsz alvilági körökben, de nem vagy bűnöző.</i>	Kényelmes
<b>Hálózatok kiépítése</b>	<i>Egy helyen meghatározott társadalmi csoportban vagy városrészben informátorok és megfigyelők hálózatát építed ki</i>	Szerény
<b>Kémkedés és titkosrendőrség</b>	<i>Beépülsz egyszervezetbe és információkat gyűjtesz vagy a fáraói titkosrendőrség embereként fizető munkát vállalsz és a lakosság körében jársz.</i>	Kényelmes
<b>Küzdővermek</b>	<i>Akár teljesen alvilági, akár szervezett körülmények között, de abból élsz, hogy a közönséget szórakoztatod a harci képességeiddel.</i>	Módos
<b>Orgyilkosság</b>	<i>Abból élsz, hogy pénzért másokat leteszél láb alól. Az ügyeid általában rutinszerűek, de így sem veszélytelenek.</i>	Arisztokratikus
<b>Szerencsejáték</b>	<i>A pénzedből kártyázol, kockázol és habzsolod az életet. Egyszerre lehet kényelmes és nagyon nyomorult.</i>	Arisztokratikus
<b>Nagy balhé előkészítése</b>	<i>Keresel és felmérsz egy zsákmányban gazdag házat, egy kincsekkel teli kazamatát és más jól fizető munkát.</i>	Szerény

## MUNKA ÉS MAGÁNÉLET: ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZAT

<b>Tevékenység neve</b>	<b>Leírás</b>
<b>Családi ügyek</b>	<i>A karaktered családod alapít, amelyből erőt meríthet, azonban veszélyt is jelenthet számára.</i>
<b>Menedékteremtés</b>	<i>Egy olyan helyet teremtess magadnak, ahol meghúzhatod magad akár a kalandok alatt, akár a kalandokon kívül.</i>
<b>Munka</b>	<i>Beállsz pénzt keresni mint minden civil.</i>
<b>Műalkotás készítése</b>	<i>Kiéled a kreativitásod, hogy pénzt vagy dicsőséget szerezz vele.</i>
<b>Pihenés</b>	<i>Nem csinálsz semmit, csak pihensz és feltöltődsz.</i>
<b>Tárgykészítés</b>	<i>Egy közönséges tárgyat készítesz a rendelkezésedre álló eszközökből.</i>
<b>Tréning</b>	<i>Megtanulsz egy nyelvet, jártasságot szerzel egy szakértelemben vagy eszközben.</i>
<b>Pletykák terjesztése</b>	<i>Pletykákat terjesztesz magadról vagy másról.</i>
<b>Tivornyázás</b>	<i>Mulatozással és társasági eseményekre járással kapcsolatokat építesz.</i>
<b>Varázstárgy eladása</b>	<i>Egy nálad lévő varázstárgyra keresel vevőt.</i>
<b>Varázstárgy vásárlása</b>	<i>Egy varázstárgyat próbálsz pénzért megszerezni (ha elérhető)</i>

Rövidített változat