

ŐSI MU

Lépj vissza évezredek az időben, Ősi Mu földjére!

Mu egy sok ezer éve létező, hatalmas kontinens. Valaha szauriánoknak nevezett óriási, rettenetes sárkánygyíkok birodalma volt, amik azóta eltűntek a világból. Mu földjét ma már az emberek uralják, de a kontinens háborítatlan zugaiban még mindig élnek kíméletlen szörnyetegek és különös vademberek.

Mu földrajza változatos: hatalmas dzsungelek, meddő pusztaságok, kopár sivatagok, sűrű erdők, hegyek, dombok és füves síkságok uralják, ezek pedig számtalan lenyűgöző szépségű, lélegzetelállító helyet rejtnek. Megmászhatatlanul magas sziklákról lezúduló, káprázatos vízeséseket, csipkézett hegyormok árnyékában kanyargó, nehezen járható ösvényeket és eldugott őserdőket, amelyek rejtekében ember szem által soha nem látott, furcsa lények élnek. Az ilyen helyeken leselkedő veszélyek is sokfélék lehetnek: elszigetelt törzsek különös szokásokkal és hagyományokkal, ősi városok omladozó romjai és hátborzongató obeliszkjei között élő trogloditák, hatalmas, nehéz levegőjű erdők sűrűjében ólálkodó vadállatok, sőt, még ősi síremlékek között bolyongó, rosszindulatú szellemek is.

Ősi Mu lakói, bár jóval szívósabbak náluk, sokban hasonlítanak a mai emberekre. A modern emberekhez hasonlóan Ősi Mu népeinek is sokféle a bőrszíne, a hajviselete, a beszéde és a ruházata. Társadalmak is változatosak; Mu népei között vannak, akik törzsekben élnek (egyes törzsek kicsik és elmaradottak, mások nagyobbak, és fejlett kultúrával rendelkeznek), vannak, akik letelepedtek (sátortáborokban vagy fából, sziklából épített falvakban), sőt, néhol városokat is találni (ahol az emberek kiterjedt barlangrendszerekben, sárkunyhók szűk utcáinak labirintusaiiban, esetleg ősi kővárosok romjai közt laknak).

Ősi Mu földjén más emberszerű lények is élnek. Különféle „vademberek”, akikkel Ősi Mu eldugott szegleteiben találkozhatunk. A vademberek jellemzően kegyetlen, elmaradott népek, és mindenkiel szemben ellenségesek.

Léteznek azonban még náluk is furcsább népek, az idő sodrában elveszett civilizációk utolsó maradványai, a távoli romok lakói. Ősi tudás letéteményesei ők, bizarr és megfejthetetlen szokásokkal. Sokan közülük Ősi Mu homályba burkolózó zugait választották otthonul. A szóbeszéd szerint rosszindulatú istenek tiszteletére mutatnak be sötét rítusokat, ármánykodnak és baljós terveket szőnek, amelyek az emberiség bukásával fenyegethetnek...

Ősi Mu világáról a könyv egy későbbi fejezete szól bővebben.

A JÁTÉKMECHANIZMUS

A *Paleomythic* egy egyszerű és könnyen alkalmazható játékmechanizmust használ a cselekedetek kimenetelének meghatározásához. Ez az úgynevezett *próbadobás*, ami egy több kockával történő dobást jelent, és a szabályok nagy részében előfordul.

A PRÓBADOBÁSOK

Amikor a játékosok karakterei olyan cselekedetre szánják el magukat, amelynek kétes a kimenetele, szükség lehet próbadobásra. Számos olyan cselekedet létezik, amihez nincs szükség próbadobásra. Ezek rutinszerű, különösebb kihívást nem jelentő, egyszerű cselekedetek és feladatok, mint például felemelni egy kisebb halom tűzifát vagy megtenni egy rövidebb távolságot. Amikor a próbadobás nem sokat tenne hozzá a kaland élvezhetőségéhez vagy drámaiságához, a KM határozhat úgy is, hogy kihívást jelentő cselekedetek esetében is eltekint tőle.

A próbadobásokat tehát olyankor alkalmazzuk a cselekedetek és tevékenységek kimenetelének meghatározásához, amikor az bizonytalan, kockázatos vagy drámai. Ha például egy karakter egy szakadék felett akar átkelni egy kidőlt fatörzsön, vagy nehéz terepen haladva próbálja elérni a célját még naplemente előtt, miközben az időjárás is ellene fordul, a KM dönthet úgy, hogy próbadobásra van szükség.

A PRÓBADOBÁS MENETE

A karakterek legfontosabb jellemzőit előnyöknek nevezzük, ezek határozzák meg egy karakter adottságait és általános felkészültségét.

Próbadobáskor a játékos annyi kockával dob, amennyi előnnyel a karaktere a dobás pillanatában rendelkezik. Hogy ez pontosan mennyi, az alább részletezett körülményektől függ.

ELŐNYÖK

Az előnyök egy karakter veleszületett fizikai és mentális képességeit fejezik ki, például, hogy a karakter *mozgékony* és *bölcs*. A próbadobásokhoz általában kapcsolódik egy előny, az az előny, amelyik a leginkább befolyásolja a próba kimenetelét. Ha például egy feladat elvégzésére szeretnénk rábírnivalakit, próbadobáskor a *karizmatikus* előnynek lesz a legnagyobb jelentősége, míg azt a dobást, ami egy fontos információ észben tartását célozza, a *bölcs* előny fogja befolyásolni.

A próbadoháshoz dobj annyi kockával, amennyi előnnyel a karaktered pillanatnyilag rendelkezik. Ha legalább egy kockával 6-ost dobtál, a próba sikeres volt.

Amennyiben a karakter rendelkezik a próbadoháshoz tartozó előnnyel, a játékos eggyel több kockával dobhat, ezt hívjuk bónuszkockának. Tehát még egyszer: ha a próbadohás bármelyik kockája 6-ost mutat, a próba sikeres.

Fontos, hogy mivel a karakterek átmenetileg (sérülés következtében) elveszíthetik bizonyos előnyeiket, a próbadohásokhoz használható kockák száma változhat. A próbadoháshoz mindig annyi kockát használj, amennyi az aktuális előnyeid száma. Az előnyök elvesztéséről és visszaszerzéséről a Harc fejezetben olvashatsz bővebben.

Mindig a KM hozza meg a döntést arra vonatkozóan, hogy egy cselekedet végrehajtásához melyik előny tartozik. Ez általában egyértelmű; ha a karakter valami nehezét akar felemelni, az *erős* előny fogja segíteni; ha rejtett tárgyat próbál megtalálni, akkor az *éber*, és így tovább. Az előnyök leírását keresd a Karakterek fejezetben.

A szabályok a próbadohások mellett általában ismertetik a próbához kapcsolódó előnyt is. A szabályok például kiköthetik, hogy egy adott helyzetben a karakternek *éber* próbát kell dobnia. Ez azt jelenti, hogy szükség van próbadohásra, és ha a karakter rendelkezik az *éber* előnnyel, az befolyásolhatja a próba kimenetelét. Fontos: ez nem azt jelenti, hogy aki nem rendelkezik ezzel az előnnyel, nem kísérheti meg a próbadohást, pusztán annyit, hogy az adott előny hozzájárul a próba sikerességéhez.

PÉLDA

Nahmuna épp a hegyek között kapaszkodik át, amikor sziklaomlás sodorja veszélybe. A KM próbadohást kér, hogy kiderüljön, Nahmunának sikerül-e elkerülnie a lezuhanó sziklákat. Nahmuna rendelkezik a *mozgékony* előnnyel, ezért a KM engedélyez a játékosnak egy bónuszkockát. Nahmuna jelenleg öt előnnyel rendelkezik, a játékos tehát összesen hat kockával dobhat. A kockákkal a következőket dobja: 4, 1, 6, 1, 3 és 3. Mivel az egyik kocka eredménye 6-os, Nahmuna sikerrel jár, és kitér a lezuhanó sziklák útjából.

Később Nahmuna útját egy keskeny, sebesvízű folyó keresztezi. Nahmuna nem szeretné megkockáztatni, hogy a víz elsodorja, ezért úgy dönt, nem gázol bele. Megpróbálja átugrani, amihez ismét a *mozgékony* előnyhöz kapcsolódó próbadohásra lesz szüksége. Sajnos egy korábbi harcban átmenetileg elveszítette *mozgékony* előnyét, így most már csak négy előnnyel rendelkezik, és ezek egyike sem segíti őt a próbadoháskor. A játékosnak így négy kockával kell megkísérelnie a próbát. A kockák a következőket mutatják: 5, 2, 4 és 4, a próba sikertelen. Nahmuna nekilendül, de ugrása rövidre sikerül, így a vízbe esik, és a folyó elsodorja. Nahmuna zúzódasók és horzsolások árán megmenekül ugyan, de a felszerelése nagy részét elveszíti.

MESEMONDÓ



Az Ősi Mu földjén járó utazók és vándorok közül a mesemondók a legnépszerűbbek. Ők a történelem őrői, színészek és tudósok, akik képesek lekötni hallgatóságuk figyelmét és emlékeknek életet adni.

A mesemondók a gyűlések gyakori résztvevői. Akadnak közöttük vándorok, akik különböző törzsek között utaznak, javakért és élelemért cserébe híreket visznek és szórakoztatnak. Mások nagyobb településeket választanak otthonul, és előszeretettel látogatják a piacot vagy más gyülekezőhelyeket.

A mesemondók minden információra éhesek, így sokan (főleg a hatalom birtokosai) a pletykák kimeríthetetlen tárházaként tekintenek rájuk. Épp ezért gyakran látni őket befolyásos pozíciókban, tanácsadói szerepben törzsi vezetők mellett.

Sok mesemondó ruházata és modora kifejezetten feltűnő, míg mások inkább visszafogottságra és feltűnéssmentességre törekednek, és hagyják, hogy a történeteik beszéljenek helyettük.

A mesemondó történeteket beszél el, bölcs és találó anekdotákat elevenít fel, sőt, olykor még az emlékek manipulálására is képes.

A mesemondók hasznát is húzhatnak történeteikből. Ha a mesemondó közönség előtt szerepel (például egy vásár vagy törzsi gyűlés alkalmával), a karakter egy drágakő értékével megegyező jutalomban részesülhet, plusz egy-egy drágakőnyivel az éber, a karizmatikus, a szerencsés és a bölcs előnyök mindegyike után. A mesemon-

dó ezeket az előnyöket egy gyűlés alkalmával egyszer használhatja ki (hogy történetei ismét hatásosak legyenek, új közönségre, vagy ha ugyanazon közönség előtt beszél, legalább egy nap szünetre van szüksége).

A mesemondó egyetlen személynek is mesélhet, és ez esetben képes lehet megváltoztatni hallgatója emlékeit. Ehhez legalább néhány percre van szüksége, és arra, hogy a célpont tisztán hallja a szavait. A mesemondó megpróbálhatja ugyanazt a személyt többször is befolyásolni így, de hallgatója természetesen nem köteles meghallgatni, és előfordulhat, hogy egy idő után ráun a mesemondó történeteire.

Az emlékek megváltoztatásához a játékos először elmondja, hogy milyen hatást szeretne elérni, ez után pedig több *karizmatikus* próbát dob. A próbadobások száma egyenlő a célpont által jelenleg birtokolt előnyök számával. Ha minden próba sikeres, a játékos által meghatározott hatás érvényesül.

Az emlékváltoztatás hatására a célpont nem felejt el semmit, mindössze egy bizonyos részletre másképp fog emlékezni. A mesemondó képes lehet például megváltoztatni hallgatója emlékeit arról, hogy egy esemény melyik napszakban történt, vagy hogy melyik irányba fordult egy ösvényen. Minél kisebb mértékű az emlékváltoztatás, annál hosszabb ideig tart a hatása. Az alábbi példák megmutatják, hogy egy emlék (valaki tanúja volt, hogy a mesemondó felfegyverkezik, majd több órára elhagyja a táborhelyet) miként változtatható meg, és hogy a változások mennyi ideig tartanak ki.

Jelentős változtatás esetén előfordulhat, hogy a hatás mindössze egy-két percig él. Például: „Ha visszaemlékszel, tegnap egész nap pihentem. Nem engem láttál elhagyni a táborn, bizonyára valaki más volt az.”

A kisebb változtatások órákig vagy napokig tarthatnak. Például: „Ha visszaemlékszel, tegnap valóban elhagytam a táborn, de csak néhány percre, semmiképp sem órákra.”

Az egészen apró változtatások akár hetekig vagy hónapokig is kitarthatnak. Például: „Talán emlékszel, hogy amikor tegnap elhagytam a táborn néhány órára, fegyvertelen voltam.”

KEZDŐ JAVAK

Szörme fejfedő (vért), párna, sál vagy tollas köpeny, erszény k6 drágakővel.

TOLVAJ

Szűk sikátorok útvesztőiben vagy kereskedők színpompás sátrai között néha megpillanthatunk árnyékokba burkolózó alakokat, amint gyakorlott mozdulatokkal motoznak a különböző tárgyak között vagy a tömeg sűrűjében. Érdemes óvakodni ezektől az alakoktól, mert könnyedén képesek megszabadítani bennünket a javainktól, anélkül hogy észrevennénk.

Ősi Mu nagyobb településein, különösen ott, ahol szűk, kacskaringós utcákat és sötét zugokat találni, előfordulnak tolvajok. Sokuk ilyen környéken született, általában szerencsétlen sorsú családok gyermekeként. A túlélés érdekében sokan válnak tolvajjá, de csak kevesek lesznek benne valóban sikeresek. Aki mégis, az általában egy-egy képzett tanítómester segítségével sajátítja el tudását arról, miként tulajdoníthat el értékeket, vagy juthat be mások otthonába, hogy elvegye, amire szüksége van.

A tolvajok tisztességtelen gazemberek, akik könnyedén lopnak el tárgyakat és törnek be helyekre. Amikor lopással próbálkoznak, dönthetnek úgy, hogy nem egy konkrét, hanem egy véletlenszerűen kiválasztott tárgyat tulajdonítanak el. Amikor ezt az utat választják, automatikusan sikerrel járnak, hacsak áldozatuk nem rendelkezik az *éber* előnnyel. A tolvaj ebben az esetben is megkísérelheti a lopást, ám ahhoz, hogy tette észrevétlen maradjon, sikeres *ravasz* próbára van szüksége. Amennyiben a tolvaj egy konkrét tárgyat vagy több tárgyat szeretne ellopni, szintén ravasz próbát kell dobnia.

Ha a tolvaj egy véletlenszerűen kiválasztott tárgyat lop el, a KM kiválaszthatja a zsákmányt az áldozat javai közül. Ha az áldozat által birtokolt javak listája nem áll a KM rendelkezésére, a zsákmány egy 4k6-os dobás segítségével az alábbi listából is kiválasztható:

4KG	Lopott tárgy
4	Gyolcs
5	Agancsból készített gyöngy
6	Csont karperec
7	Jóskellékek, csont
8	Elnagyolt istenszobrocska
9	Fétis, állatcsont
10	Fétis, vésett emberi csont
11	Tűzgújtó készlet
12	Élező
13	Gyümölcs, egy darab
14	Ivótök tele vízzel
15	Gyöngyfűzött nyaklánc
16	Alapanyag, állatszár
17	Alapanyag, állati karom vagy madárkarom
18	Diófélék, egy marék
19	Olaj egy edényben
20	Erszény k6 drágakövel
21	Kákamécs
22	Sál
23	Kaparó
24	Koponyatégely

A tolvajok a zárnyitás mesterei is, így eszköz nélkül is megpróbálkozhatnak ezzel (egyszerűen ügyes és hajlékony ujjaiak segítségével). Ha pedig alkalmuk nyílik készíteni egy rögtönzött eszközt erre a célra, ez ugyanúgy bónuszkockát biztosít számukra, mintha célszerszámot használtak volna.

KEZDŐ JAVAK

Rost kar- és lábvédő (vért), csontkés, ár, tű, erszény, valamint k6 drágakő.



VADONJÁRÓK

SUTTOGÓ

Ősi Mu földje hemzseg a vadállatoktól, és a kontinens számtalan vidékén az állatok, nem pedig az emberek az urak. Ebből adódóan azokat, akik képesek parancsolni az állatoknak, általában egy valóban kiemelkedő adottság birtokosainak tekintik.

A suttogók, akiket néhol a vadak urainak és úrnőinek is neveznek, könnyen szót értenek az állatokkal, amely képességük már fiatalon jelentkezik (bár vannak, akikben később alakul ki, miután sok időt töltöttek a vadonban). Nem ritka, hogy jobban élvezik az állatok társaságát az emberekéénél, és otthonosabban mozognak a vad vidékeken, mint a lakott területeken. Vannak olyan suttogók, akik az állatokhoz való kötődésük jeleként vadjegyet hordanak a testükön. Ez lehet anyajegy, sebhely, vadállatot mintázó tetoválás vagy állati jegyre emlékeztető testi elváltozás, például egy csőkevényes fark, macskaszemek vagy madárkarmokra hasonlító körmök.

A suttogók képesek állatokkal társalogni és barátságot kötni. Ez a képesség továbbadható mindazoknak, akikben a vadak ösztöne és természete munkál, vagy különösképpen kötődnek az állatokhoz.

A suttogó képesség lehetővé teszi egy karakter számára, hogy állati kísérőket fogadjon maga mellé. Egy karakternek egy ilyen társa lehet, plusz egy a karizmatikus, szerencsés és bölcs előnyök mindegyike után.

Ha a karakter később tesz szert a fenti előnyök valamelyikére, ezzel együtt egy új állati kísérő is mellészegődik.

Kísérői mindig a suttogó közelében maradnak, és szükség esetén egy, a játékos által előre meghatározott jelre – általában valamilyen speciális hívóhangra – megjelennek. Társai egészen addig segíthetik a karaktert valamilyen tevékenységben, amíg viszonylag közel – kőtávnál nem messzebb – tartózkodik tőlük. A suttogónak minden állatát naponta egyszer van lehetősége magához hívni, hogy egy adott feladatban a segítségére legyen (például a különleges képességének használatával, vagy egy harci jelenet erejéig). Amint az állat elvégezte a feladatot, visszavonul (pihenni, élelem után nézni stb.). Ezen a napon több hívásra nem fog megjelenni.

Ha a karakter harcban kéri egy állat segítségét, utasítania kell, hogy támadjon (ami egy cselekedetnek számít). Harc közben a játékos dobja az állat próbáit. Ha egy állat elpusztul, egy új (véletlenszerűen kiválasztott) állat lép a helyébe k6 napon belül.

A különböző állatok részletes leírását a Vadállatok fejezetben találod.

A játékosok kiválaszthatják karakterük állati kísérőit, vagy használhatják az alábbi táblázatot. Egy állatra egyszer dobj, ismétlődés esetén dobj újra!

1	DENEVÉR
A denevér segít a karakternek tájékozódni, akár teljes sötétségben is – echlokáció útján felméri a környezet adottságait, és sípoló hangok, valamint szárnycsapások segítségével vezeti a karaktert. Addig tesz így, amíg a karakter nem utasítja, hogy hagyja abba, vagy fel nem tűnik valahol egy fényforrás.	
2	MACSKA
A macska, ha a karakter erre kéri, megmutatja a legkedvezőbb útvonalat a lopakodáshoz. Ez azt jelenti, hogy a karakter egy lopakodásra irányuló próbája automatikusan sikeres, anélkül hogy dobnia kellene.	
3	GYÍK (SÁRKÁNYGYÍK)
A sárkánygyíkok a nyelvük kinyújtásával használják szaglószerüket, és parancsra képesek ennek segítségével felkutatni élő vagy halott lényeket (holttesteket és tetemeteket). A gyík a legközelebbi ilyen szag forrása felé veszi útját (a karaktert és társait figyelmen kívül hagyva), ha az íjtávnál nincs messzebb.	
4	MAJOM
A bögőmajmok képesek parancsra megmutatni a karakternek a legkedvezőbb útvonalat mászáshoz és ugráshoz. Ez azt jelenti, hogy a karakter egy mászásra vagy ugrásra irányuló próbája (amennyiben a feladat nem haladja meg egy ember képességeit) automatikusan sikeres lesz, anélkül hogy dobnia kellene. Erdőben vagy dzsungelben a majom egy adagnyi (bogyókból, magokból és gyümölcsökből álló) étel felkutatására is utasítható, amennyiben található ilyen ételforrás látótávon belül.	
5	PATKÁNY
A patkányok képesek átrágni lágyabb anyagokat (köteleket, zsákokat, madzagokat, ruhákat, sőt, még fából készült tárgyakat is). Minél keményebb az anyag, a patkánynak annnyival tovább tart ez (egy zsinór vagy vékony kötél elrágása mindössze néhány kör, egy fadarabé nagyjából egy óra). A patkányok élelemkeresésre is utasíthatók, amennyiben íjtávon belül található ételforrás.	
6	FARKAS
A farkasok a nyomkövetésben lehetnek a karakter segítségére. Parancsra a farkas képes követni egyetlen célpontot, ami azt jelenti, hogy egy, a célpont nyomainak követésére irányuló próba dobás nélkül is automatikusan sikeres.	

KEZDŐ JAVAK

Csuklya (vért), zsák, egy darab hús, valamint egy, kockadobás segítségével véletlenszerűen kiválasztott fegyver:

1	Agancscövek
2	Csont
3	Bőrostor
4	Szarukaró
5	Parittyá 2k6 kövel
6	Falándzsa

ZÚZÓFEGYVEREK

Csont: egy jókora darab, mamuttól, rinocérosztól vagy más nagytestű állattól származó csont; nem túl kifinomult, de annál hatékonyabb zúzófegyver.

Furkósbot: egyszerű, hosszúkás fadarab; fegyverként és rögtönzött sétabotként is használható.

Kovafejű bunkó: rövid fadarab, aminek egyik végébe kovalemezeket ágyaztak.

Obszidiánpöröly: hosszú nyelű fegyver, a végén egy óriási, recés obszidiándarabbal.

Kődarab: egy megfelelő alakú, zúzásra és hajításra is alkalmas kő; talán a legősibb fegyver.

Koponyás husáng: hosszúkás fadarab, aminek a végéhez egy koponyát erősítettek; félelmetes látványt nyújtó fegyver.

Koponyás bot: hosszú fadarab, a tetején egy koponyával; hátborzongató látvány.

Bot: hosszú fadarab, aminek forgatásához két kéz szükséges; fegyverként és eszközként is hasznos, ha például a vízmélységet akarjuk kitapogatni, vagy sötét barlangokban matatnánk körbe.

Kőfejű furkósbot: hosszúkás fadarab, a tetején egy jókora kődarabbal; meglehetősen nehéz fegyver, és kalapácsnak is kiváló.

Tövises husáng: hosszúkás fadarab, amibe éles tüskéket ágyaztak.

Tövises bot: karcsú fabot, amit egy tüskés növény ágából készítettek.

ZÚZÓFEGYVEREK					
Csont	1	Csont		Rövid	Ledöntés
Furkósbot	1	Fa		Rövid	Kínokozás
Kovafejű bunkó	4	Fa, kova	Kalapácskő	Rövid	Vérfakasztás
Obszidiánpöröly	9	Fa, obszidián, enyv	Kalapácskő	Hosszú	Pusztítás
Kődarab	1	Kova		Rövid/Hajítás	Megfélemlítés
Koponyás husáng	16	Csont, fa, bőr, enyv	Ecset	Rövid	Roncsolás
Koponyás bot	9	Fa, csont, inak	Kovaszilánk	Hosszú	Lefegyverzés
Bot	1	Fa	Marokkő	Hosszú	Lábsöprés
Kőfejű furkósbot	9	Fa, kova, bőr	Kalapácskő	Hosszú	Eltaszítás
Tövises husáng	1	Fa	Véső	Rövid	Hasítás
Tövises bot	1	Fa	Véső	Hosszú	Feltartás

GYÓGYÍTÁS

A sebek és betegségek kezelését többféle készítmény is segítheti, a részleteket lásd alább:

Ellenszer: a mérgezés hatásait enyhítő keverék. Egy mérge egyetlen, a játékos által választott tünetét semlegesíti. Mérgezésből származó sebzések gyógyítására nem alkalmas (ehhez orvosságra van szükség). A betegségekkel szemben hatástalan.

Főzet: forró víz és gyógynövények keveréke, ami egy betegség egyetlen, a játékos által választott tünetét semlegesíti. A betegségből származó sebzések gyógyítására nem alkalmas (ehhez orvosságra van szükség). A mérgekkel szemben hatástalan.

Orvosság: egy orvosság egy, mérgezésből vagy betegségből származó sebzést gyógyít meg, de ezek tünetei ellen hatástalan (ehhez ellenszerre vagy főzetre van szükség). Vágásokból, zúzódásokból származó sebzések gyógyítására sem alkalmas (ehhez kenőcsre van szükség).

Kenőcs: gyógynövények erszényben összegyűjtött keveréke, amit sebekre kennek. Egy sebzést gyógyít. Külső hatások okozta sebek (vágások, zúzódások stb.) kezelésére alkalmas, de mérgek és betegségek ellen hatástalan.

NÉV	ÁR	ALAPANYAGOK	SZERSZÁMOK
Ellenszer	1	Növény	Kovaszilánk
Főzet	1	Növény	Kovaszilánk
Orvosság	4	Növény, csont	Zúzókő
Kenőcs	4	Növény, bőr	Zúzókő

SZERSZÁMOK

A legtöbb szerszám a kézművességhez, a tárgyak megjavításához, az építéshez, a kétkézi munkához és hasonló feladatokhoz biztosít előnyt.

Ár: általában csontból készített fúró- és vájószerszám.

Gyolcs: egy tépet tiszta gyolcs sebkötözéshez.

Csónak: fából, növényi rostokkal és enyvvvel készített, kétszemélyes vízi jármű, amit evezővel hajtanak.

Íjfúró: fából készült, íjjal kiegészített fúró lyukvájáshoz.

Téglák: egyszerű agyagtégla vagy -csempe házak, falak, lépcsők stb. építéséhez; az ár tíz darab téglára vonatkozik.

Ásócsont: egy nagytestű állat nyélhez rögzített lapockacsontja, amit ásáshoz használnak.

Ecset: egy maroknyi állati szőr vagy szőrme összefogva, olaj vagy festék egyenletes felviteléhez.

Véső: fa, csont és egyéb anyagok véséséhez használt, kovából pattintott szerszám.

Kenu: növényi olajokkal ellenállóvá tett, kivájt fatörzs; evezővel hajtják.

Ivókürt: ivásra használt állati szarv, aminek a belsejét kivájták.

Tűzgyújtó készlet: tartalmaz egy darab piritet vagy markazitot a szikráztatáshoz; hat tűz meggyújtásához használható, mielőtt cserére szorul.

Kovaszilánk: egy apró darab, nagyon éles kova, amivel részletes mintákat vésnek bőrre, csontba vagy fába.

Élező: szerszámok és fegyverek élezéséhez használt agancs- vagy csontdarab.

Enyv: egy ivótöknyi, hat használatra elegendő, állati csontokból vagy növényekből kinyert ragasztóanyag.

Kalapácskő: kova pattintásához, így szerszámok, fegyverek készítéséhez használt, formázott kő.

Olaj: növényekből kinyert olaj vagy állatokból kinyert zsiradék lámpásokhoz; az ár egy ivótöknyi, egyórányi világítást biztosító anyagra vonatkozik.

Lámpás: kő- vagy agyagdarab egy kanóclámpással, ami növényi olajjal vagy állati zsiradékkal ég; egy órára elegendő olajat képes tárolni.

Szőnyeg: egyszerű, fonott szőnyeg, amit a földre terítenek.

Tű: vékony csontdarabból készített tű varráshoz vagy tüskék, szálkák eltávolításához.

Háló: halászathoz vagy tárolóeszközként használt, növényi rostokból font háló; használható harcban is: ehhez lásd a hálót a fegyverek felsorolásánál.

Evező: lapos végű fadarab, csónakok hajtásához használják.

Zúzókö: magok, gyökerek, festékek és egyéb anyagok őrléséhez használt kődarab.

Nádcsónak: összekötözött nádból készült, egyszemélyes csónak. Hogy vízálló maradjon, minden harmadik használat után javításra szorul (lásd a javításra vonatkozó szabályokat a Kézművesség fejezetben). Hajtásához evező szükséges.

Kötél: indából vagy más növényi alapanyagból készült kötél; az ár ötméternyi kötéltre vonatkozik.

Kákamécs: szárított káka felhasználásával készült, egyszerű fáklya; egy órán át ég.

Kaparó: bőrök kikészítéséhez, borotválkozáshoz és tárgyak élesítéséhez használt kovaszerszám.

Válaszfal: vesszőből font válaszfal helyiségek kettéosztásához.

Szán: rakfelület két rúdhoz rögzítve, amit egy ember maga után húzhat, és így javakat szállíthat vele.

Szőrmetakaró: puha, de rossz minőségű szőrme, ami takaróként használható, utazáshoz pedig feltekerhető és összeköthető.

Fáklya: egy fadarabhoz rögzített, kikészítetlen bőrdarab és állati zsiradék; négy órán át ég.

Fakés: egyszerű, fából készített és tűzben edzett kés.

NÉV	ÁR	ALAPANYAGOK	SZERSZÁMOK
Ár	1	Csont/szarv	Kovaszilánk
Gyolcs	1	Növény	Zúzókö
Csónak	9	Fa, enyv, növény	Ecset és marokkő
Íjfűró	4	Fa, inak	Ár és véső
Téglák	1	Agyag	Fakés
Ásócsont	9	Csont, fa, növény/inak	Kovaszilánk és zúzókö
Ecset	1	Szörme	Kaparó
Véső	1	Kova	Élező
Kenu	4	Fa, növény	Nyeles balta
Ivókürt	1	Szarv	Kovaszilánk
Tűzgyújtó készlet	1	Kova	Élező
Kovaszilánk	1	Kova	Élező
Élező	1	Agancs/csont	Kalapácskö
Enyv	1	Csont/növény	Zúzókö
Kalapácskö	1	Kova	Nincs
Olaj	1	Növény/állati eredetű	Zúzókö vagy vadászat
Lámpás	4	Agyag/kova és növény	Fakés
Szőnyeg	1	Növény	Zúzókö
Tű	1	Csont	Kovaszilánk
Háló	1	Növény	Zúzókö
Evező	1	Fa	Kovakés
Zúzókö	1	Kova	Élező
Nádcsónak	1	Növény	Zúzókö
Kötél	1	Növény	Zúzókö
Kákamécs	1	Növény	Nincs
Kaparó	1	Kova	Élező
Válaszfal	1	Növény	Zúzókö
Szán	9	Fa, bőr, növény/inak	Ár
Szörmetakaró	1	Szörme	Kaparó
Fáklya	4	Fa, bőr	Kovaszilánk
Fakés	1	Fa	Véső

HELYSZÍNEK

Ősi Mu hatalmas kontinens, így bőven ad lehetőséget a KM-ek számára, hogy megalkossák rajta saját vidékeiket, területeiket és birodalmaikat. Ez nem kis feladat, az itt következő útmutató azonban nyújt némi segítséget.

Nincs kőbe vésett szabály arra vonatkozóan, hogy mivel kezdjük egy hely megalkotását, de ha kitaláljuk a nevét, az kezdésnek nagyszerű. Az alábbi táblázatok segíthetnek megalkotni a felfedezetlen terület nevét.

Hogy megalkoss egy területet, dobj 3k6-tal előbb az „A”, majd a „B” táblázatban. A 9-es dobás például az „A” táblázatban kijelöli számunkra az „Elfeledett” szót, a 12-es dobás a „B” táblázatban pedig a „Láp”-ot, így az új területünket Elfeledett lápnak hívják.

SOKFÖLDEK: „A” TÁBLÁZAT	
3	Ősi
4	Szörnyjárta
5	Fekete
6	Sötét
7	Halott
8	Tiltott
9	Elfeledett
10	Gyík-
11	Elveszett
12	Téboly-
13	Elvarázsolt
14	Vörös
15	Kigyó-
16	Szellem-
17	Rém-
18	Vad

SOKFÖLDEK: „B” TÁBLÁZAT	
3	Lapály
4	Part
5	Bérc
6	Sivatag
7	Erdő
8	Dombok
9	Sziget
10	Dzsungel
11	Tó
12	Láp
13	Hegy
14	Folyó
15	Mocsár
16	Völgy
17	Pusztta
18	Liget

Az ezt követő, alább részletezett lépések szabadon felcserélhetők, és inkább javaslatok, mint szigorú szabályok. Ezek a javaslatok inkább a kalandlehetőségekre, mintsem az aprólékos részletekre koncentrálnak; az utóbbiakat később is ráérünk kidolgozni.

Hangulat: Milyen érzéseket ébreszt a hely a karakterekben? Inkább kísérteties, vagy egy valamikor hatalmas, de mára eltűnőben lévő kultúra képét idézi fel? Romokat, elvadult őserdőt vagy háborzongató különlegességeket találunk itt? Ősi Mu melyik tájegységén helyezkedik el?

Vadállatok: Miféle lények lakják a vidéket? Sokféle állat él a környéken? Milyen veszélyes teremtményeket találni itt? Léteznek errefelé legendás szörnyetegek?

Lakók: Kik és milyenek az itt élő emberek és törzsek? Élnek erre emberek egyáltalán, vagy már rég elhagyták ezt a környéket?

Lehetőségek: Milyen kalandlehetőségeket rejt ez a terület? Sokféle kultúra gyűjtőhelye, ahol a karakterek kereskedhetnek, vagy valaki segítségért fordulhat hozzájuk? Esetleg a félelem birodalma, ahonnan menekülniük kell? Vagy egy felfedezésre váró, titokzatos vidék?

Kincsek: Miféle kincsek találhatók a környéken? Rejt esetleg titkos drágakőkészleteket? Legendás tárgyakat? Erőforrásokat? Vagy egy ősi rejtély megoldásának kulcsát?

Onnantól kezdve, hogy a fenti részletek már készen állnak, ne akarj minden további részletet egyszerre átadni, és csak akkor dolgozd ki ezeket, amikor szükségessé válnak. Így a terület fokozatosan épül fel a kalandok és a JK-k cselekedetei nyomán.

ŐSI MU KÜLÖNÖS VIDÉKEI

Rengeteg furcsa helyet találni Ősi Mu kontinensén, néhányról az egzotikusabbak és szokatlanabbak közül alább olvashatsz.

A SÍRDOMBOK

Ősi Mu északi részén található a Sírdombok, egy erdős terület, ami számtalan törzsnek ad otthont. A vidék élelemben gazdag, és az itt élő vadászó-gyűjtögető törzseknek soha nem kell szűkölködniük. A terület egyik részén azonban nagy számban fordulnak elő a régi korok sámánjainak sírjai, így ezt a környéket szellemek kísérik. Ennek ellenére sok utazó keresi fel a helyet, köszönhetően a sírdombok mélyén rejtőző kincsekről szóló szóbeszédnek. Aki azonban bemerészkedik valamelyik kriptába, általában nem tér vissza onnan.

A PORVÁROS

Ősi Mu déli részének szélfúttá pusztáin alacsony sárkunyhók emelkedtek ki a földből, és váltak várossá. Ez kezdetben csak egy-két apró, egy oázis köré épült házat jelentett, ám néhány év alatt a település több mint száz kisebb-nagyobb épülettel bővült. Az idevetődő utazók sokféle népekkel találkozhatnak itt, és a javak széles választékát szerezhetik be. A várost nem egyetlen személy vezeti, hanem néhány



törzsfő, akik mind egy-egy városrész felett gyakorolnak hatalmat. A település némely részei olykor meglehetősen veszélyesek a sikátorokban settenkedő tolvajok és rabszolgakereskedők miatt; így a város nem a bátortalanoknak való hely.

A VALAHA VOLT VÁROS

Mu kontinensének nyugati régiójában állítólag létezik egy óriási barlang, ami egy föld alatti települést rejt magában. Ezt a helyet úgy emlegetik, hogy a Valaha Volt Város, amit egykori lakói ismeretlen okokból elhagytak. A város sötét kövekből épült, tornyai pedig a barlang aljától egészen a tetejéig húzódnak. A tornyokat hosszú kőpal-lók kötik össze egymással, a valaha lakóházként használt épületekben pedig mesés kincsek várják a bátor felfedezőket. Senki nem tudja pontosan, hogy hol találni a Valaha Volt Város bejáratát, de sokan úgy hiszik, hogy egy hegyi hágóból nyílik.

A CSONTOK SZIGETE

Ősi Mu partvonala mentén számos sziget található, ezek közül az egyik legnagyobb-bat a Csontok szigeteként ismerik. A szigeten egy, a Nemzettség néven ismert zsar-noki család uralkodik, és a sziget gyakorlatilag egyetlen városból áll, amelynek épületeit rabszolgák fehér csontjaiból emelték. A sziget hierarchiája három szintből áll: a Nemzettség a legerősebb, alattuk a vagyonos rabszolgakereskedők helyezked-

nek el, a társadalom legalsó rétegét pedig a rabszolgák alkotják. A rabszolgakereskedők csónakjaikkal szigetről szigetre járnak újabb rabszolgák után kutatva; épp ezért Mu partvonalának bizonyos szakaszain rettegés övezi őket.

AZ ÉJKRIPTÁK

A kontinens egy távoli mocsarában létezik egy hely, ahol a halandók világa és a Másvilág szinte összeér: ez az Éjkripták vidéke. A kriptákat övező mocsaras tájon örök sötétség uralkodik, a növényzet pedig ködnyalábok ölelésében rothad.

Az Éjkripták valójában kő- és földhalmok, amelyek egy egykor hatalmas törzs őseinek csontjait és kincseit vigyázzák. A törzset egy rájuk mondott átok nyomán betegség kergette tébolyba, így egy belháborúban lemészárolták egymást, és mára csak a sírjaik maradtak fenn. A környéken hemzsegnak a szellemek, és állítólag csak a legrátermettebb sámánoknak áll hatalmában, hogy belépjenek ide.

AZ OBSZIDIÁNSIVATAG

Az Obszidiánsivatag a kontinens déli részén terül el. Ezen a kiterjedt pusztaságon alig nő valami, és csak a legszívósabb teremtményeknek van esélye a túlélésre. A környéken szétszórva találni obszidiánszilánkokat, amelyek egy részét az idő apróra morzsolta. Amikor a nap a legmagasabban jár, csillognak; állítólag a sivatag néhány részén a fényük olyan erőssé válhat, hogy akár meg is vakíthatják az embert.

Néhány nomád törzs él e kíméletlen vidéken. Tagjaik állítólag ismerik az utakat, amelyek a sivatagban lévő ősi romokhoz vezetnek. Ezek furcsa lények és varázslatos drágakövek lelőhelyei.

A BŰZÖS LÁP

A kontinens legnagyobb mocsara Bűzös láp néven ismert, ez a lápi emberek birodalma. A lápi emberek egy különös törzs, akik egy máshol alig-alig ismert halistent tisztelnek. A szóbeszéd szerint alkalmanként még utazókat is elragadnak, hogy feláldozzák őket ennek az istennek.

A lápi emberek a mocsár közepén felépítettek egy cölöpökön álló várost. Itt a környező törzsekkel kereskednek, és adják el állatbőreiket, halaikat, valamint halcsontból, szárított kétélűtükből és lápi növényekből készített ritkaságaikat. A lápi emberek ügyes csónakkészítők, és megfelelő fizetségért cserébe hajlandóak biztonságban átjuttatni bátor utazókat a mocsárvidéken.

A HOLTAK

Ebbe a kategóriába azok a lények tartoznak, például az emberi és az állati szellemek, amelyek nem a halandó világból valók.

A Másvilág a szellemek úgy kezelendő, mint bármilyen más evilági lény, a harc általános szabályai érvényesek rájuk (mivel a Másvilág szinte kézzel fogható testtel rendelkezik).

Amikor a szellemek átlépnek a halandók világába, többnyire testetlenek és homályosak, így a világi tárgyak, például a fegyverek alig hatnak rájuk. Bármilyen őket érő támadás – hacsak nem mágikus – kizárólag akkor okoz sebzést nekik, ha a támadó sikeres *szerencsés* próbát dob.

A meglevenedett holtak közé tartoznak a csontbűvölők által életre keltett emberi és állati tetemek és csontvázak is. Ezeknek a rothadó, bomló lényeknek azáltal kölcsönzik az élet látszatát, hogy szellemüket visszakényszerítik az eredeti testbe. Az ilyen lények többnyire nem rendelkeznek tudattal, és inkább ösztönök, mint gondolatok vezérlik őket. Ezekre a lényekre mind a halandók világában, mint a Másvilág a sebzésre vonatkozó általános szabályok érvényesek.

Az őket ért sebzések következtében a halottak ugyanúgy veszítik el előnyeiket, mint a halandó lények. Ha előnyeik száma nullára csökken, a szellemek szertefoszlának a levegőben, a holttestek és csontvázak pedig porrá omlanak.

CSIMPÁNZSZELLEM

Ezek a szellemek az őserdő erdőiben és pusztuló ligetekben, a fák ágai között szökellő sötét alakokként jelennek meg.

Csimpánzszellem: mozgékony, éber, ügyes. A csimpánzszellemek a mancsaikat és harapásukat használják támadásra. Képesek elragadni tárgyakat ellenfeleiktől; amikor támadásuk sikeres, dobj k3-mal. 1-es és 2-es eredmény esetén a támadás egy sebzést okoz. 3-as eredmény esetén sebzés helyett ellopnak egy tárgyat ellenfelüktől (például egy ékszer a nyakából, egy, az övéen lógó erszényt vagy szerszámot, esetleg egy ruhadarabot).

DENEVERÉSZELMEK

Ezek a szellemek temetkezési helyek és ősi sírkamrák körül kavargó sötét, testetlen árnyakként jelennek meg. Nagyobbak, mint a testtel rendelkező denevérek, szemeik pedig vörösen izzik.

Denevérszellem: mozgékonyság. A denevérszellemek támadáskor a magasból csapnak le, és a karmaikat használják. A sikeres támadás sebést okoz, emellett ilyenkor a denevér egy földöntúli sikolyt is hallat. Az ellenfélnek *elszánt* próbát kell dobni, és ha ez sikertelen, elkábul. Az elkábított karakterek nem használhatják előnyeiket a következő körben végrehajtott próbákhoz.

MEDVESZELLEMEK

Ezek a szellemek pusztuló erdők mélyén, ősi barlangokban lakoznak, ahol hosszúra nyúló árnyékok rejtekében várják élő zsákmányukat. A medveszellemek óriási végtagokkal és karmokkal felfegyverzett, hatalmas, sötét, testet öltött árnyak.

Medveszellem: szívós, erős, elszánt. Ha a medveszellem támadása sikeres, dobj k3-mal. 1-es és 2-es eredmény esetén a támadás egy sebést okoz; 3-as eredmény esetén a szellem a *lefogás* taktikát alkalmazza, és ez után minden körben automatikusan egy sebést okoz ellenfelének, amíg az el nem menekül vagy meg nem hal.

VADKANSZELLEMEK

A vadkanszellemek föld alatti járatokban és gyökerekkel benőtt sírdombok mélyén rejtőznek. Haragvó szellemek, ha ellenfelet látnak, támadásba lendülnek.

Vadkanszellem: bátor, szívós, erős. A vadkanszellemek lerohanják ellenfelüket, agyaraikat használva a támadáshoz. Sikeres támadásuk egy sebést okoz, és a célpont, hacsak nem dob sikeres erős próbát, a földre kerül.

TETEMEK ÉS CSONTVÁZAK

A tetemek nemrég elhunyt személyek olyan maradványai, amelyeket mágia segítségével bírnak mozgásra. Az ilyen lények hátborzongatóak, és gyakran találkozni velük temetkezési helyek közelében. Azok az ősrégi tetemek, amelyeknek már csak a csontjai vannak, megelevenedett csontvázakként kelnek új életre. A tetemek és a csontvázak hasonló képességekkel bírnak.

A tetemeknek és csontvázaknak k2 tulajdonsága van; dobj mindegyikre k6-tal az alábbi táblázatban (az ismétlődő eredményeket dobd újra). Az élőholt fegyvernek meghatározásához dobj k6-tal. Minden tetem és a csontváz rendelkezik a *közömbös* és a *tudatlan* hátrányokkal.



K6	ELŐNYÖK (K2)	FEGYVER
1	éber	Csont
2	bátor	Csontkés
3	szerencsés	Csontkard
4	ravasz	Marokkő
5	szívós	Fegyvertelen
6	erős	Fegyvertelen

MACSKASZELLEMEK

Ezek a szellemek macskák homályos, ködszerű, ide-oda szökkenő árnyékaiként jelennek meg. A legsötétebb erdőkben vagy árnyékokba boruló dombok környékén találkozhatunk velük.

Macskaszellem: mozgékony, ravasz. A macskaszellemek nehezen támadható célpontoknak számítanak. Ahhoz, hogy esélye legyen megsebezni őket, a karakternek minden fordulóban *éber* próbát kell dobnia. Ha a próba sikeres, a szokásos módon kísérrelheti meg támadását. Amennyiben sikertelen, a karakter vadul csapkod az árnyak felé, de képtelen eltalálni a szellemet az adott körben.

KUTYASZELLEMEK

A kutyaszellemek egykori vérontások helyszínéül szolgáló vidékeken és pusztaságokban kóborolnak. Visszataszító, rühes, nyállepte agyarakkal rendelkező teremtmények képében jelennek meg.

Kutyaszellem: éber, mozgékony. A kutyaszellemek harapással támadnak ellenfeleikre, ami egy sebzést okoz, és érvényesíti a *hasítás* fegyverhatást.

KÍSÉRTETEK

A kísértetek olyan szellemek, amiket a szellemidézők hívtak át a halandók világába. Ezek a nyugtalan holt lelkek elfeledett sírdombokban és sírbarlangokban lakoznak, jussuk pedig állandó gyötrellem, rettegés és harag. Gyakran valamiféle mágia nyomán léptek át a halandók világába, majd magukra hagyták őket, így képtelenek visszatérni a Másvilágra.

Kísértet: ravasz, szerencsés. A kísértetek testetlen, áttetsző lények, az élők hátborzongató, bomlás jeleit mutató lenyomatai. Érintésük rettegést ébreszt az emberekben; ha egy kísértet támadása sikeres egy karakterrel szemben, utóbbi elszenved egy sebzést a kísértet fagyos érintésének nyomán. Minden alkalommal, amikor a karaktert így megsebzí egy kísértet, a karakternek *elszánt* próbát kell dobnia. Sikertelen próba esetén a karaktert átmenetileg aggodalom, kétely és bizonytalanság keríti hatalmába, így a következő körben elveszíti a cselekvés jogát, a kísértet támadásait azonban továbbra is megpróbálhatja elkerülni.

GYÍKSZELLEMEK

A gyíkszellemek penészülte mocsarakban és a természet által visszakövetelt romokban lakoznak. Testük óriási, legalább három méter hosszú, bőrük beteges zöld színű, villás nyelvük pedig fekete.

Gyíkszellem: pontos, mozgékony, éber. A gyíkszellemek képesek távolsági támadást leadni azáltal, hogy leköpi ellenfelüket, ehhez a támadástípushoz akkor fordulnak, ha ellenfelük kartávon kívül helyezkedik el. A gyíkszellem ragadós, olajos nyála mar, mint a sav, ami az általa okozott egy sebzésen túl elpusztít egy vért darabot, vagy ennek hiányában egy ruhadarabot is.

PATKÁNYSZELLEMEK

A patkányszellemek az enyészet és a romlás által uralt helyeket kísértik. A patkányszellemek homályos, fekete árnyalakokként jelennek meg, és nagyjából akkorák, mint egy kutya.

Patkányszellem: mozgékony. Amikor egy patkányszellem megharap egy karaktert, utóbbi kapcsolatba kerül egy betegséggel, amellet, hogy egy sebzést is elszenved.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

A *Paleomythic* sajátos környezetet és hangulatot teremt, amit a „kő és varázslat” kifejezéssel írhatunk le, és amelyben a karakterek egy őskori fantáziavilágban kalandoznak. A *Paleomythic* világa nagy változatosságot mutat a technológiai és társadalmi fejlettség tekintetében, ami valahol a régészek által különböző „kőkoroknak” (paleolitikum, mezolitikum és neolitikum) nevezett időszakok környékén helyezkedik el, de a korai civilizációk, például az ókori Mezopotámia és az ősi afrikai kultúrák is megjelennek benne. A *Paleomythic* ugyanakkor közelebb is hozható a történelmi realitáshoz – lehet inkább „paleo”, és kevésbé „mitikus” –, ha a KM és a játékosok úgy kívánják. Ehhez néhány szabályváltoztatásra lesz szükség, ami elsősorban egy-két képesség eltávolítását, valamint a karaktertípusokkal és adottságokkal kapcsolatos megfontolásokat foglalja magában. A játék klasszikus *kard és varázslat* rendszerként is használható, amihez némi technológiai fejlesztés szükséges.



A PLEISZTOCÉN KOR

A *Paleomythic* játszható félig-meddig valóságghú, a pleisztocén kor adottságai által meghatározott környezetben is. Ebben az időszakban jelenik meg a modern ember, míg más fajok, például a neandervölgyiek fokozatosan kihalnak. A pleisztocén „megafauna” nagy számban van jelen, ideértve a mamutokat, a barlangi medvét és a kardfogú tigriseket is. Ha ezt a változatot választjátok, a játék középpontjában a túlélés áll, és lehetőséget ad arra, hogy átéljétek az emberi őstörténet néhány fontos mérföldkövét, például az első temetkezési szokások kialakulását és a szakszerűen megmunkált szerszámok kifejlesztését.

Ha a KM ezt a változatot választja, a játék néhány természetfeletti elemét, mint például a különböző „vademberek” szerepét, egyes képességek mágikus aspektusait és a drágakövek fizetőeszközként való használatát érdemes háttérbe szorítani, vagy teljesen kiiktatni a játékból.

Emellett a KM esetleg beépítheti a játékba a különböző hominida fajokat, amelyek valószínűleg együtt éltek ebben az időben:

SAPIENS

A Homo nemzetség sapiens faja megegyezik a modern emberekkel, valamint a *Paleomythic* szerepjáték általános karaktereivel.

NEANDERVÖLGYIEK

Ez a Homo nemzetségen belüli faj (*Homo neanderthalensis*) nagyjából 30 000 évvel ezelőtt halt ki. Robusztus, zömök humanoidok voltak, akik jól alkalmazkodtak a zord, hideg környezethez. A közkeletű vélekedéssel ellentétben, miszerint a neandervölgyiek kissé ostobák voltak, valószínű, hogy intelligenciájuk a modern emberekéhez volt hasonló. A neandervölgyiek vélhetően Mu északi és nyugati régióiból származnak.

Neandervölgyi karakter létrehozásakor annak első előnyét az alábbi táblázat alapján, k3-mal határozd meg. A karakter további előnyeit a szokásos módon válaszd ki.

1	bátor
2	szívós
3	erős

FLORESIENSIS

Ez a Homo (Homo floresiensis) egy apró termetű emberfaj, ami még 12 000 évvel ezelőtt is létezhetett. E faj tagjai alig voltak magasabbak egy méternél, ezért a média „hobbitoknak” nevezte el őket. Karjuk és kezük alkalmassá tette őket arra, hogy egyik fáról a másikra lendüljenek, emellett jó kéz ügyességüknek köszönhetően képesek voltak olyan feladatok elvégzésére is, mint például a szerszámkészítés.

Floriensis karakter létrehozásakor annak első előnyét az alábbi táblázat alapján, k3-mal határozd meg. A karakter további előnyeit a szokásos módon válaszd ki.

1	mozgékony
2	éber
3	ügyes

KLASSZIKUS KARD ÉS VARÁZSLAT

A *Paleomythic* világa által támogatott játékok már alapvetően is közel állnak a kard és varázslat műfajához, de azoknak a KM-eknek, akik hamisítatlan kard és varázslat-kalandokat szeretnének mesélni ebben a világban, eszközölniük kell néhány egyszerű változtatást. Ezeket az alábbiakban foglaljuk össze:

FEJLETT TECHNOLÓGIA

Egy hagyományos kard és varázslat világban a technológia fejlettsége valahol a bronzkor és a kora középkori Európa között helyezkedik el. Vannak tehát bronzból, vasból és acélból készült kardok és érmék, a lovakat már használják hátasként, léteznek szekerek, csónakok és hajók. Találkozhatunk fémpáncélokka is, bár a kard és varázslat műfajban mind az elterjedtségük, mind az általuk nyújtott védelem korlátozott. A fémfegyverek és -eszközök hozzáadása a *Paleomythic* játékmekánikaájához viszonylag egyszerű. Hatásukat tekintve ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkeznek, de ritkábban törnek el. Az ilyen tárgyak „tartósnak” minősülnek. Minden alkalommal, amikor egy tartós tárgy használata közben 1-est dobsz az eszközkockán, az egy gyengüléspontot kap. Amikor egy tartós tárgyon összegyűlik 6 gyengüléspont, eltörik. A KM dönthet úgy, hogy egy kevésbé tartós tárgy már 2 vagy 3 gyengüléspontnál használhatatlanná válik, míg más tárgyaknál ehhez 7 vagy több pontra van szükség.

HANGSÚLY A CIVILIZÁCIÓKON

A *Paleomythic*ben a civilizációk még gyerekcipőben járnak, így egy hagyományos kard és varázslat-játékhoz ezeket határozott körvonalakkal kell ellátni. Nemzeteket kell felépíteni saját uralkodókkal és kulturális jellemzőkkel. Városok, kikötők és települések születnek, majd hatalmas épületek, erődök és kőtemplomok, valamint a civilizált társadalomra jellemző vallások és szokások. Természetesen a KM-nek nem szükséges mindezeket egy csapásra létrehozni, és azt tanácsoljuk neki, hogy egyelőre csak készítsen néhány feljegyzést a világában található nemzetekről, helyekről és kultúrákról. A folyamat megkönnyítése érdekében gyakran hasznosnak bizonyulhat egy olyan ősi civilizációt is feljegyezni, amellyel az adott kultúra némi hasonlóságot mutat. A KM dönthet úgy például, hogy egy, az ókori Egyiptomra alapuló kultúrát talál ki, és így feljegyezheti, hogy az adott kultúrában bizonyos istenségek panteonját tisztelik, és piramisszerű építményeket emelnek.

AZ ÓSKORI FAUNA CSÖKKENTÉSE

A hagyományos kard és varázslat-játékok elsősorban emberi ellenfeleket szerepeltetnek, gonosz varázslókat, korrupt uralkodókat és fondorlatos tolvajbárókat. Amikor szörnyek jelennek meg a színen, legtöbbször kifejezetten szokatlan és egzotikus lényekről van szó, amelyek csak a történet csúcspontján bukkannak fel. Az ilyen lények általában félelmetes és hatalmas szörnyetegek, például óriásgyíkok, rémisztő kísértetek vagy démonok.



ELŐRE ELKÉSZÍTETT KARAKTEREK

Ha azonnal szükséged van egy karakterre, dobj k6-tal, és válassz az alábbiak közül. A nevek férfi alakját adtuk meg, a zárójelben pedig a női utótagot láthatod.

1. KURBAL(A), FELNŐTT

Előnyök/hátrányok: karizmatikus, pontos, ravasz, szerencsés.

Képességek: árnyjáró, vadász.

Javak: tunika, öv, cipő, szörme kar- és lábvédő, erszény, kaparó, csuklya (vért), zsák, vászontunika, felkardísz, tollas fülűdész, festék, tűzgyújtó készlet, ivótök, kákamécs.

Fegyverek: fúvócső és öt nyíl, csontkés.

2. CHAKNARAM(U), ÉRETT

Előnyök/hátrányok: bölcs, elszánt, mozgékony, szívós, ügyes, balszerencsés.

Képességek: kultista, vészmondó.

Javak: tunika, öv, cipő, elnagyolt istenszobrocska, vért (koponyasisak), vésett állatcsontfétis, zsák, ivótök, tűzgyújtó készlet.

Fegyverek: agancscsákány, bőrostor.

3. RIGNAR(IA), FELNŐTT

Előnyök/hátrányok: bátor, elszánt, erős, éber.

Képességek: fegyverforgató, túlélő.

Javak: tunika, öv, cipő, zsák, három gyümölcs, vért (bőrpajzs), ivótök, kötél, tűzgyújtó készlet.

Fegyverek: agancscövek, csontbalta.

4. FAYEN(A), IFJÚ

Előnyök/hátrányok: bátor, karizmatikus, mozgékony, pontos, ravasz.

Képességek: barlangrajzoló.

Javak: tunika, öv, cipő, vért (csuklya), zsák, tűzgyújtó készlet, festék edényben, ecset, zúzókö, koponyatégely, fáklya, ivótök.

Fegyverek: csontkés.

5. MIRRAL(IA), FELNŐTT

Előnyök/hátrányok: bölcs, elszánt, erős, karizmatikus, mozgékony, pontatlan.

Képességek: kígyóbűvölő, kígyófi.

Javak: tunika, öv, cipő, agyar fülbevaló, vért (bőr kar- és lábvédők), bűgattyú, dob, zsák, tűzgyújtó készlet, kákamécs.

Fegyverek: bőrostor, csontkés.

6. TALUM(A), FELNŐTT

Előnyök/hátrányok: bátor, karizmatikus, ravasz, szerencsés, szívós.

Képességek: csontbűvölő.

Javak: tunika, öv, cipő, vért (koponyasisak), vésett állatcsontfétis, ivótök, zsák, kötél.

Fegyverek: csigolyaostor, csontkés.



Név		Játékos		
Sebzés	Előnyök	Hátrányok	Kor	Nem
	Bátor	Óvatos	Megjelenés	
	Bölcs	Tudatlan		
	Elszánt	Közömbös		
	Erős	Gyenge	Háttér	
	Éber	Figyelmetlen		
	Karizmatikus	Jellegtelen		
	Mozgékony	Esetlen	Javak	
	Pontos	Pontatlan		
	Ravasz	Óvatlan		
	Szerencsés	Balszerencsés		
	Szívós	Beteges		
	Ügyes	Ügyetlen	Drágakövek	

Fegyver	Táv	Hatás	Károsodott

Vért	Típus	Károsodott
	Pajzs	
	Fej	
	Test	
	Bal kar	
	Jobb kar	
	Bal láb	
	Jobb láb	

Képesség

Képesség

Képesség

Képesség

Képesség

Képesség

Történetek