

## HALÁL A FÖLD ALÓL

A Vaskirályságok népe sosem értette meg Toruk nagyúr és tetemurai mesterkedéseit. A cryxi fosztogatók évszázadokon át látszólag találmokra csaptak le Cygnar, Ord és Khador partjaira, és figyelmeztetés nélkül mészároltak le egész falvakat. Időnként a szárazföld belsejében is lecsaptak, de céljaik homályosak maradtak. Néhány évtizeddel ezelőtt Cryx a Scharde-inváziók néven ismertté váló brutális rajtaütések sorozatát hajtotta végre a cygnari partok mentén. A cygnari Fegyvertár alapos vizsgálatának eredményeként született meg a Hurstwallen-jelentés, amely arra a nyugtalanító következtetésre jutott, hogy a látszólag véletlenszerű rajtaütéseknek és támadásoknak sötét célja volt: elterelni a figyelmet arról, hogy Cryx a szárazföld belsejébe nyomul.

Az efféle akciók számos eldugott helyen – többek között a Sárkánykigyófal-hegységben és a Töviserdőben is – sötét gyümölcsöt hoztak. A cryxiek hatalmas alagúthálózattal rendelkeznek ott, azokban pedig olyan gyárkomplexummal, amely vetekszik a Scharde-szigeteken található bármelyikével. A ka-

nyargós járatokat egy cephalyx nevezetű fajtól örökölték, akik – csak általuk ismert céljaik érdekében – szívesen csatlakoztak Toruk élőhalott csatlósaihoz. Ezzel a szövetséggel a tetemurak hatalma megkezdte terjeszkedését a Töviserdőben és azon túl. A nekrotechnikusok szakadatlanul dolgoznak azon, hogy olyan pokolszolgák és csontszolgák légióját hozzák létre, amely minden eddigi cryxi sereget felülmúl, és a tetemurak rendelkezésére álló alávetett rabszolgák száma ma már több tízezerre tehető.

A cryxi seregek megmozdultak, és felkészültek, hogy végrehajtsák Toruk nagyúr terveinek következő szakaszát. A Vaskirályságok tudják, hogy a cryxiek aktivitása megnőtt a szárazföldön, de nem is sejtik a lábuk alatt lappangó halál mértékét. Mindazonáltal senki sem utazik keresztül magányosan a Töviserdőn, ahol még a fegyveres őrszolgák is elkezdtek eltűnedezni, és a hatalmas erdő szélén élők az éjszakában mozgó, baljós alakokról suttnognak.

mételyének egyik finomabb hatása, mely még a szemmel láthatónál is jobban megront.

Toruk légiói évszázadok óta terjesztik a járványokat, a halált és az éhínséget Nyugat-Immorenben. A Scharde-invázió előtt a Sárkányatya és szolgálai titokzatos és homályos fenyegetést jelentettek, amely a civilizáció peremvidékét veszélyeztette. Az elmúlt évtizedek során azonban elkezdtek megjelenni az egész szárazföldön. Elmúltak azok az idők, amikor Cryxet csupán a legendákból és feketehajóinak alkalmi fosztogatósaiból ismerték.

Nem nagy titok, hogy Toruknak céljai vannak Nyugat-Immorenben, bár nem a halandó hódítók komolytalan indítékai vezérlik. A Sárkányatyát egy ősi háború mardossa, és arra a napra vágyik, amikor légiói lerombolják az emberek földjeit, és kiűzik utódait rejtekhelyeikről, ahol halálos dühe fogja elemészteni őket.



### IOSZ

Iosz erdős belseje és hegyvidéki határai sosem látták szívesen a kívülről jövőket. Ez a szörnyű titkok és a végtelen tragédiák országa. Kevés látogató kapott bebocsátást, és akik hívatlanul próbáltak bejutni, eltűntek. A tudósok és a történészek keveset tudnak az ioszi nép történetéről – csak annyit, hogy a

Lyoss Birodalom megfogyatkozott maradványa, mely évezredek óta fennmaradt, mielőtt megsemmisítette volna önmagát egy óriási, önhittségből fakadó pillanatban. Azok a tudósok, akik tanulmányozták vagy beszélgettek azzal a néhány ioszival, akik a Vaskirályságokba merészkednek, úgy vélik, hogy a Vérkő-sivatagon túli kopár, kietlen Viharföldeket talán ugyanaz az erő hozta létre, amely lesújtott a Lyoss Birodalomra.

Mióta letelepedtek Nyugat-Immorenben, az iosziak csak korlátozott kapcsolatot tartanak fenn szomszédaikkal, és ez az elszi-

geteltség az elmúlt három évtizedben szinte teljessé vált. Ez az elzárkózás a nyomorúság mélyeséges forrásából fakad. Iosz beteg. Népe rettenetes daganattal küzd, mivel a nemzet belülről pusztul fokozatosan. Ez a betegség ahhoz vezetett, hogy már nem bíznak meg semmiféle ismeretlen dologban, és ez egyre súlyosbodik. Iosz I. u. 581 előtt néha még küldött követeket és diplomatákat a határain túlra. Bár ezek a követek mindig tartózkodóak voltak, és vonakodtak megosztani titkaikat, mégis megpróbálták kereskedelmi tárgyalásokat folytatni és némi kapcsolatot fenntartani a többi királysággal. Mára az iosziak egyáltalán nem keresik a többi királyságot.

E nép visszahúzódó természetét számos földrajzi akadály is elősegíti, köztük az északon és délen magasodó hegyek, valamint a hatalmas és labirintusszerű nyugati erdő. Az erdőkön és hegyeken túl kőből és üvegből épült masszív városok találhatók, amelyek tele vannak az emberi felfogóképességet meghaladó csodákkal, ugyanakkor széles földterületek is húzódnak arrafelé, az idő nagy részében halványiszürke, sodródó füstbe burkolódzva, amely elhomályosítja a látást és eltorzítja a hangokat. Azt mondják, hogy ez a köd értelmes, saját élete van, és meghatározhatatlan hangon suttnog. Egyes iosziak szerint a köd ragadja el a lélektelenül születettek lelkét, és a suttnogások e lelkek gyötrődő szellemei, akik bosszúból támadják az élőket. A vadon természeti szépségei között elhagyatott romvárosok hevernek, akárcsak a halott istenek elfeledett templomai. E helyek közül sokat veszélyes és szörnyűséges szellemek és még rosszabbak laknak. Maguk az iosziak is olyan óvatosan járnak földjeik egyes részein, mint a kívülállók, mert attól félnek, hogy ősi, szörnyű és bosszúálló dolgokat ébresztenek fel.

Azok az utazók, akik túl közel merészkednek a térséghez, mindig rábukkannak az aerythnek nevezett erődökre, amelyekben könyörtelen karabélyosok, íjászok és kardforgatók állomásoznak. Ezek a harcosok a sáncokon sorakoznak és a határaikon

járőröznek, mindenkit felkutatva, aki túl mélyre merészkedik a szent területükre, mivel a kívülállók minden lépésükkel feldűlják a földet és gyengítik elveszett isteneiket.

Az iosziak elmélyült és egyedülálló tudással rendelkeznek a mágikus dolgokról, és az emberi arkánusok hagyományaitól gyökeresen eltérő alapelveket sajátítottak el. Óriási köveket használnak, amelyeket mesteri pontossággal formáztak és raktak le, hogy megalkossák impozáns építményeiket, amelyek közül sok piramis alakú, és masszív, teraszosan egymásra helyezett kőtömbökből áll. A kőépítmények egy részét ősi vésetek és domborművek borítják. Hihetetlen mérnöki munka folyt ezekben a fantasztikus építményekben; egyesek egyetlen kőlapból készült óriási ajtókkal rendelkeznek, amelyek súlya több száz tonna, mégis olyan tökéletesen kiegyensúlyozottak, hogy akár egy gyermek is ki tudja tární őket. Úgy tűnik, ezek az építészeti alkotások ellenszegülnek a fizikának, és rejtély, hogy ez illúzió-e vagy valódi varázslat.

Az ioszi társadalom középpontjában több száz hallytyrnak, azaz „magas háznak” nevezett nemesi ház felügyeli a kultúra különböző területeit. A tizenöt leghatalmasabb hallytyr képviselői alkotják a Konzuli Udvar, amely évszázadok óta irányítja Ioszt.

A betegség, amely Ioszt sújtja, isteneik távozásának köszönhető, akiket mennyei udvarnak vagy egyszerűen csak Eltűnteknek neveznek. Az egykor közöttük élt nyolc isten közül már csak kettőről tudják, hogy még mindig létezik, és ők sem kommunikálnak a híveikkel. A legtöbb ioszi Scyraht, a tavasz istennőjét imádja, aki úgy tűnik, minden egyes nappal közelebb kerül a halálhoz. Papjai évszázadokon át nem tudtak választ adni arra, milyen betegséggel küzd az istennőjük, vagy hogyan tovább, ám az utóbbi években a dolgok gyorsan megváltoztak. Egy erőszakos polgárháborút követően a Scyrah Megtorlása néven ismert, perifériára szorult csoport hirtelen az ioszi politika élére emelkedett. Ezt felgyorsította az a közelmúltbeli felfedezés, hogy egy másik elf isten is megmaradt – Nyssor, a tél istene. A Megtorlás azt hirdeti, hogy az isteneik betegségére a válasz az összes emberi arkánus halálában rejlik, és egyre inkább a háborúra való felkészülésre buzdítja a nemzetet.

A megsemmisülés veszélye súlyos teherként nehezedik Iosz népére, de kezdik felfogni a Megtorlás érvelését, miszerint van esély – bármily reménytelen is – a megváltásra. Mások még mindig hisznek az Eltűntek megtalálásában, és egy Keresők nevű kis csoport elkötelezetten kutat az eltűnt istenekkel kapcsolatos bármilyen nyom után. Ez a csoport nem tudta meggyőzni a többséget a véleményéről, és mostanában még ők is egyre inkább a Megtorlás céljaival szimpatizálnak.



## RHUL

Rhul a magasba törő csúcsok, zord hegyek, védett völgyek és mély szurdokok hatalmas területe. A táj egyszerre gyönyörű és félelmetes, hiszen a Borokuhn-hegység, az Ezüstcsúcsok és az Üvegcsúcsok Nyugat-Immoren legmagasabb hegyei közé tartoznak. A külső hegyeken dél vagy nyugat felől történő átkeléshez a törpék által az évszázadok során kialakított veszélyes, jeges utak és ösvények ismerete szükséges. Némelyikük zsákutcába vezet, erős erődít-

## A KERESŐK

A Keresők, akik meg vannak győződve arról, hogy meg tudják akadályozni istennőjük vesztét és fel tudják kutatni az Eltűnteket, az utóbbi években egyre kétségbeesettebbé váltak. A szekta minden tagja ünnepelesen felekedett, hogy életét Scyrah egészségének helyreállításának és az Eltűntek felkutatásának szenteli. Egyes filozófus Keresők úgy vélik, Scyrah azért szenved, mert nincs elég ereje ahhoz, hogy egyedül életben tartsa az egész mennyei rendet. Úgy gondolják, hogy túlterhelődött, és vissza kell hozniuk az Eltűnteket, hogy segítsenek a teher viselésében. E célból a Keresők gyakran hagyják el Ioszt és lépnek kapcsolatba a többi faj tagjaival, hogy minél többet megtudjanak a vallásukról.

A Keresők mindig is erős vallási felhangokkal bírtak, és az elf kegyhelyek számos papja vált felbecsülhetetlen értékűvé a szekta számára, olyannyira, hogy még titkos információkat is szolgáltatottak a szervezetnek. Azokat a papokat, akikről kiderül, hogy a Keresőket segítik, elközösítik, és kemény büntetéssel néznek szembe. Az elf kegyhelyeken belül mégis sokan viselgetnek elismeréssel és rokonszenvvel a Keresők iránt, és titokban segítséget nyújtanak nekik.

mények alatt fut, vagy a hegyek közé emelkedve önmagába csavarodik vissza, lehetővé téve a megfigyelők számára, hogy szemmel tartsák a befelé merészkedőket. A külső klánok, amelyek a nagyobb erődöket, például Ferdevárat és Pörölycsapást őrzik, komolyan veszik kötelességüket, és csak azok az utazók jutnak át rajtuk, akik engedélyt kérnek és megfizetik a megfelelő vámot. A nagy Fegyvernym-tó biztonságosan fekszik e gátak között, stabilizálja a zord északi időjárást, és életet és megélhetést biztosít több mint egymillió törpének és százezer ogrunnak.

Rhul legnagyobb városai ennek a tónak a partján fekszenek. Az időtlen főváros, Ghord és testvérvárosa, Ulgar olyan bonyolult kőépítményekből álló, burjánzó komplexumok, amelyek elkészítése több tucat életet tartott. A rhuliaknak a fém- és kőműveséghez való tehetsége páratlan a királyságokban. Pompájukban és tökéletességükben még a kisebb nevezetességek, utak és tornyok is veteksznek Caspia Sanctumával. Rhul hegyei hatalmas mennyiségű ércet és ásványi anyagot rejtnek, köztük máshol nehezen fellelhető, egyébként ritka ásványok gazdag lelőhelyeit is.

Ezen ásványok némelyike a korszerű fémkohászat elengedhetetlen kelléke, és e mesterség rhuliakban megmutatkozó zsenilitása a kovácmesterség csúcsára emelte a törpéket és ogrun klántársaikat. Néhány klánúr például olyan páncélt visel, amely valósággal áthatolhatatlannak tűnik. E mesteremberek által készített, páratlan áruk egy része az Fegyvernym-tóból a Fekete-folyón keresztül egyik legfontosabb kereskedelmi útvonalon jut el a déli földek felé.

Rhul törpéi azt állítják, hogy a legrégebbi és legstabilabb civilizációval rendelkeznek Nyugat-Immorenben, melyről több mint nyolcezer évre visszamenőleg vannak feljegyzések. Mindig is a

nagy északi hegyekben éltek, és úgy tűnik, nincs bennük hódítási vágy. Egykor baráti kereskedelmi kapcsolatokat ápoltak Ioszszal, de mára ezek a határok az emberekhez hasonlóan lezárultak előttük.

Rhul árgus szemekkel figyeli a Vaskirályságok politikáját. Bár évezredek óta semleges maradt az emberek ügyeiben, az orgothok elleni lázadás idején elkezdett változtatni ezen a politikáján. Először fordult elő, hogy kölcsönadtak nyersanyagokat és rhuli gyárakat az embereknek, így segítve a kolosszálisok építését. A rhuliak azóta érdeklődnek a déliek iránt, mert lenyűgözték őket az emberiség újításai, és nagy lehetőségeket látnak bennük. Sok törpe természeténél fogva gyakorlatias, és azok, akik érintettek a külhoni ügyekben, nem szívesen hagynák, hogy a haszon-szerzés vagy az ipari fejlődés lehetősége elkerülje őket; mások pedig azért tartják szemmel az emberiséget, mert tudják, hogy a külpolitika veszélyeztetheti a saját biztonságukat. Rhul kereskedői, akik Cygnarral, Khadorral és Llaellel ápolnak kereskedelmi kapcsolatokat, megszenvedték a legutóbbi háborúkat, amikor elvesztették a délre vezető, Llaellen keresztül közvetlen útvonalakat. Azóta megtalálták a megoldást néhány ilyen problémára, de a jelek szerint növelniük kell a növekvő Khador Birodalommal való üzleti kapcsolataikat.

Rhulban az élet középpontjában mindig is a klán állt: egy szorosán összetartozó, közös vérvonalakból és házasságokból álló nagycsalád. A klánok mérete jelentősen eltérő, a legjelentősebbek több ezer tagot számlálnak. A fiatalok, akik ki akarnak szakadni

családjukból és új hagyományba vagy iparágba akarnak kezdeni, időről időre új klánokat alapítanak. Házasságkötéskor általában a feleség fogadja el férje klánját, de ennek fordítottja is előfordulhat. A klánúr a legfontosabb rang Rhulban; ezek a vezetők kiterjedt családjuk pátriárkái vagy mátriárkái. A klánurakat a klánjuk méretével, jólétével és becsületével arányos megbecsülés és tisztelet övezi. A tizenhárom leghatalmasabb klánurat, a nemzet legfőbb tekintélyeit „Rhul Kőurai” néven emlegetik. Ők felelősek a törpe nép védelméért és jólétéért, és ők kezelik a külhoni nagykövetekkel és uralkodókkal fenntartott kapcsolatokat. Nem minden kőúr egyformán tehetséges, intelligens vagy alkalmas a pozíciójára, mégis mindegyikük közvetlenül a Nagyatyák egyiktől származik, ezért tiszteletre és engedelmességre méltónak tartják őket.

Rhul belpolitikája a klánok befolyása, a becsület és az ipar bonyolult összefüggései körül forog. A klánon belüli egyéni vitákat a helyi klánúr rendezzi, de az egymással versengő klánok tagjai közötti vitákat törvényes párbajok révén lehet elintézni. Az egész klánok közötti jelentősebb vitákat törvényesen szentesített viszálykodással is el lehet rendezni, amely évtizedeken vagy akár évszázadokon át is tarthat. Jóllehet ezek az összecsapások erőszakosak, szigorú törvények és szabályok szerint zajlanak, és nem hasonlítanak más fajok kaotikus dulakodásaira. Valójában a párbajok és viszályok gyakran a klánok közötti elszánt versengés jegyében zajlanak, amelyek célja az egyes építkezések jogainak vagy a nagyobb munkákra vonatkozó szerződések megszerzése.

## RHUL OGRUNJAI

Évezredekkel ezelőtt a törpe klánok menedéket és élelmet nyújtottak a szomszédos ogrun törzseknek egy éhínség idején. Az ogrunok törpe megmentőikhez hasonlóan nagyra értékelték a kötelességet és a becsületet, így alig néhány generáció alatt Rhul polgáiraivá váltak. Idővel sokkal civilizáltabbak lettek, mint elődeik, de a rhuli társadalmon belül megőrizték egyedi, bár azt kiegészítő kultúrájukat.

Az ogrun kultúra erősen hűbéri természetű, a fiatal harcosok igyekeznek harci képességeiket tökéletesíteni, és jól szolgálni egy erős urat. Ez lehetővé tette számukra, hogy könnyen alkalmazkodjanak a törpe társadalomhoz és annak klánúrjaihoz, és bizonyos esetekben teljes ogrun családok fordulnak egy adott klán és annak ura felé, hogy vezesse őket. Az ogrunok számára ez a korune létfontosságú fogalmához kötődik, amely egy rendkívül személyes kapcsolat. A hagyományos ogrun kultúrában a korune-nak több szintje is lehet, amelyben egy fiatal harcos a korune-ját szolgálja, és az idősebb ogrun maga is egy még befolyásosabb korune-nak esküdött fel. A korune-esküvel járó kötelék nagyon erős, csak a halál szakítja meg. Akik egy korune szolgálatában állnak, hajlandóak életüket is feláldozni uruk védelmében.

Az ogrunok éveket vagy akár évtizedeket is eltölthetnek egy korune keresésével, ezalatt bokurnak nevezik őket, ami azt jelenti, „felesküdetlen”. A bokurok folyamatosan keresik a méltó mestert, akinek elkötelezhetik magukat, miközben sa-

ját harci képességeiket csiszolják, hogy lenyűgözzék leendő urukat, és méltóak legyenek a szolgálatra. A bokurok gyakran kötelezik el magukat átmenetileg egy ügynek vagy egy adott személynek, hogy jobban megismerjék érdemeit, és eldöntsék, érdemes-e tartósabb esküt tenniük neki. Valaha helytelen volt, ha egy bokur túl sokáig nyújtotta ezt a státuszt, de ez ma már nem így van. Rhul és harcias klánjai egyre gyakrabban kínálják fel szolgálataikat zsoldosként, és az ogrunokat is arra ösztönzik, hogy csatlakozzanak hozzájuk. A tapasztalt bokurokat nagyra értékeli hűségük és félelmetes szakértelmük miatt. Hivatásos karrierjüket bokurként tölthetik, és csak akkor teszik le a végső hűség-escüt a klánuruknak, amikor már készen állnak a visszavonulásra. Az ilyen idős, de nagy tapasztalattal rendelkező ogrunok kiváló testőrök és tanácsadók a rhuli klánúr számára, és szinte mindig szívesen látják őket.

Amikor még nem is nyilvánították ki a korune-jukat, a legtöbb rhuli ogrun a törpe klánok teljes jogú tagja, tehát alárendeltje annak a klánúrnak, akinek engedelmességet és akivel nagy tisztelettel bánnak. Az efféle hűség még mindig kötelező, de kevésbé személyes, mint egy korune-eskü köteléke. A tisztán ogrun közösségekben a korune-ok a vazallusai nevében szólalnak fel, és létezhet egyetlen nagy korune, aki a vazallusok láncolatán keresztül az egész közösséget vezeti.

A legtöbb nagycsaládhoz hasonlóan a klánok általában félreteszik konfliktusait, amikor külső erők fenyegetik őket.

A rhuliak kívülállókkal szembeni összetartása legendás Nyugat-Immorenben, és köztudott, hogy bármelyik törpe félreteszti egyéb problémáit, ha a haza kerül veszélybe. Valóban, Rhulnak nincs hagyományos értelemben vett állandó hadserege, ugyanakkor Nyugat-Immoren talán legnagyobb és legjobban felfegyverzett harci erejével büszkélkedhet, mivel oly sok polgára áll készen arra, hogy a nemzet védelmében összefogjon. Minden klánnak megvan a maga fegyelmezett harcosokból álló serege, akik a határvidékeken közösen őrzik a nagyobb erődöket, és szükség esetén a kóurak vezetésével a külső támadók ellen is összefoghatnak. A kóurak bármelyike gyorsan össze tudja hívni egy akkora rhuli haderőt, amekkorára egy esetleges konfliktusban szükség lenne, bár erre ritkán volt példa.

A törpéknél a jog szent elv, amely elválaszthatatlan a vallásos hitől. A rhuli jogrendszert a Kódex szabályozza, amely valamenyi jogi döntés élő jegyzéke, amelyet Rhulban a megalapítása óta hoztak, és amelynek középpontjában a Nagyatyák rendeletei, a rhuli nép ősatyái és istenei által megfogalmazott központi elvek állnak. Ennek értelmezését és szabályainak betartását a Száz Házak Tanácsának, Rhul legfőbb törvényhozó és kormányzótestületének zord bírái felügyelik. A Nagyatyák papjait a törpe becsület és jogtudomány döntnökeiként tisztelik. A Szószék tagjait, a legmagasabb rangú papokat gyakran kérdezik meg államügyekben.

A klánurak családjuk feletti fennhatósága abszolút, de még ezeknek az uraknak is engedelmesséniük kell a Kódex törvényeinek, és figyelembe kell venniük a Tanács és a kóurak parancsait, hiszen egyedül nekik van joguk kihirdetni a rivális klánokkal való viszályokat. A klánuraknak építőmesterek, harcmesterek és papok adnak tanácsot. Ezek a szerepek ugyanolyan fontosak a rhuliak számára, akik a harcot, az építkezést és a vallást az általuk követett isteni törvények három megnyilvánulásaként kezelik.

A rhuli történelem során az erős klánurak mindig is szöveteztek egymással, hogy felügyeljék a tartományokat, településeket és városokat, a legfontosabb ilyen testület pedig maga a Tanács. A Tanács Rhul központi törvényhozó és bírói testülete, amely gyakran ülésezik, és megvitatja a nemzeti érdekeket. Ide kizárólag a száz legerősebb klán küldhet felszólalókat. A tagság időszakonként változik, ahogy a klánok ereje növekszik vagy csökken, de a legtöbb vezető klán évszázadok óta megtartotta státuszát. A Tanács bírái a kóurak által kinevezett különleges szakértők. Ők jól képzett arkánusok, papok vagy tudósok, akik egész életü-



ket a Kódex tanulmányozásával töltötték. A Tanács bírái komplett klánok feletti hatáskörrel rendelkeznek, és ítéletet hozhatnak a klánurak felett is. Noha ez a rendszer jól bevált a stabilitás fenntartásában, a Tanácsot gyakran bírálják azért, mert lassan hoz döntéseket.

Számos törpe enklávét létesült a határokon túli emberi királyságokban, a legnagyobbak Khadorban és Cygnarban. E közösségek általában szorosan együttműködnek a környező emberekkel, és nagy hasznára vannak ezen nemzetek munkaerejének és iparának. E közösségeket a Corvisi Egyezmények után alapították a rhuliak elismeréseként, amiért segítettek a kolosszális megépítésében, amelyekkel legyőzték az orgothokat. Az ilyen közösségek rhuli földnek számítanak, és a rhuli törvények vonatkoznak rájuk, bár a polgároktól elvárják, hogy tiszteletben tartsák a fogadó nemzet rendeleteit is. Amikor ezek a közösségek létrejöttek, számos ambíciós fiatalabb klánt vonzottak, akik úgy érezték, hogy Rhulban nem sok reményük van a felemelkedésre. A saját szerencséjüket kereső fiatal törpék körében mindmáig hagyomány, hogy egy ideig az egyik ilyen közösségben dolgoznak, mielőtt eldöntenék, hol telepednek le véglegesen. Ugyanez igaz sok törpe klánhoz tartozó ogrunra is.

## NYUGAT-IMMOREN NÉPEI EMBERISÉG

Az emberiség uralma Khador távoli északi részétől egészen a déli Vérszigetig tart. Az emberiség igen sokszínű. Aki Nyugat-Immorenben utazik, számos etnikai és regionális népcsoporttal találkozhat, amelyek többsége az orgothok érkezése előtti, az Ezer Város korszakából származó legjelentősebb régi királyságok alapján határozza meg önmagát. Ezek a kulturális

# KARAKTEREK

A karaktered az a személy, akin keresztül felfedezed a Vaskirályságok rejtélyeit és veszélyeit. A karakter „csontvázát” az archetípusa, a faja, az életpályája, a jártasságai, a képességei és egyéb technikai részletek alkotják, de játékosként te lehelsz életet belé azáltal, hogy elképzeled személyiségét, és annak megfelelően alakítod őt a szerepjátékban.

Ahogy a karakterek kalandoznak és egyre tapasztaltabbá válnak, úgy tökéletesítik képességeiket, finomítják jártasságaikat, és lépnek magasabb szintekre, amelyek a lehetőségeiket növelik.

A játékot valamennyi karakter Hős szinten kezdi.

## A KARAKTER JELLEMZŐI

Azt, hogy egy karakter mit tehet meg egy szerepjátékban, egy csomó jellemző határozza meg, amelyek a tulajdonságait tükrözik. Ezek a jellemzők adják meg a karakter alapvető tulajdonságainak számszerű ábrázolását, és a játék során a különböző kockadobások sikerének vagy sikertelenségének meghatározására szolgálnak. Minél magasabb a szám, annál jobb a jellemző.

A jellemzők két kategóriára oszthatók: elsődleges és másodlagos jellemzőkre. Egy karakter elsődleges jellemzői nagy vonalakban meghatározzák alapvető erősségeit és gyengeségeit. Minden elsődleges jellemző két kapcsolódó másodlagos jellemzőre tagolódik.

A legtöbb karakter jellemzői 2 és 8 közé esnek. Egy karakter faja határozza meg annak kezdő értékeit, valamint azt, hogy mik lehetnek a maximális értékei. Ahogy egy karakter idővel tapasztalatot szerez, úgy nőnek jellemzőinek maximálisan megengedett értékei is.

### ELSŐDLEGES ÉS MÁSODLAGOS JELLEMZŐK

Az elsődleges jellemzők a Fizikum, az Agilitás és az Intelligencia. A másodlagos jellemzők a Gyorsaság, az Erő, a Higgadtság, az Ügyesség, a Mágia és az Észlelés.

**Fizikum (FIZ):** A fizikum azt jelöli, hogy a karakter mennyire szívós, egészséges és fizikálisan strapabíró. A karakter fizikai tulajdonságait tükrözi. Ez a jellemző használatos a mérgekkel, betegségekkel és fizikai betegségekkel szembeni ellenálláshoz. Emellett a fizikum segít meghatározni egy karakter Páncélzatát (PÁN), Akaraterejét (AKA) és az életerőspirálján lévő sebzéskörök számát is.

- **Gyorsaság (GYO):** Ez mutatja meg, hogy a karakter milyen gyorsan mozog. Meghatározza, hogy a fordulója során milyen messzire tud mozogni egy karakter, és olyan fontos, ebből származtatott jellemzők kiszámításához használatos, mint a Védelem (VÉD) és a Kezdeményezés (KEZ).

- **Erő (ERŐ):** Ez a karakter fizikai erejének mértéke. Az erő határozza meg, hogy egy karakter mennyit tud felemelni, és fontos eleme annak, hogy közelharcban mekkora sebzést okoz.

**Agilitás (AGL):** Az agilitás a karakter reflexeinek és ügyességének mércéje. Ez a jellemző a karakter koordinációt és reflexeket érintő, nem harcban alkalmazott jártasságdobásokor használatos. Az agilitás segít meghatározni egy karakter VÉD-jét és az életerőspirálján lévő sebzéskörök számát.

- **Higgadtság (HIG):** A higgadtság mutatja egy karakter szem-kéz koordinációját és kézügyességét. Ez a karakter fizikai koncentrációképessége. A higgadtság segít meghatározni egy karakter távolsági fegyverekkel kapcsolatos jártasságát.
- **Ügyesség (ÜGY):** Az ügyesség a karakter kecsességének, egyensúlyérzékének és a teste feletti uralmának mércéje. Ebbe beleszámít a gyakorlás, a felkészültség és a képzés is. Segít meghatározni egy karakter közelharc fegyverekkel kapcsolatos természetes adottságait, és részben ez határozza meg az adott karakter kezdeményezését.

**Intelligencia (INT):** Ez mutatja a karakter értelmét, következtetőképességét és gondolkodásának gyorsaságát. Ez a jellemző akkor használatos, amikor a karakter megpróbál kitalálni valamit, vagy ismeretekkel, illetve problémamegoldással kapcsolatos jártasságot használ. Az intelligencia segít meghatározni egy karakter akaraterejét és az életerőspirálján lévő sebzéskörök számát is.

- **Mágia (MÁG):** Ez a karakter mágikus erejének mércéje. A mágia határozza meg egy karakter támadó mágiával kapcsolatos jártasságát is. Csak a Megajándékozott archetípussal rendelkező karaktereknek van Mágia jellemzője.
- **Észlelés (ÉSZ):** Ez a karakter éleslátásának, a részletekre való odafigyelésének és a tudatosságának mércéje. Részben ez határozza meg egy karakter védelmét (VÉD) és kezdeményezését is.

### SZÁRMAZTATOTT JELLEMZŐK

A származtatott jellemzőket egy karakter elsődleges és másodlagos jellemzőinek és egyéb tényezőknek használatával lehet kiszámítani. Az elsődleges és másodlagos jellemzők különböző kombinációkban történő összevonásával a származtatott jellemzők tovább szélesítik mindannak tárházát, amit az adott karakter megtehet.

**Védelem (VÉD):** Ez a jellemző határozza meg, milyen nehéz eltalálni egy karaktert a harc során. Egy karakter alap védelme a gyorsaságának, agilitásának és észlelésének összege. A védelem képességekkel vagy felszereléssel tovább módosítható.

**Kezdeményezés:** Ez a jellemző a kezdeményezésdobásoknál (205. oldal) használatos annak meghatározására, hogy a karakter

mikor cselekedhet a harc során. A karakter alap kezdeményezése a gyorsaságának, ügyességének és észlelésének összege. A kezdeményezés képességekkel vagy felszereléssel tovább módosítható.

**Páncélzat (PÁN):** Azt mutatja meg, hogy mennyire nehezen lehet megsebezni a karaktert. A karakter páncélzata a fizikumának és az általa viselt páncélzat páncélzatomódosítóinak összege.

**Akaterő (AKA):** Ez a jellemző határozza meg, hogy a karakter mennyire képes ellenállni a félelemnek és az elmét befolyásoló mágia hatásainak. A karakter akaraterejének, fizikumának és az intelligenciájának összege.

## KZH ÉS TVT

A KZH, ami a közelharc rövidítése, és a TVT, ami a távolsági támadás rövidítése, két, a harc szempontjából nagyon fontos származtatott jellemző. Egy karakter KZH és TVT értékei az általa használt fegyvertől függenek, ezért a karakterlap fegyver bejegyzéseinél található (349. oldal).

A KZH a karakter közelharc fegyverrel való jártasságát jelzi. Egy karakter egy bizonyos fegyver használata közbeni KZH-értéke az ügyesség jellemzőjének, az adott fegyverhez tartozó jártasságértékének, és a fegyver támadásmódosítójának összege, ha van neki.

A TVT a karakter távolsági fegyverrel való jártasságát jelzi. Egy karakter legtöbb távolsági fegyver használata közbeni TVT-értéke a higgadság jellemzőjének, az adott fegyverosztályhoz tartozó jártasságértékének és a fegyver támadásmódosítójának összege, ha van neki. Egy karakter dobófegyverrel való TVT-je az ügyesség jellemzőjén, az adott fegyverosztályhoz tartozó jártasságértékén és a fegyver támadásmódosítóján – ha van neki – alapul.

## AZ ÉLETERŐSPIRÁL

A *Vaskirályságok – Full Metal Fantasy Szerepjáték* karaktereinek életerőspiráljai határozzák meg, hogy mennyi sebzést kaphatnak a játék során. Az életerőspirál három részre oszlik, amelyek a karakter elsődleges jellemzőinek felelnek meg. Más szóval, mindegyik részhez a karakter jellemzőinek megfelelő számú életerőpont tartozik. Minél magasabbak a karakter elsődleges jellemzői, annál több sebzést kaphat játék közben. Mindegyik rész két ágra oszlik, így összesen hat ága van. A számozott ágak határozzák meg, hogy a karakter életerőspiráljának melyik ága kapja először a sebzést.

Az arra vonatkozó részletes szabályokat, hogy a karakterek hogyan kapnak és hogyan gyógyítanak sebzést, a „Sebesülés” (215. oldal) címszó alatt találod.

## JELLEMZŐMÓDOSÍTÓK

A játékban számos olyan hatás van, amely módosíthatja a jellemzőket, beleértve a varázslatokat, a felszerelést, az archetípusok

előnyeit és a fegyverek képességeit. Ha egy hatás módosítja – de nem változtatja meg véglegesen – egy karakter adott jellemzőjét, a módosító csak arra a jellemzőre vonatkozik. A karakter származtatott jellemzőit nem módosítja, és nem igényli a karakter életerőspiráljának megváltoztatását sem. Ha a karakter valamelyik jellemzője véglegesen megváltozik, a származtatott jellemzőit és az életerőspirálját is újra kell számítani.

## KÉPESSEGEK, KAPCSOLATOK ÉS JÁRTASSÁGOK

Míg a karakter jellemzői a karakter alapvető tulajdonságait határozzák meg, addig a képességei, jártasságai és kapcsolatai a konkrét szaktudását és tehetségét. A karakterek a játékot a képességek, kapcsolatok és jártasságok kisebb választékával kezdik (az általuk választott kezdeti életpálya alapján), és ahogy egyre tapasztaltabbá válnak, új jártasságokat és képességeket tanulnak, valamint tovább finomítják és fejlesztik a már meglévő jártasságaikat. A képességek, kapcsolatok és jártasságok abban hasonlítanak egymáshoz, hogy befolyásolják a karakter specializációját, de a működésükben, a megszerzésük és fejlesztésük módjában különböznek egymástól.

A **képességek** olyan dolgokat mutatnak, amelyeket a karakter meg tud csinálni. A képességeket csak egyszer lehet megszerezni, és nincsenek mesteri szintjeik; egy karakter vagy rendelkezik egy adott képességgel, vagy nem. Amint egy karakter megszerzi egy képességet, az ahhoz kapcsolódó összes szabályt megkapja. Egy képesség használatánál általában nem kell kockával dobni a sikeresség megállapításához. Egy karakternek rendelkeznie kell egy képességgel ahhoz, hogy megpróbálhassa használni.

Néhány képességnek előfeltételei vannak, általában egy minimális elsődleges/másodlagos jellemző vagy jártasság szint.

A **kapcsolatok** közé a karakter által szerzett ismerősök vagy olyan szervezetek sorolhatók, amelyekhez tartozik. Egy karakter több kapcsolatot is szerezhet, de mindegyiknek különböző kapcsolatrendszerekre kell irányulnia. A képességekhez hasonlóan a kapcsolatoknak sincs szintjük. Amint egy karakter megszerzi egy kapcsolatot, a vele járó összes előnyt elnyeri.

A **jártasságok** képviselik a tudást, a tehetségeket és a szakértelmet, amelyekre a karakter az idő múlásával szert tesz. A képességekkel és kapcsolatokkal ellentétben a jártasságok szintekkel rendelkeznek, amelyek a karakter adott jártasságban elért tudását mérik. A karakter összes jártasságának maximális szintje 1 és 4 között van. Ha egy karakter egynél több életpályája is tartalmazza ugyanazt a jártasságot, akkor használd a magasabb

## PARANCS TERÜLET

Minden karakter rendelkezik egy parancsterülettel, ami az INT + Parancsnoklás jártasságával egyenlő, hüvelykben kifejezve. Egy karakter mindig a saját parancsterületében tartózkodik.

# A JÁTÉK

A *Vaskirályságok – Full Metal Fantasy Szerepjáték* szabályait pörgősre és akciódúsra terveztük. Rengeteg anyag kerül itt bemutatásra, de az alapmechanika egyszerű, könnyen tanulható és szórakoztató marad!

Mielőtt beleásnád magad a mechanikába, fontos tisztázni néhány alapfogalmat, melyek a játék valamennyi részének alapjául szolgálnak.

## KALANDMESTERI RENDELET

A szabályok iránymutatást adnak a játékhoz. Amikor a játék során olyan helyzet adódik, amelyet a szabályok nem fednek le, a kalandmesterre hárul a döntés feladata. Mivel a kalandmester dolga a játék során a szabályok elbírálása, ezért ő a legfőbb illetékes a szabályok értelmezését illetően.

## MÉRÉSEK

A *Vaskirályságok – Full Metal Fantasy Szerepjáték* mértékegységei lábokban és hüvelyekben vannak megadva. A hüvelykek csak az asztalon, a figurákkal vívott harcok lejátszásakor számítanak (lásd: „Harc”, 200. oldal). Egy hüvelyk az asztalon méretarányosan hat lábnek felel meg.

## KARAKTERBESOROLÁSOK

Hacsak másképp nem jelezzük, minden karakter élőnek számít. Az élőhalott karakterek és a gőzgépek nem élő karakterek.

## KOCKADOBÁSOK

A játék során kockadobással határozod meg azoknak a helyzeteknek a kimenetelét, amelyekben a karaktered találja magát. Leggyakrabban, amikor a karaktered olyan akcióval próbálkozik, amelynél a kalandmester szerint fennáll a kudarc esélye – például egy sérült harci gép megjavításával, egy meredek sziklával megmászásával vagy egy támadással –, akkor kockadobással határozod meg az akció kimenetelét. Ezután összeveted a dobás eredményét a kalandmester által meghatározott célszámmal, hogy megtudd, sikeres volt-e a dobás.

A *Vaskirályságok – Full Metal Fantasy Szerepjáték* hatoldalú kockát, rövidítve k6-ot használ az akciók sikerének és a támadások által okozott sebzés mértékének meghatározására. A legtöbb dobáshoz, például a jártasságdobásokhoz és a sebzésdobásokhoz két kockával (rövidítve: 2k6) kell dobni. Egyéb esetekben rendszerint egytől négy kockával kell dobni. A kockadobásokhoz gyakran tartoznak módosítók, amelyek a kockadobás jelzése után valamennyi + vagy – értékkel szerepelnek. Például a közelharc támadásdobásokat a következőképpen kell leírni: „2k6 + ÜGY + harci jártasság + fegyver-támadásmódosító”. Ez azt jelenti, hogy „dobj két hatoldalú kockával, majd add hozzá a támadó karakter ügyesség jellemzőjét és a megfelelő harci jártasságát, valamint a fegyver támadásmódosítóját, hogy megkapd az eredményt”.

Egyes szabályok megkövetelik egy karakter jellemzőjének vagy egy kockadobásának megfelelését. Távolságmérés esetén az el-

osztás utáni tényleges eredményt használd. Minden egyéb esetben kerekítsd a tört értékű eredményt a következő legmagasabb egész számra.

## A KOCKÁK RÖVIDÍTÉSE

Egy hatoldalú kockára k6-ként hivatkozunk. Amikor kettő vagy több ilyen kockára van szükséged, a kis k előtt egy számjegy jelzi a dobandó kockák számát. Két hatoldalú kocka rövidítése 2k6, három kockaé 3k6, és így tovább.

Bizonyos esetekben k3-mal kell dobni. A k3 kifejezés a „dobj egy k6-ot, oszd el 2-vel, és kerekítsd felfelé” rövidítése. Ez eléggé hosszadalmas! Itt láthatod, hogyan lehet gyorsan leolvasni egy k3 dobás eredményét:

1 vagy 2 = 1

3 vagy 4 = 2

5 vagy 6 = 3

## TOVÁBBI KOCKÁK ÉS FELERŐSÍTETT DOBÁSOK

Néha egy különleges képesség vagy körülmény lehetővé teszi egy karakter számára, hogy egy további kockával dobjon. A plusz kocka olyan kocka, amelyet ahhoz a kockaszámhoz kell hozzáadni, amellyel a karakter rendes körülmények között dobna. Például, amikor egy karakter közelharc támadásdobást végez, 2k6-tal dob, és hozzáadja az ügyesség jellemzőjét + a fegyverrel való jártasságát és a fegyver támadásmódosítóját. Ha a karakter egy további kockát kapna ehhez a támadáshoz, akkor 3k6-tal dobna, majd hozzáadja az ÜGY-jét + a fegyverrel való jártasságát és a fegyver támadásmódosítóját.

Egy kockadobáshoz több további kockát is hozzá lehet adni, amennyiben minden újabb kocka más szabály vagy képesség eredménye.

Egyes hatások a karaktereknek felerősített támadás- vagy sebzésdobást biztosítanak. A felerősített dobáshoz adj egy extra kockát hozzá. Az erősítést be kell jelenteni még a kockadobás előtt. Minden egyes jártasság-, támadás- vagy sebzésdobás csak egyszer erősíthető fel, de egy karakter a fordulója során több dobást is felerősíthet. Amikor egy támadás több karaktert is érint, az egyes karakterek elleni támadás- és sebzésdobásokat külön-külön kell felerősíteni.

*Példa: Egy karakter, aki rohamtámadással talál el egy célpontot, egy felerősített sebzésdobást kap, ami azt jelenti, hogy a sebzésdobáshoz egy*

extra kockát ad hozzá. Mivel ez a dobás felerősített, a karakter nem tudja ismételtelen felerősíteni a sebésdobást, hogy két extra kockát kapjon a dobáshoz (még akkor sem, ha van olyan képessége, amely lehetővé teszi számára a dobás felerősítését). Ettől még kihasználhat egyéb olyan körülményeket, amelyek egy nem felerősített plusz kockát biztosítanak a számára.

## VITATOTT DOBÁSOK

Amennyiben egy karakter olyan feladatot próbál végrehajtani, amelyet egy másik karakter közvetlenül és tevőlegesen ellenez, mindkét karakter vitatott dobást hajt végre. Például, ha két karakter szkanderezik, akkor vitatott dobásokat kell végrehajtaniuk. Amikor az egyik karakter kizsebeli a másikat, akkor nincs vitatott dobás.

A vitatott dobásoknak nincs célszámuk. Ehelyett mindkét karakter egy-egy jártasságdobást végez. A magasabb végeredményt elérő karakter jár sikerrel. Ha a két karakter eredménye megegyezik, a dobás döntetlen, és egyikük sem jár sikerrel.

## SZABÁLYELSŐBBSÉG

Hacsak másképp nincs meghatározva, egy karakteren az azonos nevű hatás több példánya nem halmozódik. Ha egy karakterre egy hatás másodszor is hatna, a második eset nem érvényesül, és nem változtatja meg az első esetet, beleértve annak megszűnését is. Ha a hatásnak időtartama van, akkor a hatás akkor jár le, amikor az elsőként alkalmazott hatás megszűnik. Az azonos nevű hatás több példánya még akkor sem halmozódik, ha a hatás különböző forrásból származik. Ráadásul az azonos nevű, különböző forrásokból származó előnyök és hátrányok is átfedik egymást, és nem halmozódnak.

**Példa:** Simon karaktere a Jégpajzs varázslatot idézi Shona karakterére, hogy +2 bónuszt adjon neki a PÁN-jára. Ha Ed karaktere szintén Jégpajzsot idéz Shona karakterére, akkor sem kap +4-et a PÁN-jára. Ekkor is csak a +2-es bónuszt kapja meg.

Másrészt a más elnevezésű forrásokból származó hatások, előnyök és hátrányok egymással összeadódnak, még akkor is, ha történetesen ugyanazt a módosítót adják a karakternek.

**Példa:** Brent karaktere Jégpajzsot idéz Will gőzgépére, hogy +2 bónuszt adjon a PÁN-jára. Darla ezután az Üzembiztoszt idézi Will gőzgépére, hogy további +2 bónuszt adjon a PÁN-jára. Mivel ugyanaz a hatás két különböző nevű forrásból származik, a hatásuk összeadódik. Will gőzgépének most már összesen +4 PÁN bónusza van.

Előfordulhatnak olyan helyzetek, amikor két különleges szabály ellentmond egymásnak. Használd a következő irányelveket, sorrendben, a különleges szabályok közti együttműködések megoldására.

- Ha az egyik szabály kifejezetten leírja, hogyan függ össze a másik szabállyal, akkor azt kövesd.
- Azok a különleges szabályok, amelyek azt mondják, hogy valami „nem történhet meg”, felülírják azokat a szabályokat, amelyek azt mondják, hogy ugyanaz a dolog „megtörténhet” vagy „meg kell” történnie. (Az akciókat vagy körülményeket szabályozó vagy leíró szabályokat úgy kell kezelni, mintha a „kell” szót használnák. Ilyenek például a „Kaj egy további kockát”, „A földre került karakterek felállnak” és „Ez a karakter fedezéket kap”).

**Példa:** Will karakterének egyik szabálya szerint ő nem kerülhet a földre, de valami olyan dolog hat rá, amely azt mondja, hogy a földre kerül. Mivel a szabályok nem utalnak konkrétan egymásra, ezért a második irányelv szerint járj el. Will karaktere nem kerül a földre.

## JÁRTASSÁG- MEGOLDÓ DOBÁSOK

Amikor egy karakter olyan akció végrehajtására használ egy jártasságot, amelyről a kalandmester úgy határoz, hogy reális esélye van a kudarcra, a karakternek jártasságdobást kell végeznie. A jártasságdobás elvégzéséhez dobj 2k6-tal, és az eredményt add hozzá egy kapcsolódó jellemzőhöz és a használt jártasságszintjéhez.

$$\text{Jártasságdobás} = 2k6 + \text{jellemző} + \text{jártasságszint}$$

Amikor megvan a dobás eredménye, hasonlítsd össze a kalandmester által meghatározott célszámmal. Ha az eredmény egyenlő vagy nagyobb, mint a célszám, a jártasságpróba sikerül. Ha az eredmény kisebb, mint a célszám, a jártasságpróba kudarcot vall.

**Példa:** John karaktere a felismerés jártasságát használja arra, hogy megpróbáljon rátalálni egy rejtőzködő ellenségre. A felismerés egy észlelés jártasság, és a karakter ÉSZ-je 4. A felismerésének jártasságszintje 2. Ezért a két kockával végzett dobáshoz 6-ot ad hozzá. John két hatoldalú kockával dob, és 8-at kap. Hozzáad 6-ot, így az eredmény 14 lesz. A kalandmester úgy határozott, hogy a dobásnak legalább 13-nak kell lennie ahhoz, hogy sikeres legyen, így a karakter sikeresen megtalálta az árnyékban rejtőzködő ellenséget.

Ha a jártasság képzetlenül is használható, a karakternek nem szükséges szintekkel rendelkeznie a jártasságban ahhoz, hogy használni próbálja azt, de a jártasság elsajátítása bónuszt ad a dobáshoz, és így valószínűbbé teszi a sikert. Egyes jártasságokat nem lehet képzetlenül használni.

Ha a szabályok nem említik kifejezetten, hogy egy adott akcióhoz milyen jellemzők és jártasságok használhatók, a kalandmester dönt.

## CÉLSZÁMOK

Ha a szabályok nem határoznak meg célszámot egy olyan akcióhoz, amelyet a játékos végre kíván hajtani a karakterével, a kalandmester határozza meg a célszámot. A célszámnak tükröznie kell a megkísérelt akció nehézségét. A nagyon egyszerű akcióknak, ahol kicsi a kudarc esélye, automatikusan sikerülniük kell. A közepes valószínűséggel kudarcot valló akcióknak 10-12 célszámot érdemes megadni. Az összetett akciók célszámának 13-15 kellene lenniük, míg az igazán nehéz akciókhoz, amelyeknél a kudarc valószínűsíthetően bekövetkezik, 16-os vagy annál nagyobb dobás szükséges. A kalandmester által lehetetlennek ítélt akciókhoz nem kell dobni. Az ilyen akciók biztosan kudarcra végződnek.

Amikor az összes dobott kocka eredménye 1, az automatikus kudarcot jelent. Amikor az összes dobott kocka 6-ot mutat, az automatikus sikert jelent, kivéve, amikor csak egy kockával dobsz. Egyes dobásoknak kritikus hatásai is vannak, amelyek akkor lépnek működésbe, amikor egy dobás sikeres, és a dobáshoz használt bármelyik két kocka ugyanazt a számot mutatja.

## ÉTKEZÉS, FÉNYŰZŐ LAKOMA

**Költség:** 25 ak

**Leírás:** Ezt a fajta étkezést csak a legdrágább éttermekben, fogadókban és királyi birtokokon kínálják, ahol a kulináris álmokat váltják valóra. Ezen az asztalon olyan ínycsengő ételek díszelnek, mint a távoli Zu kontinensről beszerzett fűszerek és füstölt hússok, a legkitűnőbb khadori kaviár és iosz titokzatos nemzetének egzotikus gyümölcsei, és mindezt Nyugat-Immoren legkiválóbb szakácsai készítik el. Ebben az árkategóriában csempészett élelmiszerek is megvásárolhatók.

## SÖR

**Költség:** 1 ak palackonként vagy pintenként egy kocsmában

**Leírás:** A sör jellemzően szűretlen, szemcsés, enyhén alkoholos ital. Mindenütt főzik Nyugat-Immoren egészén, és a közemberek életében nélkülözhetetlen olyan helyeken, ahol a víz nem feltétlenül iható biztonsággal. Az okos utazó tudja, hogy jobban teszi, ha ezt a kellemetlen folyadékot issza, mintha megbízna a helyi patakban. Az almasörök, mézsörök és felső erjesztésű sörök ugyanebbe az árkategóriába tartoznak.

## BOR

**Költség:** 1+ ak (pohár), 5+ ak (palack)

**Leírás:** A bor, amelyet jellemzően különféle gyümölcsök erjesztésével állítanak elő, a Vaskirályságokban a civilizációval egyidős. A bor értéke a rendelkezésre állás, a származási régió, az évszám és a minőség függvénye. Az igazán ritka évszámok hatalmas összegekért kelhetnek el.

## PÁROLT RÖVIDITAL

**Költség:** 1+ ak (feles), 5+ ak (palack)

**Leírás:** A konyak, a rum, a whisky, a gin és minden más lepárlással készült rövidital ebbe a kategóriába tartozik. Ezen italok értékét számos tényező határozza meg, a legdrágábbak a nagy múltú, minőségi termékeket előállító lepárlóüzemekből származnak.

## SZÁLLÁS, ALAPSZINTŰ

**Költség:** 1 ak éjszakánként

**Leírás:** Ez a fajta szállás alig nyújt többet a négy falnál és egy tetőnél. Az istálló, a széljárta pajták, a zsúfolt, közösen használt panziószobák és a kocsma mocsos padlóján történő alvás mind-mind ilyen szintű szállásnak minősülnek. A karaktered már nincs az utcán, de csak épphogy nincs.

## SZÁLLÁS, NORMÁL

**Költség:** 5 ak (éjszakánként), 50 ak (havonta)

**Leírás:** A normál szállás átlagos magánszoba, amely mindenütt megtalálható a Vaskirályságokban. Megfelelően tiszta, és a szálláshely ára általában a reggelit is tartalmazza. Az efféle szobákat gyakran havi díjért is ki lehet bérelni. Az árak drasztikusan megemelkednek a főszezonban, a vallási ünnepeken és betakarítás idején.

## SZÁLLÁS, KITŰNŐ

**Költség:** 25+ ak éjszakánként

**Leírás:** Ezek a szobák Nyugat-Immoren legcivilizáltabb városai-ban találhatóak. A szobákat kifogástalan állapotban tartja a személyzet, akik lesik a karakter kívánságait. Az ágyak és a berendezési tárgyak a legmagasabb minőséget képviselik, és ízléses művészeti alkotások találhatóak, bárhová is vetül a tekintet. Ezekhez a szobákhoz általában saját fürdőhelyiség tartozik, ahol a személyzet egzotikus olajokkal masszírozza be az utazó elhasznált izmait. Egy ilyen minőségű szállással felszerelt létesítmény mindent megtesz, hogy kiszolgálja azokat a karaktereket, akik úgy döntenek, hogy megfizetik ezt a lehetőséget.

# MECHANIKA

A tudomány és a fejlődés gyorsan halad. Az újítások és a tanulmányozás révén a mechanika formájában megjelenő mágia Nyugat-Immoren-szerte mindennapossá vált. Gőzzel hajtott szerkezetek és más fejlett technológiák valamilyen formában már azóta léteznek, hogy az első kolosszális a csatamezőkön lépdel, hatalmas, fémből készült ökleivel szétzúzva az orgothokat. E tudomány ugyanolyan hatékonyak bizonyult, mint a mágia ajándéka.

A mechanika a mágianak a természettudományok kiegészítéseként való alkalmazását jelenti. A gőzduzgattyúk és a hidraulika együttműködve biztosítják a mágikus vezetékek energiaellátását. A mechanikának teszik lehetővé a mágus-mechanikusok számára, hogy olyan eszközöket hozzanak létre, amelyek rendkívüli működésük ellenére stabilan működnek és könnyen kezelhetők.

## MECHANIKAI TÁRGYAK

Egy mechanikai tárgy három alkatrészből áll: burkolat, kondenzátor és rúnalemez. A burkolat a mechanikai alkatrészeket tartalmazó héj. Egy mechanikai fegyver esetében ez magát a fegy-

## MÁGIKUS FEGYVEREK ÉS TÁRGYAK

A modern kor mechanikai csodái mellett léteznek valóban mágikus eszközök és fegyverek is. Néhányuk letűnt korok relikviája, mint például a rettegett Boszorkánytűz, ami egy oly ősi fegyver, hogy eredete az idő homályába vész. Mások egykori nagy vagy bukott civilizációk félelmetes maradványai, mint például a Halálpengék, amiket az orgothok hagytak hátra, amikor évszázadokkal ezelőtt elhagyták Nyugat-Immoren. Az újabb keletű mágikus tárgyak közé tartoznak a titokzatos Orboroskör és a Skorne Birodalom által alkotott eszközök és fegyverek, valamint a nagy hatalmú papok által megáldott szent pengék.

vert jelenti. A kondenzátor az a mágikus energiaforrás, amely a mechanikát ellátja energiával. A rúnalemez az a speciális lemez, amelyre azokat a mágikus írásjeleket írják fel, amelyek a tárgy mágikus hatásait adják. A rúnalemezre írt rúnák határozzák meg a mechanikai tárgy konkrét mágikus tulajdonságait.

Egyes tárgyakhoz speciális rúnák és rúnalemezek szükségesek, amelyek csak az adott tárggyal működnek. Más eszközök számos különböző rúnával működhetnek, és a rúnalemezek közötti váltással a tárgy különféle mágikus hatásokat fejthet ki. Például egy mechanikai kard működhet Örömtűz rúnalemezzel vagy Elektrohóhér rúnalemezzel is, melyek eltérő mágikus hatásokat biztosítanak. Egy mechanikai kardot nem lehet egy mechanikai páncélzat Fürge rúnájával használni.

Egyes rúnák állandó előnyöket biztosítanak, amíg a tárgy energiát kap, míg mások csak rövid időre aktiválódnak, rövid távú hatást kifejtve. Például néhány mechanikai fegyver erőkioldóval van ellátva, és csak a harcban történő ütés alkalmával aktiválódik.

Minden mechanikai fegyver és páncélzat rúnalemeze olyan írásjeleket tartalmaz, amelyek ellensúlyozzák a mechanikai kiegészítőkből adódó súlytöbbletet. Ezek az írásjelek folyamatosan aktívak, de csak egy kis energiát vonnak el az eszköz kondenzátorától.

## MECHANIKAI FEGYVEREK

Amíg fel van töltve, a mechanikai fegyver mágikus fegyvernek számít.

Ha egy mechanikai fegyver kondenzátora teljesen lemerül, akkor a fegyver addig -1-et kap a támadásdobásokra, amíg a kondenzátort újratöltik vagy kicserélik.

## MECHANIKAI PÁNCÉLZAT

A mechanikai páncélzat burkolata a merev lemezpáncélzaton alapul. A lánc- és bőrpáncélzatok általában használhatatlanok mechanikai burkolathoz, de a mechanikai páncélzatok kialakítása ötvözheti a lánc- és bőrpáncélzatok elemeit is.

Ha egy mechanikai páncélzat kondenzátora teljesen lemerül, viselője -2 VÉD-et kap, amíg a kondenzátort újratöltik vagy kicserélik.

## MECHANIKAI TÁRGYAK AKTIVÁLÁSA

A rúnák jellegétől függően a mechanikai eszközt vagy előzőleg aktiválni kell egy gyors akció elköltésével, vagy folyamatosan működni kell. Egyes mechanikai fegyverek olyan kioldókkal rendelkeznek, amelyek a fegyver csapásakor aktiválódnak.

## GYÁRTÁS ÉS ÖSSZESZERELÉS

Ezek a szabályok az építési folyamat kivétítését jelentik. A játékosoknak nem kell foglalkozniuk minden egyes vezeték hossz, hálózati kapcsoló vagy arkantrikus bűvármérő sajátosságaival.

Valamennyi mechanikai eszköz legfontosabb alkotóelemei a burkolat, a kondenzátor és a rúnalemez. A mechanikai eszközt gyártani vagy összeszerelni kívánó játékosnak először a szükséges alkotóelemeket kell összeszerelnie. Megépítheti az eszközt a semmiből, megépítheti néhány alkatrészét, és megvásárolhatja a többi, de külön-külön is összegyűjtheti az alkotóelemeket.

## ÖSSZESZERELÉS

Miután a karakter összegyűjtötte a mechanikai eszköz megépítéséhez szükséges három alkotóelemet, időt kell töltenie az eszköz összeszerelésével. Egy karakternek rendelkeznie kell a Mechanikai gépészet jártassággal ahhoz, hogy egy mechanikai eszközt össze tudjon szerelni. Egy kézi eszköz összeszerelése körülbelül két órát vesz igénybe. Nagyobb eszközök összeszerelése sokkal tovább tarthat. Az összeszereléshez mechanikusi szerszámkészletre van szükség.

Miután a karakter eltöltötte az eszköz összeszerelésére szánt időt, játékos a 13-as célszám elleni INT + Mechanikai gépészet jártasságdobást végez, hogy meghatározza a sikerességét. Ha a dobás sikeres, a karakter megfelelően szerelte össze az eszközt. Ha a dobás sikertelen, az eszköz nem működik. A játékos újabb dobást vehet, miután a karaktere eltölt egy órát a munkája kijavításával.

## SZÉTSZERELÉS

Ahogy egy karakter össze tud szerelni egy mechanikai eszközt, úgy szét is tudja szedni azt. Egy kézi mechanikai eszköz szétszerelése harminc percet vesz igénybe, és egy 13-as célszám elleni sikeres INT + Mechanikai gépészet dobás kell hozzá. Ha a dobás sikertelen, a karakter további tizenöt perc munka után újrapróbálkozhat. Nagyobb eszközök szétszerelése a kalandmester belátása szerint hosszabb ideig is eltarthat.

Felhívjuk a figyelmet arra, hogy bár a mechanikai tárgy többi alkotóelemének mibenléte nyilvánvaló, amennyiben a karakter nem rendelkezik a Formulák írása képességgel, szemmel nem tudja beazonosítani az eszköz rúnalemezét.

## KONDEZÁTORCSERE

A mechanikai eszközöknek állandó energiára van szükségük, ezért az alkímiai és mechanikai energiaforrások előállítása fejlődő iparág a Vaskirályságok egész területén. Egy mechanikai eszköz kondenzátorának cseréje öt percet vesz igénybe, de nem igényel kockadobást vagy specializált jártasságot.

## RÚNALEMEZCSERE

A mechanika egyik erőssége, hogy a rúnalemezek könnyen kicserélhetők, így a tárgy más-más mágikus hatást kaphat. Nem minden mechanikai eszköz rúnalemezét lehet így kicserélni. Soknak olyan speciális lemezei vannak, amelyek nem működnek az eszközt energiával feltöltő, nagyon konkrét rúnasorozat nélkül.

Egy rúnalemez cseréje a burkolat felnyitását, az éppen a burkolatban lévő lemez óvatos kivételét és egy új lemezzel való kicserélését, majd a burkolat visszacsavarozását jelenti. A megfelelő szerszámokkal öt perc alatt teljesen kicserélhető egy kézi eszköz, egy fegyver vagy egy mechanikai páncélzat rúnalemeze. A rúnalemez sikeres cseréjéhez nem szükséges kockadobás.

## BURKOLAT

A készülék burkolata az a héj vagy ház, amely a kondenzátort, a rúnalemezt, a kioldókat, a vezetékeket, a szellőzőt és a mechanika működéséhez szükséges egyéb alkatrészeket tartalmazza. A mechanikai eszköz burkolatának elkészítéséhez szükséges idő és költség a megépítendő tárgy méretétől és összetettségétől függ. Minden mechanikai burkolatot aprólékos munkával kell elkészíteni, ezért ezeknek a tárgyaknak az elkészítésére csak a legképzettebb mérnökök és kézművesek vállalkozhatnak.

# GŐZGÉPEK

A gőzgép mechanikai építmény, amely egy mágikus agy, az úgynevezett agykéreg által megkapta a gondolkodás képességét. A gőzgép nem rendelkezik magas értelmi kapacitással, de képes egyszerű parancsokat végrehajtani és logikus döntéseket hozni a rábízott feladatok elvégzése érdekében. A Vaskirályságokban a gőzgépek számos olyan nehéz vagy veszélyes feladatot oldanak meg, amelyek egy ember számára lehetetlenek lennének.

A gőzgépek két csoportba sorolhatók: munkagépek és harci gépek. A munkagépek viszonylag egyszerű, fizikai munkára készült gépek, míg a harci gépek kifinomult, a legkorszerűbb fegyverekkel és páncélzattal ellátott harci fegyverek. A jelenlegi világ realitásában, ahol a leharcolt katonai gépek évtizedes szolgálat után ekéket húznak, a munkagépeket pedig kétségbeesett zsoldoscsapatok utólag felpáncélozzák és hadászati minősítésű hardverrel szerelik fel, ezek a megkülönböztetések elmosódhatnak.

## GŐZGÉPUTÁNPÓTLÁS

A gőzgépek hosszabb ideig történő üzemeltetése alkalmadtán komoly logisztikai terhet jelent, mivel a szén elfogy, és a gőzkazánok vizét is pótolni kell. Hosszú utakon a gőzgépeket gyakran vonatokon vagy tehervagonokban szállítják a lehető legközelebb a célállomáshoz, hogy spóroljanak a szénen. A gőzgépek többsége egy nap nagy részében üzemanyag-utántöltés nélkül is képes üzemelni, ha csupán utazásra vagy könnyű tevékenységre használják, de az aktív harc sokkal gyorsabban égeti az üzemanyagot. Egy gőzgépet minden napon újra kell tankolni, amikor működik, függetlenül attól, hogy éppen harcol-e vagy sem.

A játékosoknak és a kalandmesternek már az elején meg kell beszélniük és meg kell állapodniuk ezen részletek szabályozásában. A gőzgépek fontos szerepet játszanak a Vaskirályságokban, és az logisztikának nem kellene akadályoznia a csatamágussal vagy gépezetével való játék élvezetét. Konkrét események a narratíva részévé tehetik ezeket a nehézségeket, vagy arra kényszeríthetik a csatamágust, hogy kilépjen a komfortzónájából. Ez azonban csak a kivétel legyen, ne a szabály. A tankolást meg lehet oldani az aktív kalandozások közötti szokásos pihenőciklusok során, és többnyire szóba sem kell hozni, kivéve, ha a játék során akadályként van szükség erre.

Vannak olyan idők és helyek, mint például a szűk föld alatti barlangok, amikor egy nehéz gőzgép nem használható, és hátra kell hagyni. Általában véve viszont a kampányokban lehetővé kell tenni, hogy egy csatamágus vagy gépezető a kaland fontos elemeként szerepeltesse a gépeit.

A munkagépek erős és strapabíró munkások, amelyeket elsősorban fizikai erőfeszítésekhez használnak, például a hajók szállítmányának lerakására vagy építési munkálatokra, ahol az óriási erejük nagy előny. Ezek a gépek egyszerű mechanikai értelemmel rendelkeznek, amely a gondos utasítások követésére és az egyszerű feladatok elvégzésére összpontosít. Nem gyors gondolkodásúak, és nem alkalmasak a harctéren betöltendő összetett feladatokra.

A harci gépek ezzel szemben kifejezetten harcra szánt gépek, reflexekkel és olyan értelmi kapacitással, amellyel könnyedén megkülönböztetik a barátot az ellenségtől, és bonyolult fegyverrendszerek egész sorát működtetik. A harci gépek az erő, valamint a gyorsaság és az intelligencia szempontjait szem előtt tartva készültek; a harcban korlátozott önállóságra képesek, és maguk választják ki megtámadandó célpontjaikat. A harci gépek óvják az irányítóikat, és eltökélten ellenségeik elpusztításán munkálkodnak.

## EGY GŐZGÉP FELÉPÍTÉSE

A *Vaskirályságok* szerepjáték esetében a gőzgép egy **vázból**, egy **agykéregből** és a **fegyverzetből** áll. A Vaskirályságok emberi nemzetei által gyártott gőzgépek és a Rhul által gyártott gőzgépek többsége kétlábú és kétkarú. A géphez további felszerelések és módosítások adhatók, hogy növeljék a teljesítményét, vagy különleges képességekhez lássák el.

A cryxi és ioszi technológia egyedi, és gyökeresen más alapelvek szerint működik, mint az emberi és törpe népek gőzgép-technológiája és mechanikája. Bár a technológia felületesen hasonlít, a népek gőzgépei nem kompatibilisek, bizonyos esetekben egészen más energiaforrásokat használnak. Ennek eredményeképpen az emberi gőzgépek alkatrészei nem építhetők be a műrmidónokba, pokolszolgákba vagy csontszolgákba.

A rhuli mechanika ugyanazokra az alapelvekre támaszkodik, amelyeket az emberek is használnak, de mérnöki és tervezési szempontból jelentősen eltérnek, és sok alkatrész nehezen cserélhető ki egymással. Ugyanez igaz a királyságok specializált haditechnikai eszközeire is; az egyik királyságban gyártott harci gépek nem tudnak egy az egyben a másik királyságból származó alkatrészeket használni. A zsoldos gépek tervezésekor a rugalmasságot tartották szem előtt, így azokat esetenként a helyi roncsokból is meg lehet javítani.

## VÁZ

Az acélcsontokból és pneumatikus csövekből álló izomzatból kialakított váz egy fémszerkezetű armatúrákból és csatlakozókból lévő kereten tartja a gőzgép alkotórészeit. A gőzgép reflexkioldói az elsődleges váz mentén helyezkednek el, végighaladva a gerinc vonalán és a végtagok különböző pneumatikus csatlakozásain

átvezetve. Az agykéreg burkolatába visszavezető vezetékek az összes kioldót egy olyan rendszerbe kapcsolják, amely lehetővé teszi az agykéreg számára, hogy a 'gép minden mozdulatát irányítsa.

A gőzgép végtagjai rendkívül ijesztőek. A gőzgép erejét az acélból és vasból készült karok és lábak adják, amelyeket bronz- és rézszelepek tartanak össze. A legtöbbjük moduláris szerszámok vagy fegyverek számára tervezték; a végtagok cseréje drasztikusan megváltoztathatja a gép képességeit.

Az agykéreggel vezetékekkel gondosan összekapcsolt fókuszlencsék és óraműszközök teszik lehetővé, hogy a gőzgép érzékelje és értelmezze a környezetét. Ezek a bonyolult készülékek természetesen mind mechanikai jellegűek.

A váz határozza meg a gőzgép alakját, erejét és szerkezeti integritását. A gőzgép agilitására, teljesítményére és potenciális gyorsaságára is hatással van. Általában minél nehezebb a váz, annál nagyobb a gépet hajtó motor és gőzkazán. Bár a munkagépek többségének építésénél a pusztán erőn kívül nemigen van más szempont, a harci gépeket arra tervezték, hogy a harc közepette mindenféle ellenséges terepen átkeljenek. A harci gép-váz jobban tagolt és nehezebb kazánokkal rendelkezik, amelyeket a gyorsaság és a teljesítmény szem előtt tartásával terveztek.

A vázak súlyuk szerint két osztályba tartoznak: nehéz és könnyű. A nehéz gőzgépek masszív gépek, amelyeket erő kifejtésre és a hatalmas megpróbáltatások elviselésére terveztek. A nehéz gőzgépek egy ember magasságának kétszeresét is meghaladják. A könnyű gőzgépek kisebbek és manőverezhetőbbek, de nem rendelkeznek a nehéz gőzgépek fizikai erejével. Általában gyorsabbak és mozgékonyabbak.

A következő tulajdonságok jellemzik a különböző gőzgépvázakat a játékokban.

**Költség:** A váz ára cignari aranykoronában (ak).

**Leírás:** A váz leírása.

**Magasság/Tömeg:** A váz műszaki paraméterei.

**Üzemanyagteher/-égetés:** Ez a váz szokásos üzemanyagterhét és az -égetés sebességét ismerteti.

**Első üzembe helyezés dátuma:** Az a dátum, amikor a váz először állt szolgálatba.

**Eredeti vázkialakítás:** A váz eredeti gyártója vagy tervezője.

**Gyári agykéreg:** Ez az az agykéreg, amely gyárilag a gőzgépvázhoz tartozik. Ennek az agykéregnek a költségét a váz ára tartalmazza. Az agykéreg lecserélhető, de a gőzgép eredeti személyisége ilyenkor elvész. Az agykéreg leírásai a 303. oldalon találhatóak.

**Jellemzők:** Ezek a váz jellemzői. A gőzgép INT-jét és ÉSZ-jét az agykéreg határozza meg. Az alább megadott jellemzők a gyári agykéreg meglétét feltételezik.

**Különleges szabályok:** A vázra vonatkozó különleges szabályok.

**Sebzéscrács:** A váz sebzéscrácsa. A sebzéscrácsok leírása a 314. oldalon található.

A következőkben felsorolt vázak tartoznak a Vaskirályságok szabadpiacán leggyakrabban beszerezhető közé. Legtöbbször az eladásra kínált gőzgépvázak régebbi modellek, amelyeket felújítottak, vagy más módon tartottak karban szorgalmasan évtizedeken át. Egy piaci áron megvásárolt gőzgépváz jó állapotban van, és teljes mértékben működőképes.

A váz árában benne van egy gyári agykéreg. Feltételezhető, hogy a vásárláskor az agykérget már kitörölték, és nem rendelkezik visszamaradt személyiséggel.

## GŐZMOTOR

Ha a váz a gép csontváza, akkor a motor a szíve. Minden gőzgép hátulján egy erőteljes gőzmotor foglal helyet, amely egy széntüzelésű tüztérből, egy kazánból és egy mágikus gőzturbinából áll. A legtöbb gőzgép órákig képes működni egy feltöltött széntárolóval. A könnyű gőzgépek típustól függően öt-tíz óra alatt égetnek el egy komplett tartálynyi szenet és vizet, míg a nehéz gőzgépek négy-nyolc óra alatt. A szénfogyasztás lökéskor drasztikusan megnő. Az intenzív használat és a harc mechanikus terhelése alatt a könnyű gépek ötven-száz perc alatt, míg a nehéz gépek negyven-nyolcvan perc alatt fogynak ki a tartalékaikból. Szénrel és vízzel teljesen megrakodva egy gőzgép súlya 400 és 650 font között mozog, a széntartály és a kazán méretétől függően.

Az égő szén felmelegíti a vizet a kazánban, átalakítva azt gőzzé, a gőz pedig beindítja a dugattyúkat, amelyek a gőzgép vázában lévő pneumatikus szelepeket működtetik – a hőt és a nyomást hajtóerővé alakítva. A gőzszellőzők lehetővé teszik a felesleges nyomás kieresztését, továbbá a gőz működteti a 'gép mágikus turbináit is. Ezek a turbinák olyan mágikus energiamezőt hoznak létre, amely egy elsődleges agykéregvezetékben fut végig, a mechanikák akkumulátorvezetékeihez hasonlóan. A 'gép érzékelőberendezéseit és reflexkioldóit további vezetékek kötik össze az agykéreggel, és biztosítják a perifériás rendszerek energiaellátását.

A harci gépek energiaigénye nagyobb, és jellemzően nagyobb széntartállyal rendelkeznek, ami lehetővé teszi a hosszabb ideig tartó működést. Intenzív tevékenység során a 'gép belsejében egy bonyolult óraműszerkezet hajtja a motort, hogy megfeleljen a megnövekedett energiaigénynek. Amennyiben egy gőzgépből kifogy a szén, elkezd lemerülni, veszít erejéből, mozgékonyaságából és észlelőképességéből. A gőzgép egyre kevésbé reagál, majd végül teljesen leáll.

## ALÁVETETT

Az alávetettek élőhalott rabszolgák, akiket úgy hoznak létre, hogy egy holttestre halottidézői rúnákat írnak. A felkelteket viszonylag egyszerűen és tömegesen lehet megalkotni. Az ügyesebb alávetett harcosok erősebbek, de a megalkotásuk több erőfeszítést igényel. Ők halottidéző teremtoik rohamosztagosai.

## FELKELT ALÁVETETT

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
5	5	4	-	9	11
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
1	7	1	5		



## KARMOK

ENE	E+E
2	7

## KÉPESÉGEK

**Élőhalott** – Ez a karakter nem élő karakter, és sosem menekül el.

**Banda** – Amikor olyan közelharcos támadást hajt végre, amely egy másik baráti karakter közelharcos hatótávolságán belül lévő ellenséget céloz meg, ez a karakter +1-et kap a közelharcos támadás- és a közelharcos sebésdolásokra. Amikor olyan közelharcos támadást hajt végre, amely egy ezzel a képességgel szintén rendelkező másik baráti karakter közelharcos hatótávolságán belül lévő ellenséget céloz meg, ezek a bónuszok +2-re nőnek.

**Kemény** – A karakter hihetetlenül szívós. Amikor ez a karakter harc képtelenné válik, dobj egy k6-tal. Ha 5-öt vagy 6-ot dob, a karakter 1 életerőpontot gyógyul, többé nem harc képtelen, és a földre kerül.

<b>ÉLETERŐ</b>	5
<b>TALPMÉRET</b>	KICSI
<b>TALÁLKOZÁSPONTOK</b>	2

**Zsákmány:** Az alávetettet létrehozó halottidéző már megfosztotta az életében birtokolt összes értéktárgyától.

**Ismeret:** Az alávetettek jelenléte egy adott területen általában azt jelzi, hogy halottidéző van a közelben.

## ALÁVETETT HARCOS

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
5	6	6	-	11	15
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
1	10	3	3		



## KÉTKEZES KARD

ENE	E+E
6	13

A kétkezes kard Eléréssel rendelkező fegyver.

## KÉPESÉGEK

**Élőhalott** és **Kemény** – Lásd: fent.

<b>ÉLETERŐ</b>	10
<b>TALPMÉRET</b>	KICSI
<b>TALÁLKOZÁSPONTOK</b>	5

