





# 1. FEJEZET

## BEVEZETŐ

*Zara a terem szélén körözött, megpróbált az árnyak közé olvadni. Elborzadva figyelte, ahogy társai, Nikosz, Shumma és Biska az ősi etemával küzdöttek. A lény lelke öntetlen magasodott az aranyurna fölé, ami a holttestét rejtette. Szemernyi kétsége sem volt afelől, hogy ő a helyzet ura. Nikosz megvetette a lábát, a büszke melkoni harcost a népére jellemző bronzvért övezte. Biztos lehetett abban, hogy a vért és a pajzsa megvédi a legszörnyűbb rettenettől is, amit az ősi világ ellene küldhet. Bronzhegyű lándzsájával a lény felé célzott, készen arra, hogy lecsapjon, amint alkalma nyílik rá.*

*Biska több sebből vérzett, mégis folytatta a harcot. Ő is trauj volt, mint Zara, és szívből gyűlölt mindent, ami a Kígyó zászlaját követte. Bár mindkét kardja a földet karistolta, Zara biztos volt benne, hogy Biska az utolsó csepp vérig küzdeni fog, hogy legyőzze ezt az etemát.*

*Shumma, a luathi újra lecsapott súlyos kétkezes lándzsájával, az akaraterő és a fegyverek egyesített erejével igyekezett elűzni a szellemet. Zara látta, hogyan duzzadnak és vonaglanak Shumma izmai a bőre alatt a Rontás egyértelmű jeleként, amit magában hordott. Ennek ellenére a luathi tovább harcolt az oldalukon.*

*Zara körbenézett, olyasmit keresett a teremben, ami hasznosabb lehet az etemma ellen, mint az ő lovasija. A fal mellett lándzsák sorakoztak, amiket a szellem szolgálai karavánoktól zsákmányoltak. A fegyverek egy része borotvaéles, bronzhegyű melkoni lándzsa volt. Odafordult, hogy felkapjon egyet közülük és eldobja onnan, ahol állt, hogy minél távolabb maradjon a szellem vérfagyasztó aurájától.*

*Becca, a csoport kalandmestere távolharc próbát jelent be, mivel Trisha azt mondta, hogy a karaktere, Zara elhajtja az éppen megszerzett lándzsát.*



*Üdv a Zaharetben, Sakálok! Az Ameena Noaniban élő hashérok szerint a Zaharet azt jelenti: a Felkelések földje. Ebben a pillanatban nem is lehetne ennél találóbb nevet adni neki! Három generáció nőtt már fel a Lázadás óta, amikor az őseim egy emberként fogtak össze és levetették a Tudatlanság királyságának láncait. Három generációval ezelőtt lázadtunk fel, fogtunk fegyvert és üztük ki az átkozott takanokat a pusztaságba és a hegyek közé.*

*A ti fajtátokra még soha nem volt ekkora szükség. A Sakálok csillaga magasan jár, és a luathí vezetőknek is érdeke, hogy újabb ősi romokat kutassatok fel, új erődöket foglaljatok el és takan vérrrel öntözzétek a homokot!*

*Csatoljátok hát fel a mellvérteteket, élesítsétek meg bronzfegyvereiteket, és segítetek nekem megzabolázni a Káoszt, ami azzal fenyeget, hogy mindent eltipor, amit fáradságos munkával építettünk!*

– az Orsem Yahanból való Namar nawszi beszéde egy csapat melkoni Sakál előtt, mielőtt a halálba küldte őket a Ligna Hualla mélyén

## ÜDVÖZÖLNEK A SAKÁLOK

Üdv a Sakálok között! Ez a szerepjáték az ókori Közel-Kelet ihlette Kalüpszisz fantasyszínterén játszódik. A *Sakálok* és Kalüpszisz is a mi történelmünkéből táplálkozik, csakúgy, mint számos régi epikus költemény és könyv. A *Gilgames*-eposzt, az *Íliászt*, a *Baál*-történetciklust és az *Ótestamentumot* használtuk forrásként ennek a világnak a megtervezéséhez. Egy bronzkori világba csöppenhetsz, amely igyekszik talpra állni egy korszakhatárt alkotó, globális méretű összeomlás után. Százötven évvel korábban Barak Barad királysága, amit a takanoknak nevezett szörnyszülöttek uraltak, elesett egy rabszolgalázadást követően, ami megrögte uralmukat a teljes Zaharetként, azaz a Felkelések földjeként ismert területen. A luathik – vagyis azok a rabszolgák, akik fellázadtak – birtokba vették a part menti térséget, ezzel lehetővé vált, hogy az emberi népek újraépítsék a kommunikációs, kereskedelmi és hatalmi hálózatokat. De a takanok sem mondtak le a Felkelések földjéről. A civilizáció lángja, amit az emberi faj olyan elszántan igyekszik feléleszteni, magához vonzza más, ősi, sötét erők figyelmét is.

A *Sakálok*ban egyikőtök játssza a kalandmester szerepét. A kalandmester feladata az, hogy életre keltse a Felkelések földjét. A kalandmester alkotja meg és vezényli a kalandokat, irányítja a nem játékos karaktereket (NJK), és próbák elé állítja a játékosok karaktereit. A többi játékos Sakálokat alakít, azokat a szereplőket, akik azért küzdenek, hogy napvilágra hozzák a múlt rejtett igazságát. Harcolnak, hogy távol tartsák a Káosz erőit, nehogy betörjenek a Zaharetre és eloltsák a civilizáció éppen csak pislákoló lángját. Ebben a könyvben megtaláljátok a Zaharet leírását, valamint azét a négy embercsoportét, akik benépesítik, emellett egy d100-as rendszert, ami megmutatja, milyen szabályok szerint tudtok játszani ebben az alternatív történelmi korban.

A könyv legvégén pedig három kalandot olvashattok, amik mentén elindulhattok a Hábóru útján, azaz a Zaharet part menti területein. Reméljük, hogy örömmel ássátok majd bele magatokat Kalüpszisz rejtélyeibe, küzdötök meg a takanokkal a Hábóru útján és fedezitek fel a Zaharet elveszett civilizációjának maradványait!



# A JÁTÉK

A *Sakálok*ban Sakálok szerepét ölthetik magatokra – azokét, akik elhagyják közösségük biztonságát, hogy felfedezzék a nagyvilág vad területeit –; ők az elveszett idők halott romjainak dögevei. Sakálként a karakterednek lehetősége van arra, hogy éppúgy legendák hősévé váljon, mint Gilgames, Akhilleusz vagy Sámson. De a Sakálok a történet kezdetén nem érnek fel ezekhez a hőökhöz. Ki kell érdemelniük a legendás hírnevet, próbára kell tenniük képességeiket. Ám aki Sakálnak áll, azt biztosan nem kell félteni. Keményebb fából faragták őket, mint a kultúrájuk más tagjait, és a sors kegyeltjeként indulnak útjukra.

Elsősorban a Sakáloknak köszönhető, hogy a Zaharetben fennmaradhattak az emberi kultúrák. Ők végeznek a takan törzsekkel, tartják távol ettől a földtől a holtakat, és gyűjtik össze a hajdanvolt emberek bölcsességét a romok közül. Amikor valamilyen veszély fenyegeti a falusiakat, elhalmozzák kedvességgel a Sakálokat. De amikor elmúlt a veszély, gyakran arra kényszerítik őket, hogy odébbálljanak.

A Sakálok egyik célja gyakran az, hogy megtalálják a helyüket a társadalom szövetében, amit védelmeznek. Vágynak arra a védelemre és kényelemre, amit a civilizáció nyújtani képes, habár idejük java részét távol töltik ettől.

Sok oka lehet annak, hogy valakiből Sakál lesz, legyen szó akár kalandvágyról, akár arról, hogy a múlt árnyai elől menekül. A kérdés, amire választ kell találnod: a te karakteredet mi indította el ezen a veszélyes, társadalmon kívüli úton?

Négy embercsoport kultúrája határozza meg a Zaharetet, mind a saját céljai szerint fedezi fel és népesíti be a területet. A luathik két városállamot uralnak a Háború útjának két ellentétes végén: Ameena Noanit és Sentemet. Figyelmüket lassan kiterjesztik a Zaharetre is, vezéreik pedig igyekeznek minél több területet megkaparintani. Észak felé a melkoni városállamok építenek kolóniát a Zaharet peremén, délen pedig a Ger királyság küld ismét kereskedőket szerte a Háború útja mentén. Keletre, a széles Luasza-sivatagban a trauj klánok üzletelnek a luathi kereskedőkkel bronz és információ reményében. E kultúrák tagjai néznek szembe sorsukkal a Zaharetben, és a ti karaktereitek is közéjük tartoznak.

## A LUATHIK

A luathi törzsek kivívták függetlenségüket Barak Baradtól, és a Háború útjának északi és déli végén alakították ki központjaikat. A két városállam, Ameena Noani és Sentem jelenti a luathi kultúra csomópontjait, ezeken kívül pedig még számos település található szétszórta a tengerpart mentén. A luathik célja, hogy feltárják, kik is ők valójában, és hogy terjesszék Alwain fényét. Néhányan közülük szeretnék megerősíteni hatalmukat a Háború útja mentén, hogy létrehozzanak egy olyan királyságot, ami bármelyik másikkal felveheti a versenyt a Zaharetben belül.

## A GERWÁK

Dél ékköve, a Ger királyság már évezredek óta létezik. Isteni származású vezetőik, a kianik olyan vérvonallal büszkélkednek, amelynek eredete a mitikus múltig nyúlik vissza. Csak nemrég álltak talpra egy polgárháborús, elszigetelt időszak után. Bár jelenleg is háborúznak a nyugati határaik mentén élő törzsekkel, a gerwa kereskedők és toborzók a luathi



településeket járják a Háború útja mentén, hogy szövetségeseket találjanak és információt szerezzenek.

## A MELKONIAK

Messze nyugatra fekszenek a melkoni városállamok. Távolságuk miatt nem olyan élénk a kapcsolatuk a Háború útjával, de Krörüla kolónia megalapításával biztosítani kívánják a takanmentes Zaharet iránti érdekeiket. Nemrég új telepések és menekültek özönlöttek Krörülába, akik egy nagy nyugati háborúról fecsegték.

## A TRAUJOK

A trauj klánok a Zaharet keleti szélén élnek, a Luasza-sivatagban. Lovas népek, akik segítették a luathikat a felkelések során, most pedig elszántan vadásznak a takanokra. A traujok nézetei szerint minden ember, aki nem trauj, gyenge és puhány. A legtöbb emberben jogosan merül fel a kérdés, hogy miért akarna bárki a Luaszában élni, de a traujok kiválóan érzik magukat ebben a szélsőséges közegben. Mostanában a Háború útja mentén többen is láttak traujokat a sivatagon kívül, amint Sakál csoportokhoz csatlakoztak.

Ezek a hatalmak ébredeznek most a Zaharetben.

## MI AZ A KALÜPSZISZ?

A Kalüpszisz az a világ, ami az égbolt és a Hajnal és az Alkony kapuja között terül el. Az óriási vízikigyó, Yaam öleli körbe ezt a földet. Az égbolton függnek a nap és a csillagok, valamint a három Holdnővér: Gai, a zöld hölgy, Kauma, a vörös hölgy és Oura, az ezüst hölgy. A három testvér bonyolult és méltóságteljes táncban járja az égboltot, és sokan, akik figyelik őket, útmutatást és előjeleket olvasnak ki a mozgásukból. A Nagy Folyó körül keringenek, ami egy fénylő, indigókék sáv, amely szintén végigvonul az éjszakai égbolton. Három nagy csillag segíti Kalüpszisz népét a tájékozódásban: Chium, az északi csillag, Mazar, a déli csillag és az újonnan felbukkant, ragyogó Sakál-csillag, amely keleten tűnt fel.

A legtöbb kultúra egyetért abban, hogy az alvilág a föld mélyén található, arról azonban már egészen eltérő a véleményük, hogy hogyan is kell elképzelni. A luathik például (azok, akik kivívták a takanoktól való függetlenséget) a Csend birodalmaként hivatkoznak rá. Úgy gondolják, hogy ez egy fakó világ, ahol Alwain megjutalmazza azok lelkét, akik a Törvényt követték életük során. A geriek Anu csarnokairól beszélnek, ahol a Nyolcak ítélkeznek minden lélek sorsáról, aki átlép a halál kapuján.

A Rend és a Káosz örökké váltakozó harca rányomta bélyegét a világ történelmére. Különféle erők munkálkodnak azon, hogy egyik vagy másik jusson hatalomra. A világ most olyan korszakból éled, ahol a Káosz uralkodott. Jelenleg úgy fest, a hatalma megtrőtt, de a hősök feladata, hogy gondoskodjanak róla, hogy a világ ne süllyedjen vissza a sötétségbe.

Eljött az emberiség kora! Az emberi társadalmak a világ minden táján helyet követelnek maguknak, az előző kultúrák romjain építkeznek. Majd elválik, hogy csak azért hágnak-e óriások vállára, hogy még nagyobb zuhanjanak.

Ebben a könyvben csak a világ egy kisebb szegletére összpontosítunk: a Zaharet nevezetű csomópontra.



# MI AZ A ZAHARET?

A Zaharet rendkívül sokrétű, három nagy kontinens találkozási pontjánál terül el. Olyan régóta hívják így, hogy már senki sem emlékszik azokra a furcsa emberekre, akik elnevezték. Az évezredek során a kereskedelem és háborúskodás színtere is volt már, a part menti részei az ott vívott számos csata emlékére viselik a Háború útja nevet. Sok nép igényt tartott már a terület feletti uralomra, de ezek mindegyike porba hullott. Az elfeledett történelem továbbra is megszabja azok útját, akik a Felkelések földje feletti uralomra éheznek, mint például Ameena Noani és Sentem cárjai – és te magad. A Zaharet sok civilizációnak nyújtott már otthont, akik mind nyomot hagytak ezen a vidéken. Takan romok pettyezik a tájat folytonos emléktetőként arra, hogy milyen volt a Tudatlanság királysága, és milyen törekenyek Alwain Törvényei. Az ősbibb romok még hatalmasabb civilizációkról mesélnek, amik teljesen eltűntek az idő ködében. Az északi, porig rombolt Keta és a déli Ger között a föld számos sebe emléktet a háborús időkre. A hegyek gyomrában, a föld mélyére temetve rideg termek várnak azokra, akik felkeresik a holdak gyermekeit.

## A ZAHARET NYELVEI

Sok nyelvet beszélnek a Zaharetben, és még több olyan létezik, amelyet évszázadok óta nem használt senki. A következők a leggyakoribbak:

- **Az üvöltés.** Ez a Zaharet kereskedelmi nyelve, a luathi köznyelv és a gerwa kifejezések keveréknnyelve, ami a vadonban használatos a kereskedők, zsoldosok és természetesen a Sakálok között. Ez a Zaharet népeit összekötő közös nyelv.
- **Geri.** A gerwák nyelve. Néhány vonásában hasonlít a luathi nyelvtani rendszeréhez, a szókészlete viszont, alig néhány kivételtől eltekintve tisztán geri.
- **Hanni.** Hann nyelve, elterjedt a hashér rítusok szövegeiben.
- **Hulathii.** Hulathi nyelve, sok rokonságot mutat a hannihoz. Gyakori az Alwaiánus rítusokban.
- **Luathi.** A luathi népek közös nyelve.
- **Melkoni.** A melkoniak közös nyelve. A luathival közös töről ered, de ezt csak az írkok veszik észre.
- **Mouadi.** Barak Barad, az elveszett birodalom nyelve. A takanok használják, és a mouatheni rítusok szövegében gyakori.
- **Trahi.** A traujak nyelve, sok hasonlóságot mutat a hulathiihöz.

## SZÓSZEDET

A *Sakálok* egy kulturálisan sokszínű, változatos nyelvi közegben játszódik, ezért amikor először mélyülsz el benne, sok ismeretlen kifejezéssel találkozatsz. Mit jelent a cár és a nawsi rang? Kik azok a Hatok és a Nyolcak? Mi az a Belső tűz? A 262. oldalon található szószedet gyors segítséget nyújt a kultúrák és a játék kifejezései kapcsán is, úgyhogy használd bátran!







# 3. FEJEZET

## KARAKTER- ALKOTÁS

*Tizenketten ültek összláncolva a rabszolgatartó kocsijának hátuljában, ami homokos sivatagban haladt előre. Az emberkereskedő hordszéke, amit némák vittek vállukon, időről időre megállt, hogy a keményszívű ember szemügre tudja venni a portékáját a kelet felé tartó úton.*

*Tizenketten ültek a nap hevétől felhőlyagosodott bőrrel, miközben a tengely körül forgó kerekek tiltakozva nyikorogtak. Az örök vézna sivatagi pónikon kísérték őket, oldalukon ostor és hosszú tör. Ezek a kegyetlen férfiak és nők már világosan bemutatták a foglyok hátán, hogy készen állnak, sőt vágnak arra, hogy fájdalmat okozzanak nekik.*

*Tizenegyen közömbösen, a sorsukba beletörődve ültek. A tizenkettedik viszont, egy gerwa, a teljes karavánt szemmel tartotta. Az örök mozgását, apró kis szokásait, még a távoli hegyek ormán feltűnő alakokat is, amiket az örök közül egy sem vett észre. Semmi sem kerülte el a figyelmét. És a keze is éppolyan ügyesen szolgált, mint a szeme, miközben egy hekasz reszelővel dolgozott a bronz láncszemeken.*

Játékosként az az első lépés Kalüpszisz kalandjai felé, hogy létrehozol egy karaktert. A karaktered az általad megalkotott szereplő a játékban. A *Sakál*okban a karaktereknek nincs osztályuk, sem foglalkozásuk. Ez szabadságot ad ahhoz, hogy olyan karaktert alakíts ki, amilyet csak szeretnél, ugyanakkor azzal is jár, hogy a karakteralkotás szabályai kicsit lazábbak, mint más játékokban. A karakteralkotásról olvashatsz egy összefoglalót a 256. oldalon.

Egy karakter létrehozásához kövesd az alábbi lépéseket:

1. **Koncepció** – alkod meg a Sakál alapötletét.
2. **Válassz kultúrát** – válaszd ki, melyik kultúrához tartozik a Sakáloed, add hozzá a megfelelő képességbónuszokat és kulturális érényeket.
3. **Szertartásmester** – dönts el, hogy a Sakáloed szertartásmester-e, és ha igen, melyik hagyományhoz van hozzáférése.
4. **Határozd meg a tulajdonságokat** – határozd meg és oszd el a tulajdonságpontokat, és számítsd ki az ezekből adódó adottságokat.
5. **Határozd meg a képességeket** – határozd meg és oszd szét a képességpontokat.
6. **Válassz előnyöket** – válassz négy előnyt (ha szertartásmester vagy, csak kettőt).
7. **Kérdések a karakterről** – töltsd ki a kérdőívet további tapasztalati pontokért.
8. **Válassz felszerelést** – válassz felszerelésomagot a felajánlott lehetőségek közül.



# ELSŐ LÉPÉS: KONCEPCIÓ

Első lépésként ki kell találnod egy alapötletet a Sakáloddhoz. Az alapötlet nagyon fontos, mivel a karakteralkotás során is segít majd döntéseket hozni. Egy brutális melkoni harcossal vagy egy ruganyos gerwa pappal szeretnél játszani? Erre az alapötletre gondolhatsz egyfajta kalüpsziszi mesterségként is, ami azon alapul, hogy mivel foglalkozott a karaktered azelőtt, hogy Sakál lett belőle. A 2. fejezetben minden kultúrához adtunk több alapötletet is.

## MÁSODIK LÉPÉS: VÁLASSZ KULTÚRÁT

A következő és talán legfontosabb lépés, hogy kultúrát válassz. A Zaharet mind a négy kultúrájához egyedi kinézet, értékek és képességek tartoznak. Válaszd ki az egyik kultúrát az alábbi felsorolásból, és alkalmazd a hozzá tartozó képességbónuszokat! Emellé válassz egyet az adott kultúra erényei közül. A kulturális erényekre játékülésenként egyszer hivatkozhatasz, hogy pozitívan befolyásolja a dobásod eredményét. A bukást sikerre, a sikert kritikus találatá alakíthatja, feltéve, hogy meg tudod indokolni, miért érvényes a kulturális erényed a dobás vonatkozásában. Nézd meg a 2. fejezet kultúrákra vonatkozó részét annak bővebb magyarázatáért, hogy miből erednek ezek az erények, aztán olvasd el a következő példákat, hogy megtudd, hogyan használhatod őket a játék során! Vedd figyelembe, hogy a saját kultúrádén kívül az üvöltés nyelvét is beszéled.

## LUATHI

A luathikról bővebben a 17. oldalon olvashatsz.

### Képességbónuszok

Közelharc +5%, Gyógyítás +5%, Túlélés +10%, Akaraterő +10%

### Erények

- *Családi kötelék:* a luathi Sakálok akkor hivatkozhatnak erre az erényre, ha a barátaikért és a családjukért küzdenek, vagy ha egy családtagjuktól kaptak információt a siker érdekében
- *A szabadság tüzei:* egy luathi lelket szabad akaratából nem lehet többé leláncolni. A luathi Sakálok akkor hívhatják segítségül ezt az erényt, ha (fizikai vagy lelki) kötés ellen védekeznek, vagy ha azért harcolnak, hogy mások szabadságát biztosítsák.
- *A tudás keresője:* a luathi Sakálok megszállottan kutatják az elfeledett történelmet és gyűjtik össze a tudásanyagukat a világról. Akkor hivatkozhatnak erre az erényre, ha ősi szövegeket kell megfejteniük, vagy a tudásukat az előttük álló próba során kell használniuk.

### Nyelvek

üvöltés, luathi





## UTAZÁS

A Háború útja mentén az utazás veszélyes és fárasztó. Csak kevés település található erre felé, és nagy közöttük a távolság, az erdőkben és a hegyekben takanak portyáznak, és más furcsa lények is fenyegetik az utazókat. A legtöbb ember egy karavánhoz vagy más nagyobb csoporthoz csatlakozik, és a nagy létszámban keresik a biztonságot. A Sakáloknak viszont sokszor gyorsan kell egyik pontból a másikba érniük, és ez próbára teszi a kitartásukat.

A *Sakálok*ban az utazás is egy próbatétel. Ilyenkor a Túlélés képességet teszik próbára, mivel ez jeleníti meg a karakter képességét, hogy túlélje az utazás fáradalmait, és ettől függ, hogy milyen állapotban érnek célba.

## UTAZÁSPRÓBA

Amikor a karakterek utazni készülnek, el kell mondaniuk a kalandmesternek, hogy hova szeretnének eljutni. A kalandmester meghatározza, hogy mennyi időbe fog telni ez az utazás a csapatnak, és megmondja nekik, hányszor kell dobniuk hozzá utazáspróbát. Általában 2 napi utazás, vagy annak a töredéke egy utazáspróbát igényel. Az utazáspróba tulajdonképpen egy túlélési próba, amit módosít az út menti terepviszonyok nehézsége (lásd az alábbi táblázatot). Minden Sakálnak, aki utazik, próbára kell tennie a Túlélését és figyelembe kell vennie az alábbi Utazáspróba táblázatot.



| UTAZÁSPRÓBA             |                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Túlélés próba eredménye | Hatás                                                                                                                                                                            |
| Kritikus siker          | A karakter annyira felkészült vagy szívós, hogy még a társait is segíteni tudja az utazás során. A Sakál egy másik karakter Harciasságának romlását is felére tudja csökkenteni. |
| Siker                   | A karakter jól felkészült az útra, és nehézség nélkül eléri a célállomást.                                                                                                       |
| Sikertelenség           | Az utazás kimerítő volt, és megviselte a karaktert. A terepviszonyoknak megfelelő mértékben csökken a Harciassága.                                                               |
| Bonyodalom              | Az utazás teljesen lestrapálja a karaktert, és komolyan megviseli az erőnlétét. A Harciasság értéke a bonyodalom értékével csökken.                                              |

Ezenkívül 1:10 az esélye annak sikertelen utazáspróbánként (a bonyodalom duplán számít), hogy a karakter találkozik valakivel. Ezek értéke összeadódik, tehát ha három Sakál is sikertelenül dob, akkor 3:10-hez az esély arra, hogy összefutnak valakivel (lásd a 197. oldalt).

## A FÁRADTSÁG HATÁSA

Ha egy karakternek nem sikerül az utazáspróbája, akkor a Harciasság értéke is kárt szenved, ez jeleníti meg az utazás fáradalmait. Ez a hatás mindaddig érvényben marad, amíg a Sakál vissza nem tér a Törvény egyik erődjébe, vagyis egy településre vagy városba. Egy olyan éjszaka, amit egy ilyen erődben tölt el, egy ponttal javítja a Harciasság értékét. Különböző szertartások, mágikus hatások és más természetfeletti hatások is befolyásolhatják a fáradtságérzetet.

Minden tereptípusnak más a nehézségi foka és a hozzá társított Harciasság veszteség. Néhány terep még Rontást is okoz. Az alábbi táblázat összefoglalja a nehézségi szinteket, valamint a sikertelen vagy bonyodalmas utazási próba hatásait.

| UTAZÁS NEHÉZSÉGE ÉS A HARCIASSÁG SÉRÜLÉSE |              |                 |                 |
|-------------------------------------------|--------------|-----------------|-----------------|
| Terep típusa                              | Nehézség     | Sikertelenség   | Bonyodalom      |
| Partvidék                                 | Egyszerű     | 1               | 2               |
| Síkság                                    | Normál       | 2               | 4               |
| Hegyvidék                                 | Nehéz        | 3               | 6               |
| Meddő vidék                               | Nagyon nehéz | 3 és 1d4 Rontás | 6 és 1d6 Rontás |
| Sivatag                                   | Nagyon nehéz | 3               | 6               |
| Erdő                                      | Nehéz        | 3               | 6               |



Emlékezz, hogy a Sakál Harciasságának veszteségét az utazás során még az Erején felüli megterhelés is növeli!

| MEGTERHELÉS HATÁSA                 |                                  |
|------------------------------------|----------------------------------|
| Megterhelés                        | Megnövekedett Harciasság levonás |
| ERŐ értékéig                       | 0                                |
| ERŐ fölött, de ERŐ x 1,5 alatt     | +1                               |
| ERŐ x 1,5 fölött, de ERŐ x 2 alatt | +2                               |
| ERŐ x 2 fölött                     | +3                               |

### PÉLDA UTAZÁSRA

Nikosz Sentemből Densomba utazik, hogy sürgős üzenetet vigyen Avi cárnőnek. Nikosz Ereje 12, a megterhelése 15, a Harciassága 16, és nem sebesült. Túlélés próbát tesz, aminél figyelembe veszi a terepviszonyokat (+0%). Nikosz dobása sikertelen a Túlélés próbán. A kalandmester elmondja a játékosnak, hogy a síkságon 2 pont levonással jár, ha elbukja a próbát, viszont mivel Nikosz megterhelése meghaladja az Erejét, további egy ponttal csökken a Harciassága! Ezért Nikosz harciasságpontja 13-ra csökken. Balszerencséjére egy norakan csapat is megtámadja a Densomba vezető úton. Amikor kiszámolja az aktuális vitézségpontjait a harchoz, a jelenlegi, csökkent Harciasság értékével számol, ezért a harcot csak 39 vitézségponttal kezdi a szokásos 48 helyett. Ha túléli az összecsapást, több napot kellene majd Densomban töltenie, hogy visszaállítsa az elvesztett Harciasságát. De Avi cárnő sajnos rögtön sürgős válaszüzenetet küld...







## 5. FEJEZET

# SZERTARTÁSOK

*Phamea a szeme sarkából látta, hogy Takhat kibelez egy norakant. Bár az holtan csúszott a barlang talajára, jelen volt még egy tucat rapiuma, amiket a takanok sötét rítusokkal idéztek meg, és ezek egyre közelebb nyomultak. Phamea magasabbra emelte a kezét, és Alwain fényébe burkolta a barlangot. Meleg és tiszta fényt árasztott, mintha a nap ragyogná be ezt a mély, föld alatti helyet. De még ez sem volt elég. A csoszogó holtak nem féltek a fénytől, pedig Phamea tudta, hogy a Sakáloknak szükségük lenne egy kis időre, hogy rendezzék a soraikat, mielőtt szembenéznek az újabb iszonyattal.*

*Phamea a földhöz nyomta pálcája végét, és letérdelt mellé. A hörgő takanok zaja, a bronz kongása és a holtak reszelős hörgése megszűnt. Csak Alwain bölcsességének nyugalmat érezte. Mély levegőt vett, és a Shalapher szavait idézte:*

*– Híveimnek én leszek a bronzsövény és vassal. De elhagyom azokat, akik elhagyják fényemet.*

*Ezek voltak a rítus utolsó szavai, és Phamea érezte, hogy Alwain Törvényei belőle indulva egyre távoluló körben áradnak szét. A holtak vonyítottak, és az üres levegőt kaszálták, de nem tudtak közelebb lépni.*

*– Siessetek, végeznünk kell a szörnyekkel, készítsétek szívetekeket és fegyveretekeket! A mai napon a Kóoszt legyőzi az igaz hit!*

A Sakálokban a mágia nem egyesek veleszületett képessége, és nem is rejtélyes isteni szikra. A mágia egy része alku a szellemi birodalom lényei és a halandók között. Minden alkalommal, amikor egy szertartásmester végrehajt egy szertartást, a saját hatáskörén kívül található lényekkel való kapcsolatát csapolja meg. Akár Alwain kaharjáról van szó, aki képzett a szertartásokban és a Törvények rendjében, és megbízik Alwain tökéletes szavaiban és Törvényeiben, akár egy mouatheniről, aki a rathok sötét lelkeit szólítja, hogy feleljenek a hívására, minden mágikus szertartás a szellemvilágból meríti az erejét.

A mágia más része a világ Rendjét használja fel. A Zaharet jelenlegi lakói úgy tartják, hogy a régi emberek olyan lények voltak, akik még nem teljesen voltak a halandók birodalmának lakói. Részben még a szellemvilághoz tartoztak, ennél fogva képesek voltak elénekelni a teremts dalainak bizonyos töredékeit. Ezek a daltöredékek épültek be a Törvényekbe és szívárogtak be a világba a teremts hajnalán, így lehetővé vált, hogy erőteljes változásokat vigyenek véghez a természetben. A luathi hashérok a Zaharet romjaiban kutakodnak egy-egy ilyen mágikus daltöredék vagy idéző dallam után, hogy alaposabban megismerjék az erejüket. De a hashérok csak törpék az óriások romjai között, és a szertartásaik halvány tükörképek (és sokszor félrefordítások) a régi bűvdlökhöz képest.

Bár Alwain Törvényei tökéletesek, az istenek és az ősök hatalmasak, a rathok pedig kifejezetten erőteljesek, az emberi lényekre ezek egyike sem jellemző. A szertartásaik sokszor kudarcot vallanak, megfeszítik vagy akár el is törik az emberek és a szellemvilág kapcsa-



latát. Amikor ez megtörténik, a szertartásmesternek engesztelő lépéseket kell tennie, hogy helyreállítsa a szellemvilághoz fűződő viszonyát és kapcsolódását.

A mágia nem semleges dolog. Ehhez a világhoz tartozik, de a szellemvilágból nyeri az erejét, és van egyfajta irányultsága. A hashérok a mágia színéről és árnyalatairól beszélnek, Alwain kaharjai viszont fényről, árnyékról és sötétségről. A fénymágia együttműködik Alwain Törvényeivel és erősíti is ezek rendjét. Az árnyékmágia a természeti törvényeket igyekszik uralni, de nem feltétlenül romboló hatású, hacsak egy szertartásmester nem olyan módon használja, ami felrúgja a világ rendjét (például arra, hogy megöljön egy törvénytisztelő teremtményt). A torz és sötét mágia viszont eredendően romboló, és a legtöbb ember elítéli, mivel olyan entitásokra támaszkodik, amelyek szemben állnak a világ rendjével.

## KULTURÁLIS HAGYOMÁNYOK

Minden karakter, aki megtanulja elérni a szellemvilágot, általában a kultúrája szerinti szertartásokon, rituálékon és mintákon keresztül teszi ezt. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy minden kultúra más hagyományok alapján közelíti meg a természetfeletti erőket. Az egyetlen, nem kulturális háttérhez kötött hagyomány a torz út.

### MOUATHENI: A TORZ ÚT

A romlás útja mindenki előtt nyitva áll. Ez a sötétség és a jég ösvénye. Azok a lelkek, amelyek a Káosz erejét ajánlják fel, nem válogatnak. Azok, akik ezt az utat követik, csak a Káosz és a Rontás hasznát akarják learatni, hogy felkínálják ezzel a Zaharet földjét mestereiknek. Bárki, aki keresi, megtalálhatja a mouatheni tanokat: Keta és Mouadah népeinek elveszett munkáiban, az éjjel érkező örület suttogásában és a rathokkal való kommunikáció által. Mind szeretnének terjeszteni azt a sötétséget, amely őket is felemészti. Ez az ösvény a Romlás, a jég, a dominancia és a kötések erejét garantálja. Viszont aki a torz útra lép, gyakran elveszti a kapcsolódását más hagyományok szertartásaihoz. Olvasd el a Romlás fejezetet ebben a könyvben, hogy megtudd, mi történik, amikor megszűnik ez a kapcsolat (151. oldal).

## HOGYAN MŰKÖDNEK A SZERTARTÁSOK?

A szertartások olyan ceremóniák, amiket a szertartásmesterek tudnak alkalmazni a környező világ befolyásolására. Minden szertartás egyfajta szövetség a szertartásmester és a forrás között, ahonnan az erejét meríti. Emiatt az ember csak a saját hagyományában gyökerező szertartásokat tudja bemutatni, illetve a torz ösvényeit. A szertartásmesternek emellett rendelkeznie kell a mesterségéhez tartozó felszerelésekkel, amik e szövetség fizikai megtestesülései; csak így tudja sikeresen bemutatni a szertartásokat. Csupán a legerőteljesebb mesterek tudják mellőzni ezeket az eszközöket, akiket már szilárd és maradandó kötelékek fűznek a másik oldalhoz.

A gyakorlatban a szertartások úgy működnek, mint más képességek. Minden alkalommal, amikor a karakter szeretne bemutatni egy szertartást, a szertartásmesternek próbát kell tennie. Ez nemcsak azt mutatja majd, hogy mennyire ért az adott rítushoz, hanem azt



is, hogy mennyire képes fenntartani a kapcsolatot a szellemvilágbéli támogatójával. Emellett a legtöbb szertartás összecsapáspontba és áhítatpontba is kerül.

Ha a képességpróba sikeres, a szertartásmester végrehajtja a rituálét. Ha nem jár sikerrel, akkor a karakter elveszíti a szertartáshoz szükséges összecsapáspontok felét és 1 áhítatpontot, mivel a másik oldal nem hallja a hívását, vagy nem felel arra. Ha ez történik, akkor ugyanebben a körben már nem próbálkozhat újra másik szertartással. Ha pedig bonyodalm adódik a próba során, akkor nemcsak az összes szükséges összecsapás- és áhítatpontot veszíti el, hanem elveszíti a hozzáférését is az adott szertartáshoz, amíg meg nem tartja a megfelelő áldozatokat és imákat (általában a nap hátralévő részére).

Vedd figyelembe, hogy a szertartás végrehajtása nem kerül akcióba, hacsak a szertartás leírása ezt kifejezetten nem állítja. A Sakálok csak akkor költenek összecsapáspontot a szertartás bemutatására, ha összecsapás közben akarják végrehajtani. Ez jelenti meg, hogy a szertartásmester nem tud a fizikai világra figyelni, amíg a szellemi lényekkel alkudozik.

**A szertartásmesterek összes áhítatpontja újratöltődik egy éjszakai pihenést követően.**

## VÉRMÁGIA: A TILTOTT ÖSVÉNY

Egy mouatheni költet életerőpontot is áhítat- vagy rontáspont helyett, amikor megtart egy szertartást. Minden ilyen életerőpont (ami nem érinti a Vitézséget) 1 áhítatpontnak felel meg a mouatheni rítusokban. Saját maguk vagy mások vérét is használhatják. A mouatheni áldozatának önvédelemre képtelennek kell lennie ahhoz, hogy a vérét lehessen venni áhítatpont helyett.

## SZERTARTÁSOK KULTÚRÁK SZERINTI BONTÁSBAN

Minden kultúrkörnek megvannak a maga szertartásai, amiket csak az adott kultúra tagjai tudnak megtanulni. Itt következik kultúrák szerinti bontásban a legáltalánosabb szertartások leírása, azonos szempontok szerint.

**Tanulmányok helye:** A Sakálok nem tanulhatnak meg minden szertartást a Zaharet bármely pontján. Sokszor egy különleges helyre kell utazniuk ahhoz, hogy megtanuljanak egy új szertartást.

**Áhítatpontok:** mennyi áhítatpontot kell elkölteni vagy lekötnie a Sakálnak ahhoz, hogy végrehajtsa a szertartást. Vedd figyelembe, hogy néhány szertartás lekötő áhítatpontokat (ezeket l betű jelöli). Ez lehetővé teszi, hogy a szertartásmester előre végrehajtsa a szertartást, és késleltesse a hatását a szükséges pillanatig. Ezek a lekötött áhítatpontok nem töltődnek újra, amíg a szertartást végre nem hajtja vagy el nem veti.

**Költség összecsapáspontban:** ennyi összecsapáspontba kerül a szertartás, ha összecsapás közben alkalmazzák.

**Hagyomány:** a szertartás kulturális háttere és árnyalata (fény, árnyék vagy sötétség).

**Hatótáv:** a szertartás maximális hatótávja.

**Időtartam:** mennyi ideig tart egy szertartás. A szertartásmester néhány szertartás hatását több alkalomra is tartalékolni tudja, ha az időtartamánál az szerepel, hogy leköthető (l).



A szertartásmesternek minden használatnál meg kell fizetnie a szertartás költségét, különben a lekötés megszűnik.

**Hatás:** az a hatás, amit a szertartás a célpontra vagy a világra gyakorol.

**Kritikus érték:** mi történik akkor, ha a szertartásmester kritikus értéket dob a szertartás során.

**Védekezés:** ha a célpont védekezhet a szertartás hatása ellen, itt szerepel, hogy milyen képességgel kell próbát tennie.

**Csökkentett hatás:** a végrehajtott szertartás mindig hatásos. Ha sikeresen védekezik ellene, akkor a célpont a csökkentett hatással néz szembe.

**Tapasztalat:** a szertartással kapcsolatos tapasztalatok listája.







## 7. FEJEZET

# A HÁBORÚ ÚTJÁNAK FÖLDRAJZI LEXIKONA

*A pompás Ameena Noani és Jehumma szakadéka közötti partvonalat a Háború útjának nevezzük.*

*A legrégebbi agyagtáblánk tanúsága szerint számlálatlanul bevernek a meg nem énekelt csaták győzteseinek és veszteseinek csontjai a lankás hegyek és zöldellő rétek alatt a Zaharet távoli múltjáig visszamenőleg. Az Aeeco-síkság azért zöldellhet ennyire, mert réges-régen vér áztatta. Ger, az elpusztult Keta és a többi nagy királyság mind a Háború útját járta, és mind hasznot húztak belőle.*

*Mit árul el ez azokról, akik ma járnak a Háború útját? Ezekről a Sakálokról, akik a földfelszín alatt rejtőző csontokat fosztogatják? Felássák az út menti zsákmányt, hogy a tudás terhével és holt kincsekkel tömjék a bendőjüket. Ameena Noani cárjai azt mondják, hogy mi, luathik vagyunk a Zaharet örökösei. Ha így van, akkor viszont a Sakálok a Háború útjának örökösei.*

*Attól tartok, az igazság az, hogy minden Sakál a Háború útját járja, függetlenül attól, hogy merre barangol éppen.*

### Kabidit, a szkriptórium hashérja

A Háború útja a Zaharet partvidékén húzódik, ami az északon fekvő Vori pusztaságtól egészen a déli Aeeco-síkságig húzódik, majdnem 800 kilométer hosszúságban. Ez a földrajzi lexikon a Háború útjának északi és déli részére összpontosít, de ezen kívül még sok mérföldnyi területen találhatnak falvakat, romokat, szörnyek lakta barlangokat és más figyelemre méltó helyszíneket azok a Sakálok, akik végigjárják a teljes hosszát. Ez a fejezet a Háború útjának két végpontját, Ameena Noanit és Sentemet mutatja be. Ezt egy kalandmestereknek szóló rész követi, amiben további információk és történetben alkalmazható csavarok szerepelnek minden említett helyszínnel kapcsolatban.





## AZ ÉSZAKI VIDÉK: AMEENA NOANI ÉS KÖRNYÉKE

*Szeretem ennek a városnak az illatát. Néha olyan erős, hogy elnyomja még az átkozott tenger sós szagát is. Összezsúfolódott hús, pénz, marhák és vér. Ez az otthon illata! A barbárok földjén ennyi is elég, hogy a nyugati embernek honvágya támadjon. De néhány ajtó sajnos...*

*És ezek a hangok! Aratón legyen áldott! A rabszolgák verme, a kereskedők, és ti, emberek. A kereskedők az áruikkal háznak, a papok az isteneikkel, a koldusok a nyomorukkal. A kelet összes pénze itt áramlik keresztül, a Bikák városán, a Kolóniákon innen eső terület legnagyobb városán. Nézzétek ezeket a falakat! Elképesztő kötömbök hihetetlen kötömbök hátán. Innen fentről egészen Krörüldig ellátni.*

*Eh, de a városfalak között meg ti vagytok, emberek! A legtöbb közületek barbárok. Trórszok, luáthok, és még mocskos gérek is. Mind itt van, mind a hasznát lesi, ott lent, úgy kereskednek a sok vacakkal, mintha azonos phülében születtek volna. De ha eljön Udaqara napja, majd mind nekem tapsoltok! Vörös, Vörös, Vörös!*

– Nikosz, Rüla harcosa, a Nagy Versenyjátékok jelenlegi Vörös bajnoka  
a Kígyós kapu tetején hencge



# TANÁCSOK A KALANDMESTERNEK

A *Sakálokat* könnyű játszani és működtetni. A legtöbb helyzet visszavezethető egy d100-as kockadobásra. Ha olyan helyzet merül fel, amikor a kalandmester nem biztos benne, hogy hogyan kellene továbbhaladni, vagy olyasvalami történik, amire nem tér ki a szabálykönyv, akkor ki kell választani egy olyan képességet, amire a Sakál leginkább támaszkodhat, meg kell határozni, hogy milyen nehéz a feladat, és hagyni kell, hogy a játékos dobjon. Bár megpróbáltunk kitérni minden általános és szokatlan helyzetre is, ami a játékban megeshet, minden játékmenet egyedi, és gyakran adódnak olyan helyzetek, amikor a kalandmesternek rögtönöznie kell.

Nehéznek tűnhet megteremteni a megfelelő bronzkori légkört a Sakálokhoz, úgyhogy a most következő részben összefoglaljuk, hogyan működik a világ, és megmagyarázzuk a játék néhány alapvetését.

## MI JELLEMZI A BRONZKORT?

A magától értetődő válasz az, hogy a bronz a legfőbb fém, amit a fegyverek készítésére használnak. A városállamok és a kis királyságok szintén a bronzkor fontos ismertetőjegyei. A városok és a falvak, bár fizethetnek adót a nagyobb városoknak védelemért cserébe, gyakran elszigeteltek. Zaharet-szerte ez a jellemző. Ger az egyetlen kivétel, ami erősíti a szabályt. A luathi és a melkonai városállamok azok a világító fénypontok, amik visszatartják a földtől a Káoszt. De ez nem mindig volt így. A múltban, a civilizáció összeomlása előtt királyságok és birodalmak terültek el a világban: az elfeledett népek civilizációi. A bukás kezdetével viszont az emberiség visszasüllyedt a bronzkorba.

Az írástudás egy másik fontos szempont, ami különös figyelmet igényel a bronzkor kapcsán. Az írástudás nem elterjedt dolog, az írás az írnokok és az uralkodók kiváltsága. Agyagtáblákra írnak, vagy a gerwák esetében papiruszra. Az írás időigényes folyamat, ezért halmozzák fel az írásos anyagot külön erre a célra kijelölt helyeken, például Ameena Noani szkriptóriumában.

Ennek a kornak az emberei cserépedényeket és amforákat használnak tárolásra, az agyag a mindennapok egyik legfontosabb anyaga. A ruházatok zöme lenvászonból vagy bőrből készül. A fény értékes kincs, vagy füstös tűzzel, vagy halovány fényű olajlámpással jutnak hozzá. A közvetlen család szerepe kiemelten fontos, gyakran sok generáció él együtt ugyanabban a házban vagy a település közeli részén. A legtöbben vissza tudják vezetni a családfájukat a félistenek, hősök és a városalapító klánok és törzsek korába.

## AKTÍV TAPASZTALATI PONTOK ODAÍTÉLÉSE

A kalandmester felelőssége, hogy minden kaland vagy évszak végén kiosszza az aktív tapasztalati pontokat. Minden kalandért 2-5 pont járhat. A játékosok kapnak egy pontot azért, hogy részt vettek a kalandban, és egyet azért, ha élve maradtak a végére. Ezenfelül a kalandmester kioszthat további 3 tapasztalati pontot a kivételesen jó szerepjátzásért, a nehéz összecsapásokért, vagy amiért csak szeretne. Nem kell minden Sakál karakternek ugyanannyi aktív tapasztalati pontot szétosztani, úgyhogy a kalandmester hatalmában áll, hogy minden játékosnak eltérő számú pontot osszon ki a céljaik és a kalandbéli teljesítményük alapján.



## Tapasztalatszerzés Ősi tanokban

A kalandmester-lét egyik legnagyobb kihívása a Sakálokban, hogy kitaláld, mikor jutalmazz Ősi tanok ponttal. Ez a képesség ahhoz fontos, hogy megértsék az elfeledett népeket, megtanuljanak ősi varázslatokat és szertartásokat, és mélyebben megértsék a hatalmi viszonyokat. Általában a kalandmester akkor ad Ősi tanok pontot a Sakáloknak, amikor a karakterek a táj ősi részével szembesülnek: régi templomok frízeivel, ősi tanokat rejtő tekercsekkel és olyan mágikus tárgyakkal, amik magukban hordozzák az ősi tanokat. Jellemzően a jutalmazás mértéke 3-5% között van. Ez jelképezi az apró bepillantásokat a múltba, amik lehetővé teszik, hogy a Sakál összerakja a Zaharet múltjának darabkáit.

**Az Ősi tanok soha nem nyerhetők el aktív vagy passzív tapasztalati pontok növelésével.**

## KULTURÁLIS PÁRHUZAMOK

Ahogy fentebb is említettük, a *Sakálok* az ókori Közel-Kelet kultúrái és mítoszai ihlették. A kalandmester ezekből tájékozódhat, hogy inspirációt merítsen a Sakálok kalandjaihöz, az NJK-khoz, a hosszabb hadjáratokhoz és a mágikus tárgyakhoz. Az alábbi táblázatban összefoglaljuk az alapvető kulturális párhuzamokat, amik alapján utána lehet nézni a *Sakálok* különböző kultúráinak:

| KULTURÁLIS PÁRHUZAMOK |                                               |
|-----------------------|-----------------------------------------------|
| Kultúra               | Párhuzam                                      |
| Hann                  | Minósi civilizáció                            |
| Hulathi               | Tengeri népek / Atlantisz                     |
| Ger                   | Egyiptomi Közép- és Újbírodalom               |
| Keta                  | Hettita birodalom                             |
| Luathi                | Kánaán és Izrael                              |
| Melkoni               | Mükénéi görögök                               |
| Mouadrai              | Asszíria / Sumer / Babilón                    |
| Trauj                 | Sivatagi / törzsi nomádok az Arab-félszigeten |

Az Osprey Publishing remek anyagokat tett közzé ezekről a kultúrákról, amiket szabadon el lehet érni. Van köztük podcast, weboldal és múzeumi anyag is (online megtekinthető).

## TÖRVÉNY A KÁOSZ ELLEN

A *Sakálok*ban a legfőbb küzdelem a Törvény és a Káosz erői között folyik. A Zaharet népei általában a saját őseiket, az isteneket és Alwaint látják a Törvény képviselőinek a világban. Ezek az erők védelmezik és segítik a világ természetes rendjét, és támogatják a civilizációt. Olyan törvényeket hoznak, amik visszatükrözik a világ Törvényeit. Működésben tartják a dolgokat. Amikor a Törvény erős, az emberiség virágzik, közösségeket épít, és visszaveri a takanokat. De sajnos a Törvény soha nem győz végleg, mert a Káosz ott tenyészik a sötétben és a tudatlanságban.

A Törvény ellenfelei a rathok, a takanok és a Káosz további seregei. A Káosznak is van arca, de ez egyelőre rejtve marad, és a civilizált világ csak a talpnyalóit pillanthatja meg. A mouadrai birodalom egykor a Káosz hathatós eszköze volt a világban, ahogyan előtte a romba dőlt Keta is. A Káosz eltorzítja, leköti és szolgává alacsonyítja a természeti rendet.





Ha a Káosz ereje teljében van, teret nyer a sötétség. Gondolatok vagy valós láncok segítségével szolgásba taszítja az emberiséget, és a világ szenved.

A hashérok úgy érzik, ezt a csatát egy kör jeleníti meg legjobban. Egy ideig felfelé szárnyal a Törvény, de az emberiség figyelme lankad, és nem veszik észre a Káosz előretörését, így a Káosz emelkedik hatalomra. Később az emberiség fellázad, és újra eljön a Törvény korszaka. A Törvény és a Káosz, a civilizáció és a barbárság váltakozása megfigyelhető a történelemben és a fikcióban is. Robert E. Howard *Conan*-történetei is ezt szemléltetik, ahogyan Edward Gibbon *A Római Birodalom hanyatlásának és bukásának története* című írása is. Mindkét példa kiváló alapanyagot szolgáltat egy Sakálok-hadjárat megtervezéséhez.

## AZ IDŐSEBB ERŐSEBB

A Kalüpszisz egyik alapvető szabálya, hogy minél régebbi valami, annál erőteljesebb a mágia. A Sakálokban a mágia a szellemvilág és a halandó világ közötti interakció. Manapság a különböző kultúrák mind halandók, de ez nem mindig volt így. A rathok szigorúan szellemlények. A szkessek és a hannok a szellemi és a halandó esszenciák sajátos keverékét alkották, de inkább a szellemi felé hajlottak. Olyan formában értették mindkét világ Törvényeit és természetét, ahogyan arra a halandó emberek képtelenek lennének. Értettek a szándékmágiához, vagyis amit szerettek volna, azt létezésbe tudták mondani vagy énekelni. A mai kor hashérjai és hekaszaik ennek csak távoli tükörképeivel dolgoznak. A hulathiak olyan módon kapcsolódtak Alwainhez, amit a luathik nem is értenek. Az ő mágijuk áthidaló lépés volt, a szellemi és a fizikai világ tökéletes összemosása, mint ahogyan a mouadraiaké is. Azok, akik ebben a korban mágiával foglalkoznak, a hulathi és mouadrai tudást próbálják visszanyerni, hogy a múlt tetteit utánozzák és megértsék a természeti törvényeket.



# MIT CSINÁLNAK A SAKÁLOK, ÉS MI VAN, HA NEM CSINÁLNAK SEMMIT?

A *Sakálok*ban a karakterek nem egyszerű kalandorok, hanem Sakálok. De mit jelent ez? A Sakálok a társadalom számkivetettjei, akik érzik a vándorút hívását, élvezik a borzongató veszélyt és többre vágynak annál, amit egyetlen város nyújtani tud. Szabadok akarnak lenni. Azért kelnek útra, hogy a Zaharet halott társadalmainak csontján lakmározzanak, és hazavigyék onnan a kincseket és a tudást. Azáltal küzdenek meg a városok számára túl nagy falatnak bizonyuló fenyegetésekkel, hogy csapatként dolgoznak. Elengedhetetlenek a városok túlélése szempontjából, mégis kívülállók.

De nekik is szükségük van a városokra a túlélés érdekében. A Sakáloknak végre kell hatniuk bizonyos évszakonként visszatérő cselekvéseket, hogy gyógyuljanak és pihenjenek, hogy eladják a készleteiket és tárgyakat vásároljanak. Az a feszültség adja a Sakál-lét gerincét, hogy a társadalomban mozognak, miközben nem részei annak. A *Sakálok*nak három olyan vetülete van, amikor ez kiemelt fontosságot nyer. Az első a karakterépítés utolsó szakasza, ami segít meghatározni, hogy miért indult el a karakter a Háború útján. Ez ad némi hátteret a kalandmesternek, ami segít neki kitalálni a narratívát és a karakter szerepét a Zahareten.

Másodszor, az évszakonként visszatérő cselekvések jelentik meg azt a bonyolult kötelet, ami a Sakált a közösséghez fűzi. Az emberek közösségi lények, és az évszakonként visszatérő cselekvések segítségével a Sakálok mélyebben be tudnak ágyazódni azokba a közösségekbe, akikért dolgoznak.

Harmadszor, a hírnév jelöli a Sakál személyes dicsőségeit, és hogy mennyire tartják nagyra mások. A közösség tagjai szívesen fogadják a nagyobb hírnevű Sakálokat. A takanok pedig rájuk vadásznak. Kalandmesterként tekintheted a hírnevet (mint a sebhelyeket, ha úgy döntötök, hogy viseltek őket) egyfajta időzítőnek. Egy Sakál sem maradhat életben örökké. A Háború útja egy idő után megköveteli a jussát. Minél hosszabb ideig kalandozik a karakter, annál inkább nő az igény, hogy visszavonuljon és új karaktert indítson.

Az öregkori visszavonulásért jár jutalom is. A Sakál a Zaharet szövetének részesévé válik, átadhatja a tudását, bölcsességét és felszerelését a következő generációnak. A játék is jutalmazza azt, amikor egy karakter visszavonul, és nem harcban veszti életét. Amikor egy karakter visszavonul, az új karakter erősebben érkezik a világba.

De mi lenne, ha nem lennének Sakálok? Mi a létezésük értelme a Zahareten? Mi lenne, ha nem csinálnának semmi mást, csak a saját vagyonukat gyarapítanák?

A civilizáció törékeny dolog a Zahareten. Sok lény és hatalom látná szívesen, ha a Káosz újra eluralkodna a világon. Azok nélkül, akik a város biztonságából kilépve felderítik a földet, visszaverik a takan törzseket, és visszatérnek a múlt ismereteivel, a Káosz szolgálói sokkal nagyobb titokban mozoghatnának, hogy romlást hozzanak a vidékre. Tekintetek úgy a Sakálokra, mint a királyságok felderítőire, vagy kanárikra a szénbányában. A sötét helyeken ők jelentik a világ szemét és fülét. Ők az elsők, akik észreveszik, ha takan törzsek gyülekeznek valahol, a mouatheniek holt sereget toboroznak, vagy életre kel egy papkirály, hogy visszakövetelje a trónját. A Sakálok nélkül a múlt ismerete eltemetve marad, a civilizációért folyó harc frontvonala közelebb kúszik az emberek otthonához, és a Káosz végül egy új összeomlás peremére sodorja a Zaharetet.

Ennek az elszántságnak meg kell jelennie a játék során is. Ezért alkotják az összecsapáspontok a játék lényegi részét, így lehetővé válik, hogy a kalandmester a pusztá számok erejével fenyegetse a Sakálokat. Amikor ókori forrásokat tanulmányozunk, azt tapasztaljuk,



hogy a történetírók sokszor eltúlozták az ellenség létszámát. Az összecsapáspontok lehetővé teszik, hogy egyszerre egy hordányi ellenféllel küzdj, és mégis legyen esélyed a nagy számok ellenében.

A fejezet fennmaradó része a kalandmester számára ír le szabályokat, ad háttérinformációkat és tanácsokat ahhoz, hogy a legtöbbet tudjátok kihozni a Sakálok játékból és a környezetből.

# NAPTÁR

A luathik a tengeri népek ősi naptárát használják a mai napig, ami az évet tíz hónapra osztja, mindegyikben harminc nappal, ezeket pedig egy tíznapos átmeneti időszak követi.

## HÓNAPOK

Itt következik a hónapok köznapi megnevezése az ősi neveikkel együtt.

| HÓNAPOK A ZAHARETEN |           |        |
|---------------------|-----------|--------|
| Köznapi név         | Ősi név   | Évszak |
| Izden               | Oulrach   | Esős   |
| Sina                | Arekon    | Esős   |
| Salas               | Aecorach  | Esős   |
| Erbe                | Senon     | Száraz |
| Hamiz               | Adarach   | Száraz |
| Sedis               | Wainon    | Száraz |
| Sebe                | Heruson   | Száraz |
| Samane              | Luarach   | Száraz |
| Tise                | Mouadrach | Esős   |
| Eser                | Ewurach   | Esős   |
| Zadon hete          | Tasfoseba | Esős   |

Az átmeneti hét neve Zadon hete, és baljóslatú időszaknak számít.

## A HÉT NAPJAI

A Zahareten a naptár minden hónapot három tíznapos „hétre” tagol. A napok neve ud. Amikor szükséges egy bizonyos napra utalni, az emberek gyakran így teszik: Erbe harmadik Oura napja. Az alábbi táblázat mutatja a napok hétköznapi neveit az ősi nevükkel együtt, és a szimbolikus jelentőségüket.

| NAPOK A ZAHARETEN |         |                     |
|-------------------|---------|---------------------|
| Köznapi név       | Ősi név | Jelentőség          |
| A főnök napja     | Udsar   | A cár udvari napja  |
| Szent nap         | Udada   | Ünnepnap            |
| Kauma napja       | Udkauma | Háború / konfliktus |



|              |          |                            |
|--------------|----------|----------------------------|
| Gai napja    | Udgai    | Ültetés / megújulás        |
| Oura napja   | Udoura   | Írás / törvény / tudás     |
| A bika napja | Udameena | Munka                      |
| Sötét nap    | Udaketa  | Titoktartás                |
| A víz napja  | Udafuth  | Ünnepnap, dolgok vége      |
| Az út napja  | Udetia   | Vándorút kezdete           |
| A föld napja | Udaqara  | Halál, tárgyalások, gondok |

## ÉVSZAKOK

A Zahareten csak két évszak van, egy száraz és egy esős. Az esős évszak Tise kezdetétől Salas végéig tart. Ilyenkor hűvös van (7–22 °C), és gyakran esik az eső. Az esős évszakban a napéjegyenlőség Samane harmadik Udkauma napjára esik, a napforduló pedig Zaden hetének Udqara napjára.

A száraz évszak Erbe kezdetétől Samane végéig tart. Az idő ilyenkor meleg (16–30 °C). A száraz évszakban a napéjegyenlőség Salas második Udafuthjára esik, a napforduló pedig Sedis első Udourájára.

Ültetni és utazni minden hónapban szoktak, és ez a közösség minden tagja számára feladatokkal jár. A közösségek szívesen látják a Sakálokat, hogy besegítsenek nekik, ha úgy akarják. Az évszakok váltakozása, a vetés és a szüret időpontja befolyással van a Sakálok kalandozására is. A legtöbb közösség csak évszakonként kétszer bérel fel Sakálokat. A legtöbb esetben két kaland után elérkezik az évszakonként visszatérő cselekvések ideje (lásd a 177. oldalt). A kalandok rendelkezésre állásának ez a váltakozása, és az évszakok változásai adnak időbeli keretet a kalandjaitoknak és a hadjáratoknak, hogy a Zaharet világához horgonyozzák őket. Az ültetés és a betakarítás napjára, a szent ünnepekre és más eseményekre hivatkozva a kalandmester kijelölhet olyan naptári napokat, amik rendszeresen visszatérnek, és alkothat olyan ismétlődő eseményeket is, amik többször előfordulnak, amikor a Sakálok a városba érkeznek. Az alábbi táblázat összefoglalja a fontosabb luathi ünnepeket, de szabadon megalkothatjátok a saját ünnepnapjaitokat is, hiszen a helyiek biztosan még többet is ünnepelnek, különösen akkor, ha egy Sakál emlékezetes győzelmeire lehet emlékezni.

| LUATHI SZENT NAPOK                          |            |                                                                                                  |
|---------------------------------------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nap                                         | Megnevezés | Jelentőség                                                                                       |
| Izden második Udsarától a második Udaqaráig | Heroth     | Egyhetes ünnepség a Felkelés és a Shalapher odaajándékozásának emlékére.                         |
| Salas második Udsara                        | Reshpar    | Az esős évszak aratásának és betakarításának ünnepe (gabona, árpa, búza, gyógynövények).         |
| Salas második Udafuthja                     | Mekinok    | Hagyományosan a napéjegyenlőség napján kezdik meg a föld előkészítését a száraz évszak vetésére. |
| Sedis első Udourája                         | Udalwan    | Nyári napforduló, az év leghosszabb napja. Kiemelten fontos ünnepnap Alwainnak szentelve.        |
| Sebe első Udourája                          | Reshpar    | A száraz évszak aratásának és betakarításának ünnepe (szőlő, oliva, gyümölcsök).                 |
| Samane harmadik Udkaumája                   | Hatsaa     | Hagyományosan a napéjegyenlőség napján kezdik meg a föld előkészítését az esős évszak vetésére.  |



# HOLDNAPTÁR

A Kalüpszisz holdnaptárát nem egyszerű megjeleníteni, mivel mindhárom égi nővér, Kauma, Gai és Oura mozgását is követi. Kauma, a vörös hold 18 nap alatt hajt végre egy ciklust. Gai, a zöld hold 38 nap alatt, Ourának, az ezüst holdnak pedig 58 nap kell egy teljes ciklushoz.

Az alábbi táblázat összefoglalja Izden hónap holdciklusait a kampány első évéhez:

| HOLDNAPTÁR     |               |                 |                  |            |              |           |               |             |                 |
|----------------|---------------|-----------------|------------------|------------|--------------|-----------|---------------|-------------|-----------------|
| A főnök napja  | Szent nap     | Kauma napja     | Gai napja        | Oura napja | A bika napja | Sötét nap | A víz napja   | Az út napja | A föld napja    |
|                |               | Kauma, telihold | Oura, fogyatkozó |            |              |           |               | Gai, újhold |                 |
| Oura, telihold | Kauma, újhold |                 |                  |            |              |           |               |             |                 |
| Kauma, újhold  |               |                 |                  |            |              |           | Gai, telihold |             | Kauma, telihold |

## ÉGI TÁNCOSOK

A holdak mellett sok más csillag és konstelláció is tarkítja az éjszakai éget, és mind hatással van a Zahareten élőkre. Ott van például Mazar, a déli csillag, ami vészjóslóan vörös fénnel világít. Chium, az északi csillag fénye irányítja az utazókat a Háború útján.

Ott van még az Égi folyó, egy lilás fényekből álló szalag, ami néhány órával alkonyat után jelenik meg, és végigutazik az északi égbolton, mielőtt hajnal előtt néhány órával újra eltűnne. Az alábbi táblázat összefoglalja a legfontosabb csillagokat, csillagképeket és égi jelenségeket, amiket a Sakálok láthatnak a Zaharet egén.

| ÉGI TÁNCOSOK     |                |
|------------------|----------------|
| Név              | Típus          |
| Chium            | csillag        |
| Sakál            | csillag        |
| Mazar            | csillag        |
| Égi folyó        | csillaghalmaz  |
| Adalis, a vadász | csillagkép     |
| Bika             | csillagkép (3) |
| Kapuk            | csillagkép     |
| Gyomor           | csillagkép     |

| ÉGI TÁNCOSOK       |            |
|--------------------|------------|
| Név                | Típus      |
| Nüsszalisz         | csillagkép |
| Orsem Asa          | csillagkép |
| Tracal             | csillagkép |
| Fa                 | csillagkép |
| Kétfejű kígyó      | csillagkép |
| Kerék              | csillagkép |
| Az Éjszaka trónusa | üresség    |



# RETAKAN

A retakan a vadon sötétjében támadó szörnyeteg. Türelmes, óvatos és alattomos, először a célpont közelébe lopakodik, aztán vérfürdőt rendezve ront elő. Sok karaván lett a retakanok zsákmánya. Sötét bundájuk segíti őket abban, hogy beolvadjanak a környezetükbe. A retakanok a masszív, kétkezes fegyvereket részesítik előnyben, hiszen azokkal egyetlen csapással végezhetnek egy emberrel.



| RETAKAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------|
| Típus:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Takan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Hely:              | a Zaharet       |
| Védelem:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 65%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Életerőpont:       | 55              |
| Támadás:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 80%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Védelem:           | 3 (természetes) |
| Tudás:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 45%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Mozgás:            | 15              |
| Városi képességek:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 70%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Kezdeményezés:     | 15              |
| Lopakodás:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 85%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Összecsapáspontok: | 3               |
| Általános:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 45%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Kincs esélye:      | 2               |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Rontás:            | 10              |
| Különleges készségek                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |
| <p><i>Sötétséghez szokott</i></p> <p><i>Dübörgő roham:</i> a retakan nagy távolságokat képes megtenni izmos végtagjai segítségével. Összecsapásonként kétszer a retakan rohamozhat, és a Mozgásának kétszeresét megtéve megelőzheti, hogy a karakterek összecsapáspontot költve rátámadjanak. Ezenkívül abban a körben +5 sérülést okoz, ha sebez, ami a becsapódás lendületét jelképezi.</p> <p><i>Gyilkos álca:</i> amikor a retakan Lopakodás után támad, szinte lehetetlen reagálni rá. Az első támadásra adott reakció költsége 2 összecsapásponttal nő.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |
| Támadás hatótávja                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                 |
| 1–20%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <p><i>Morzsoló ölelés:</i> a retakan csonttörő ölelésbe fonja az ellenfelét. 3d10 (16) sebzés. A retakan lefogja a célpont karjait. A csapdába esett célpontnak bonyolult Atlétika, Kitartás vagy Fegyvertelen harc próbát kell tennie, hogy kiszabaduljon. Ha nem sikerül, akkor a retakan a következő körökben kockadobás nélkül is beviszi a sebzést, és a célpont nem költhet összecsapáspontot az ütések kivédésére.</p>                           |                    |                 |
| 21–50%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p><i>Súlyos ütések (2 támadás):</i> a retakan az elérhető közelségben lévő ellenfelekre támad. Két célpont fejenként 2d8 + 3d6 (19) sérülést szenved.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                    |                 |
| 51–65%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p><i>Vakító poróló:</i> a retakan az ellenfele feje felé kap. A retakan karmai végighasítják az ellenfél arcát, 3d10 (16) sérülést okozva. Ezenkívül a célpontnak bonyolult Kitartás próbát kell tennie. Ha nem sikerül, a seb 1d4 körre elvakítja a célpontot. (Vakság: a célpontnak 3 további összecsapáspontba kerül akármit csinálni. Ez azt jelenti, hogy 3 pontot kell költenie arra is, hogy a körében végrehajthassa a szokásos akcióját.)</p> |                    |                 |
| 66–80%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p><i>Kitörő vérengzés (3 támadás):</i> 2d8 + 3d6 (19) sebzés támadásonként.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                    |                 |



# CUTAKAN

A luathik embervadászként ismerik ezeket a lényeket. Minden tíz emberből, akinek sikerült megszöknie Barak Barad ostroma elől, kilencnek a csontjaival a cutakanok tértek vissza. A cutakanok még a mai napig is a luathi települések környékén bolyonganak, és az alkalmat lesik, hogy a nem kellően óvatos csapatokat elvonszolják az éjszakába. A cutakanok hálókka, törökkel, lándzsákkal és kötelekkel vadásznak, ezekkel könnyűszerrel elkapják az áldozataikat. Arról ismertek, hogy a megölt emberek fejét az övükre akasztják, vagy a vállukhoz szíjazzák.



| CUTAKAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------|
| Típus:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Takan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Hely:              | a Zaharet       |
| Védelem:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 65%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Életerőpont:       | 40              |
| Támadás:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 75%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Védelem:           | 2 (természetes) |
| Tudás:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 50%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Mozgás:            | 15              |
| Városi képességek:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 50%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Kezdeményezés:     | 18              |
| Általános:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 45%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Összecsapáspontok: | 3               |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Kincs esélye:      | 2               |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Rontás:            | 10              |
| Különleges készségek                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |                 |
| <p><i>Sötétséghez szokott</i></p> <p><i>Fáradhatatlan nyomkövető:</i> a cutakan a város határáig, sőt tovább is üldözi a célpontját. Ha szimatot fognak, a Sakált vadászkutyaként veszik üzőbe. Emiatt a Sakál minden Túlélés próbán 1 Harciasságot veszít, mert az üldözés kimeríti a csapatot.</p> <p><i>Seklah:</i> a cutakant élvezettel tölti el az általa okozott fájdalom és szenvedés. Összecsapásonként kétszer a cutakan fájdalmasan vérző sebeket tud okozni. Ha sikeresen sebez, akkor a célpont csak a sérülés felét kapja, viszont a karakter minden további próbát -20%-kal tesz, emellett körönként 1d6 Vitéséget veszít. A megsebzett karakter 1 kör alatt bekötőzheti a sebeit. A karakternek nehéz szintű Akaraterő próbát kell tennie, hogy megszabaduljon a sebzés hatásaitól.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |                 |
| Támadás hatótávja                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |                 |
| 1–15%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p><i>Csak egy harapást:</i> a cutakan kiharásít egy darabot a célpont húsából. 2d6 (7) sebzés, és 1d6 vérzés okozta sebzés ugyanannyi körig, mint amekkora a vérzés sebzés (pl. 2 körig 2 sérülés, 4 körig 4 sérülés).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |                 |
| 16–25%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p><i>Szakadó inak:</i> a cutakan elvágja a célpont Akhillesz-inát, hogy megsántuljon. 3d6 (10) sebzés, és a seb a célpont Mozgását a felére csökkenti. Emellett a célpont sebessége is 0-ra csökken. Sikeres Gyógyítás próbára vagy egy szertartásra van szükség ahhoz, hogy újra mozogni tudjon (a próba nem növeli a gyógyulás sebességét, csak a karakter mozgásra való képességét adja vissza).</p>                                                                                    |                    |                 |
| 26–55%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p><i>Fekete lándzsa (2 támadás):</i> a cutakan két gyors dőfést mér lándzsájával a célpontra. 1d10 + 2d6 (12) sebzés támadásonként. A cutakan két célpont között is szétoszthatja a támadásokat. Lehet közelharc vagy távolsági támadás is.</p>                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                 |
| 56–70%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p><i>A halál bélyege:</i> a cutakan megbélyegez egy célpontot. Senki sem tudja, ezt pontosan miképp viszi véghez, de úgy tűnik, ez valamiféle ösztönös szertartás. Amíg a bélyeg kitart, minden más takan +10% képesség- és +3 sebzésbónuszt kap a célpont ellen. Ezenkívül a cutakan csálhatatlanul követi a célpontot. A hatás addig tart, amíg a Sakál el nem távolítja a Vezeklés évszakonként visszatérő cselekvés során a Rontást. Ha több bélyeget kap, azok nem adódnak össze.</p> |                    |                 |









KELET-MELKON

VORI PUSZTASÁG

ROMBA DÖLT KETA

NOASZTE-TENGER

TROIKA-VÖLGY

VORI VANA

SURI VANA

AMEENA NOANI

TJARU

A'HULE ASA

A ZAHARET

SENTEM

LUASZA-SIVATAG

HRUSAG MULIL

VANEL KÖNNYE

HRUSAG NERGAL

MENDENNON-SÍKSÁG

NOTOKE-TENGER

FUTHETIA-TENGER

UNGATHI-SIVATAG

SZENT UMAN

GER

JOHAMMA ÁTJÁRÓJA

ANAHALUF

VARABHI DENAKTI

ANOH PUSZTASÁGA

HENAIA-ÖBÖL

A ZAHARET