

Veszett Worluk – Fajok

(béta 0.1)

béta 0.2:

- Gnómok
 - Mágiahasználóknak: Gnóm varázsérzet

béta 0.1:

- Elf
 - Fa Ereje szétszedve, külön előny az étkezés (Éltető Gyökér), kikerült a fémérzékenység (Egyszerűbb, gyorsabb így, nem kell minden sebzésnél ezt nézni, és talán indokoltnál erősebb hátrány)
- Gnómok
 - Lélek +1 helyett: Gnóm veszélyérzet és Túlélés d4
 - Gnóm veszélyérzet módosítva
- Gennymanó
 - Pontosítva. Az alábbi erők nem hatnak rá: Restség/Gyorsaság, Teleportálás.

Elf

Az elfek több csoportja is új hazát keresve hagyta el a titokzatos Aslantass világát. Miután ráleltek Worlukra, a bolygó szinte valamennyi területén sikerült egy-egy kolóniát létrehozniuk. Ma már nem kell sokat keresni, hogy ráakadjon valaki a Hosszúéletű nép egy tagjára. A velük való találkozás a jelenkorban is nem mindennapi élménynek számít.

Az elfek vékony testalkata kiemeli törekenységüket, könnyed mozgásuk pedig világokon túli eltökéltségről árulkodik. Arcuk hosszúkás lágy vonalakkal rajzolt; puha, vékonyszálú hajukból előkandikál elhegyesedő fülük. Tekintetük egyszerre forró és szelíd: az élet változatosságáról és szeretetéről árulkodik.

Erdei elf

A vadont járó leggyakrabban velük találkozhat, ha az erdei elf is úgy akarja. Külsejüket tekintve: termetük alacsony; testalkatuk törekeny; szemük mandulaformájú, melynek színe az égszínkéktől a fűzöldön át a naplemente bíborpírján keresztül igen változatos lehet; hajuk sápadtzöld, gesztenyebarna vagy napsárga színű. Gyakorta nevezik őket tündérnek, pedig egyáltalán nincs közük az arasznyi, lepkeszárnnyú lényekhez.

Az elfek ösztönös viselkedése a természet kiszámíthatatlanságát tükrözi, ugyanakkor mindenben az életet látják, és annak szeretetét keresik: legyen ez a testi élvezet, művészi dalköltés, viharos veszekedés vagy akár az édes elf borok fogyasztása. Amennyiben egy erdei elffel szóba elegyedik valaki, jobb ha mindenre felkészül az illető. Része lehet megvető szavaknak, elismerő dicséretnek, cinikus évődésnek – akár egy mondaton belül is. Fontos helyet tölt be életükben a természetes lakóhelyük, az erdők védelme.

Elf - erdei	2
Előadóművészetre +1	1
Fényérzékeny látás	1
Fogadalom [K] - erdő védelme	-1
Gúnyolódás d4	1
Gyarlóság [K] - élvhajhász	-1
Gyenge: szívósság -1	-1
Ügyesség (d6: d12+1)	2

Méret: 0, magasság: 140–150 cm.

Bérci könnyűléptű

Kinézetük alapján is merőben mások, mint az erdőben élő fajtársaik: vékonyak és magasak, acélos testalkatúak, viszont mozgásuk ugyanolyan könnyed. Bőrük és hajuk szürkés színű, szemük barna vagy fekete. Lakóhelyük a hegyek és a fennsíkok, néha barlangokban vagy sziklából épült házakban élnek. Tisztelik hagyományaikat és ősök szokásaikat. Nem egy beszédes népség, ritkán hallatják hangjukat. Kevés szavakkal előadott mondanivalójuk más elf számára is nehezen érthető. Ruházatuk egyszerű, praktikus, fegyvereik általában lándzsa és hosszú íj. Arcukat hegtetoválások és billognyomok díszítik, hajukba hegyvidéki madarak tollát tűzik. Az elf istenek helyett a négy őselemet imádják, különösen a Földet és a Szelet. Az őselemi istenek számára bemutatott, mások számára furcsa áldozati ceremóniákat közösségi vezetőjük, a Táltos irányítja.

Elf - bérce	2
Atlétika d6 (d12+1)	1
Fényérzékeny látás	1
Fogadalom [K] - őselemek imádata	-1
Komisz [K] - mogorva	-1
Ügyesség d6 (d12+1)	2

Méret: 0, magasság: 170–200 cm.

Faji előny

A Fa Ereje (elf: erdei, bérce, csak karakteralkotáskor)

Néhány elf születéskor részes lesz a *földanya adományának*. Ez a képesség lehetővé teszi számukra, hogy egyesüljenek a természettel: összeillesztett kezeiket egy repedésbe helyezve képesek szétfeszíteni a földet vagy a kőzeteket.

Az előny használatához teljesen feltöltött Esszencia szükséges, ami 1-re csökken, és a folyamat után kezd csak természetes módon visszatöltődni.

A képesség alkalmazása a Feszült helyzetek alapján történik, ahol a próba az elf *lélekereje* lesz, egy forduló pedig 1 óra időtartamú. Egy vályogfalba akkora lyukat ütni, hogy átférjen

rajta az elf *komoly* feladat, egy téglafalba *nehéz*, egy várfal megnyitása pedig *bonyolultnak* számít.

Kudarccs esetén az áttörni kívánt felületen csak egy öklömnyi nagyságú lyuk lesz, az elf pedig d6 napig nem képes újból használni képességét.

Éltető Gyökér (elf: erdei, bércei, csak karakteralkotáskor)

Ahogy egy fa a gyökereken keresztül teszi, az elf a talajba fúrt kezei segítségével táplálkozhat. Legalább 1 óra átlényegült állapot kell ahhoz, hogy a napi tápanyagot magába szívja. A képesség ekkor 4 e'-pontba kerül, és nem szükséges teljesen feltöltött esszencia hozzá.

Ember

Az emberek a Föld nevezetű bolygó menekültjei. Őshazájuk abból az idejéből származnak, amikor még nem köszöntött be a Gépistenek korszaka, és nem korcsosult el a fajuk.

Alapesetben szabadon választhatnak egy *kezdő* fokozatú előnyt: a szükséges követelményt teljesíteni kell.

Az emberek társadalmi és nemzeti különbségei elég széles skálát mutatnak fel. Amennyiben a játékos és a JM úgy ítéli, tehetnek különbséget a származási háttér alapján országok, esetleg tereptípusok miatt, a különféle kultúrasablonok alapján. (Pl.: lovas nemzet, hegyvidéki nép, sivataglakók, stb.) Talán a legegyszerűbben úgy lehet "kultúrát" megalkotni, ha egyszerűen csak két *nem* alapképzettség d4-es kockáról indul.

Ember	2
Alkalmazkodó: +1 Kezdő Előny	2
VAGY kultúra	
2 db nem alapképzettség d4	2

Méret: 0, magasság: 150–200 cm.

Gennymanó

A gennymanók *gusztustalanul* egyedi lények a Worlukon. Hermafrodita faj, szaporodási időszakukban váladékoznak, ami intenzív násztáncra és udvarlásra sarkallja őket. Csupasza, szőrtelen testükön látható váladékuk hasonlóságot mutat a gennyre, ami nevükre, egyesek szerint eredetükre utalhat. Mások úgy vélik, nevük inkább a "Gennyes tolvaj!" kiáltásból származik, ugyanis a gennymanók nem tisztelik mások tulajdonát. Igazából nem is értik, mi az, hogy magántulajdon.

Orruk fitos, szemeik, füleik nagyok és kiválóan érzékelik velük környezetüket. Apró termetük, ügyes mozgásuk, puha, tappancsos lábaik, hosszú, hajlékony ujjai által elsőrangú tolvajokká válhatnak.

És általában azzá is válnak, mondhatni, önhibájukon kívül... A *tárgyszerzésnél* egyáltalán nem fontos számukra az érték. Lehet az akár drágakő, egy használtas keszkenő, vagy akár egy foltozásra váró üst. A megszerzés vágya ami fontos számukra. Az "összeszerzett" kincseket a mindig náluk levő tarisznyájukban tárolják. Amint nehezebb lesz a batyu a testsúlyuknál (5-7 kg.), egy félreeső helyen kidobálják a felesleges kacatokat. Igazából, csak elteszik *legközelebbre*, de mivel *szétszórtak*, nem igazán fognak emlékezni arra, hová rejtették el a szerzeményeket.

A gennymanók természetes képessége a termágia és a személyüket érintő gyorsítás, lassítás blokkolása: nem hat rájuk a Restség/Gyorsaság és a Teleportálás varázslat. Ezt nem kell aktiválnia, egyszerűen nem hatnak rájuk a mágia ezen formái. Egy gennymanót, vagy az általa megérintett tárgyat, személyt nem lehet teleportálni, és az ilyen varázstárgyak nem működnek velük érintkezve (FENEKETLEN ZSÁK, térkapu, stb.).

Érzékenyek a környezetre: a meleget viszonylag jól tűrik, ellenben fagyponthoz alatti téli álomba merülnek. Ebben az állapotban *életerő**2 napig bírják, utána éhen halnak.

Különleges testrészük a hasi erszény. Ebben hordják ki gyermeküket, valamint ide kerülnek a *mágikus lopás* által eltulajdonított tárgyak. Legfeljebb három dolog lehet egyszerre az erszényben, az esetleges poronttyal együtt. Amennyiben tele az erszény, a *mágikus lopás* képesség nem működik! (Az erszényben tárolt tárgyak beleszámítanak a *kitüntetett figyelem* darabszámba.) Az ide kerülő tárgyak mérete korlátozott: nagyjából a gennymanó testének fele lehet a kiterjedésük.

Az erszényben mágikus sztázis akadályozza meg a belekerült tárgyak változásait. (Ilyen például az elloptott testrészek bomlása. Ha eredeti gazdájának sikerül visszaszereznie a hiányzó testrészét, forradás nélkül *visszaülleszteti*.) A mágikus sztázis jótékony hatást gyakorol a benne levő poronytra, akinek felgyorsul a fejlődése és nem egészen egy évet követően már készen is áll egy különleges ceremóniára.

A gennymanó számára a felnőtté válást a Névpróba teljesítése jelenti. El kell lopnia *valakinek*, egy élő személynek a nevét! Az így "nagykorúvá" vált gennymanók neve tehát igen változatos lehet. A névlopás ellen egyedül a hírességek védettek, nevük annál jobban kötődik a személyiségükhöz, minél ismertebbek. A többiek... majd kiérdemelnék maguknak egy másik, egy új nevet. A játékos gennymanó karaktere már túlesett ezen a próbán – már rendelkezik névvel.

A Névpróba felélvezhető a gennymanó mágikus képességeit, a *természetes mágiaérzékelést*, és a *mágikus lopást*. Noha elméjük képes lenne, de testük megakadályozza őket egyéb mágiahasználat megtanulásában: vagyis nem lehet mágiahasználó!

A gennymanók természetére jellemző a vidámság és bohóság. Jólelkűek és kedvesek, bár ritkán kapnak elismerést azoktól akiket megloptak... Képesek sokat locsogni; egyesek szerint némely gennymanó a fülén veszi a levegőt, ezért tud folyamatosan beszélni. Apró termetük miatt nem jeleskednek a harcban, inkább átadják helyüket társaiknak, akiket messziről, biztos rejtekből néznek... esetleg parittyával, vagy fúvócsóval segítenek nekik.

Szétszórtságuk miatt gyakran elfelejthetnek dolgokat, jó ha van mellettük valaki, aki felügyeli az aktuális feladatukat.

Valamennyi istent tisztelik, ezért aztán igazából egyiket sem tisztelik? Saját istenüket viszont gyakorta emlegetik: *Ő, Aki Ellopta A Saját Nevét*. Ez a gennymanó, miután a világon mindent ellopott, ellopta magát a világot, Worlukot is. Csak... elhagyta valahol. Előtte viszont kilopta a nevét a Sors Könyvéből, és istenné vált. Egyetlen kérdés maradt utána hátra: Hol Is Vagyunk Valójában?

Gennymanó	2
Alkalmazkodó +1 K előny	2
Általános ismeretek d6 (d12+1)	1
Csúf [J]	-2
Érzékenység környezetre (alvás)	-1
Észlelés d6 (d12+1)	1
Hasi erszény	2
Közelharc: -1	-1
Lopakodás d6 (d12+1)	1
Másféle [K]	-1
Méret -3	-3
Restség/Gyorsaság, Teleportálás nem hat rá	1
Szétszórt [J]	-2
Tolvajlás d4	1
Túlélés d4	1
Ügyesség d6 (d12+1)	2

Méret: -3, magasság: 40–60 cm.

Faji előnyök

Természetes mágiaérzékelés (gennymanó, csak karakteralkotáskor)

Hasonlatos a Misztikus Erők Érzékelése erőhöz (VV: 164. o.). A gennymanó 4 e'-pontért tudja aktiválni ezt a képességét, amely segítségével *lélek* hatótávon belül, 5 körön keresztül észleli a mágikus tárgyakat, lényeket. Csak azt tudja megállapítani, hogy a vizsgált személy, tárgy, hely mágikus-e vagy sem, egyéb információ nem áll rendelkezésére.

Mágikus lopás (gennymanó, csak karakteralkotáskor)

A kéz nélküli lopás, mint utolsó mentsvár. A gennymanó ritkán folyamodik használni ezt a képességét, de akkor az életét mentheti vele. A játékos csak bejelenti, hogy olyan dolgot kíván lopni a gennymanó, amit hagyományos módon nem tudna.

A karakter minden esszenciapontja elhasználdik: 1-re csökken. Sikeres *lélekerőpróba* eredményeként a mágia megvalósította a gennymanó szándékát. Sikertelenség esetén a lopás megghiúsult, kritikus kudarcnál a meglopni kívánt személy egy hétig védett egy gennymanó *mágikus lopása* ellen. Teljesen feltöltött esszenciaérték esetén a próbára +1 módosító jár. A képesség használata mágikusan legyengíti a gennymanót. Ez a cselekvés

nagyon megviseli az esszenciájukat, igen lassan töltődik vissza: csak kétóránként kap 1 e'-pontot. A teljes visszatöltődésig nem tudja használni egyik faji előnyét sem!

A mágikus lopáshoz nem szükséges használnia a kezét a gennymanónak, viszont fontos megkötés, hogy csak olyan dolgot lophat el, amit fizikailag is elbírna. Nem tud ellopni egy egész óriást, de az egyik ujját például már igen. (Egy ilyen ellopott testrész és a csonkja nem vérzik, nem fáj, egyszerűen nincs!)

Továbbá nem lophat el olyan dolgokat, amelyeknek nincsen anyagi kiterjedése. Ilyen például egy jártasság, képesség, személyiségjegye, stb. A mágikus lopással eltulajdonított tárgyat a képesség a hasi érzényébe juttatja – ha nincs benne hely, nem működik a faji előny!

Gilf

Az idők során számos civilizáció virágzott fel, majd tűnt el Worluk történelmében. A gilf faj is uralta egykoron a világot, majd a mágiájuk apadásával átvették a helyüket fiatal, feltörekvő népek. Ma már csak a fajuk elkorcsosult maradványai léteznek, mágikus képességeik is fokozatosan eltűntek. A gilfek sorsa akkor pecsételődött meg, amikor a guarnik szörnyű átokkal sújtották őket. A gilf férfiak terméketlenné váltak, így népességük drasztikusan csökkenni kezdett. A mágiájuk maradvékát arra kellett használniuk, hogy némi gilf vér is csörgedezzen a leendő utódokban. Ez vezetett a gilfek elkorcsosulásához: nem véletlen, hogy későbbiekben már csak úgy emlegették őket: a korcs faj.

A gilfek társadalmi és kulturális élete jelentősen megváltozott az évszázadok során. Míg egykor nagy birodalmat és városállamokat hoztak létre, ma már csak elszórtan, kisebb csoportokban próbálják megélni a holnapot. Boszorkányszektáik különös ceremóniákon keresztül elfeledtetnek hitt, ősi gilf istenségekhez imádkoznak, és népük fennmaradásának érdekében vérvadász falkákat irányítanak. Ez a "rend" korábban a nemesi házak fattyúgyermekeinek eltüntetését végezte. Mára megváltozott a feladatkörük. Sajátos boszorkánymágiával működő medált birtokolnak, aminek segítségével fel tudják kutatni azokat a fiúgyermekeket, akiknek ereikben még valamennyi hányadban gilf vér csörgedezik. Egy sikeres vérvadászat után mindig van egy kevés remény arra, hogy a mágikus szertartásokat követően ne csak torzszülött, már-már halvaszületett fiúk, hanem tisztavérű lányok is lássák meg a napvilágot. Ebből következik, hogy játékos karakter csakis nőnemű lehet.

A gilfeket sérülései gyakran hihetetlenül gyorsan gyógyulhatnak, de ők sem elpusztíthatatlanok: a fejük levágása, vagy a szívük átszúrása náluk is azonnali halált eredményez. Amennyiben a karaktert egy olyan sebesülés éri, ami az *életerő* kockájának kétszeresénél nagyobb, a gilf azonnal szörnyethal: feltrancsírozták.

A különleges Gilf Regeneráció a karakteralkotásnál faji előnyként felvehető, csakúgy, mint a csodaszámba menő Gilf Feltámadás. A betegségekre, az öregedésre, valamint a mérgek általi ártalmakra nem nyújt "gyógyírt" a Gilf Regeneráció.

A gilfek testalkata ruganyos, izmaik erőt sejtetnek, alakjuk mégis karcsú. Ében arcuk hosszúkás, szemük sárga, alakja a tűzliliomhoz hasonlatos, hajuk és ritkás testszőrzetük változatos színű lehet: fekete, ezüst, napsárga vagy éppen hófehér. Fülük hegyes, miként a többi tündérnépé, orruk egyenes, vékony.

A gilfek hite és reménye az Aslantass nevű ősi világukban rejlik, amely a tündérnépek őshazája. Még a mostani időkben is keresik a Kaput, mely hazavezeti őket a legendás helyre. Számosan viszont csak legyintenek erre és az úgynevezett őshazát egy mítosznak tartják.

Ez a folyamatos kutatás és az elveszett otthon iránti vágyódás miatt a gilfek lelkivilága kissé búskomor és reményvesztett. A fajuk elkorcsosodása, a korábbi mágikus képességeik, valamint fejlett kultúrájuk elvesztése lelkiileg megterhelő számukra. Ugyanakkor jellemző rájuk, hogy erős becsvágyat éreznek és hajlandók nagy kockázatokat vállalni a hírnévért és az ismertségért. Az összetett lelkiviláguk mellett a gilfeknek erős túlélési ösztönük van, ami lehetővé teszi számukra, hogy a legnehezebb időkben is kitartóan küzdjenek fajuk holnapjáért.

Gilf (csak nő)	2
Atlétika d6 (d12+1)	1
Esszencia: +4	1
Fogadalom [J] "férfikutatás – fajfenntartás"	-2
Lélek d6 (d12+1) VAGY Ész d6 (d12+1)	2
Másféle [K]	-1
Túlélés d4	1

Méret: 0, magasság: 140–170 cm.

Faji előny

Gilf Regeneráció (gilf, csak karakteralkotáskor)

Az arany órában +1 a sebesülésének gyógyítására. Naponta dobhat *természetes gyógyulást* az 5 nap helyett. *Elvérzés* állapotban már az első sikernél stabilizálódik, és nincs szükség újabb dobásra. Nem érvényes rá a *Sérüléstáblázat*: nem kap ilyen végleges sebet (VV: 95. o.).

Levágott testrészei maguktól elkezdenek visszanojni. Egy kiesett fog nagyjából egy nap alatt nő vissza, egy elvesztett ujj, fül, szem 2-3 nap alatt regenerálódik, egy karnál ez minimum egy hét alatt történik meg, egy levágott láb esetén 10 nap is kell ahhoz, hogy újból kinőjön.

Gilf Feltámadás (gilf, csak karakteralkotáskor, életerő d8+)

A halál beálltát követően d4 kör elteltével bekövetkezik a feltámadása – kivéve, ha Cselekvőképtelenség esetén tett *életerő*próba eredménye kritikus balsiker (VV: 95. o.), ezt már egy gilf sem éli túl: szíven szúrták, vagy lefejezték. Minden feltámadás után véletlenszerűen csökken egy kockával valamelyik fizikai tulajdonsága. A d6 eredménye: 1-2 Életerő, 3-4 Erő,

5-6 Ügyesség. (Ha a tulajdonság d4-es, és csökkennie kell, 1 lesz az új eredmény, ami a továbbiakban nem változik már.)

Gnóm

A feltételezések szerint a faj egyedei a Föld azon korából érkeztek Worlukra, amikor már a Komputeristenek és a Gépistenek hatására az emberek végképp elkorcsosultak, *gnómmá* váltak. Az új faj Dimuranon virágoztatta fel fejlett civilizációját; a Nagy Katakлизmát követően pedig szétszóródtak Worlukon.

A gnómok kinézetre olyanok, mintha az erdei elfek és a törpék kereszteződéséből születtek volna. Alacsonyak, válluk széles, izmos, de nem annyira mint a törpéké. Keskeny csípőjük, rövid dongalábaik és az átlagosnál hosszabb karjaik ellenére ügyesen mozognak. Legtöbbjüket gyér szőrzet és ritkás haj jellemzi. A hiúbbak megnövesztik hajukat, és konyként a fejük búbján viselik. Füleik elfszerűen nagyok és elállnak koponyájuktól. Nagy szemeikben érző lelkük tükröződését láthatja az, akit bizalmatlanságuk ellenére a közelükbe engednek. Egyszerű ruházatuk kínosan tiszta. Lakóhelyükön általában nem viselnek lábbelit.

Egyesek szerint alapos népség, hiszen előre kifundált tervek mentén élik életüket. Az alaposságot a félelem szüli, mivel inkább óvatosak, és többször is meggondolják, mit is tegyenek. Megszólítsanak-e valakit, ha igen, akkor hogyan? A teszetoszaság eredménye, hogy inkább nem is mutatják magukat, csak meglapulnak. A harcban ugyanez a tétovaság jellemzi őket.

Gnóm - erdei	2
Bizalmatlan [K]	-1
Csapdákkal kapcsolatos dobásra: +1	1
Elővigyázatos [K]	-1
Gnóm veszélyérzet	1
Tétova [K]	-1
Túlélés d4	1
Ügyesség d6 (d12+1)	2

Méret: 0, magasság: 120–150 cm.

Fekete gnómok

Felépítésük inkább már a törpékre jellemző: magasabbak, testesebbek, erősebbek többi fajtársuknál, szemük kisebb, fülük is inkább a fejükhöz simuló. Kinézetükre keveset adnak, hagyják loboncba nőni hajukat, szakállukat. Ruházatuk a bányászat és a kovácslás célszerűségét tükrözi és folyton piszkos, poros. Az is lehet, hogy csak a mogorva természetük miatt törődnek keveset külsejükkel. Kevésbé féltősek, mint a közönséges társaik, vagy csak megtanultak bízni erejükben, és persze a kalapácsuk és a csákányuk erejében.

Gnóm - fekete	2
Csapdákka kapcsolatos dobásra: +1	1
Elővigyázatos [K]	-1
Erő d6 (d12+1)	2
Iram -1	-1
Kézművesség (javítás d4)	1
Komisz [K] - mogorva	-1
Kövek, ércek, fémek megmunkálása: +1	1

Méret: 0, magasság: 130–160 cm.

Városi gnómok

A félősebb gnómok egy-egy városba telepedve találtak oltalomra. Mindez érdekes körülménynek tűnik, hiszen a nagyobb településen többféle baj is érheti az apró termetű népeket. A városi gnómok viszont megtanulták megvédeni magukat. A gnóm utcákban levő házaktól, lakásoktól furcsa szerkezetek tartják távol a nem tisztességes szándékkal érkezőket.

Rájuk is jellemző a gondos tervezés, amit mások csak hezitálásnak tartanak. Pedig egyáltalán nem mindegy, hogy a legújabb szakálldivatot milyen színű sörényből készült álszakállal lehet követni, és az sem mindegy, milyen színű mellény dukál a tisztességes megjelenéshez!

Gnóm - városi	2
Általános ismeretek d6 (d12+1)	1
Bizalmatlan [K]	-1
Csapdákka kapcsolatos dobásra: +1	1
Elővigyázatos [K]	-1
Észlelés d6 (d12+1)	1
Gyenge: szívósság -1	-1
Kézművesség (javítás d4)	1
Lopakodás d4	1

Méret: 0, magasság: 120–150 cm.

Faji előny

Gnóm veszélyérzet (gnóm, csak karakteralkotáskor, lélek d10+)(*Veszélyérzet előny helyett!*)

Megsejteni a jövőt. A khobíri tudósok szerint ez egy olyan különleges képesség, mely Dimuranon fejlődött ki egyes gnómkban.

A Veszélyérzet előny (VV: 48. o.) *gnómosított* változata. A **meglepetés** dobásnál a gnóm *lélek* tulajdonságától függ a módosító: d10: +3, d12: +4.

A nem meglepetés szabályainál a módosító: d10: -1, d12: 0. Emeléseként egy konkrét kérdésszóval még jobban beazonosítható a fenyegető veszély. Az érzés hatótávja: lélekkocka méter. A JM válasza pár szavas, de igaz. Az emelések mennyiségétől függ a felelet pontossága. Minden egyes kérdés 4 e'-pontba kerül.

Gnóm varázsérzet (gnóm, csak karakteralkotáskor, mágiahasználó)

Jósáalom (gnóm, csak karakteralkotáskor, lélek d8+) – [átgondolás alatt...]

Gyíklény

A félig vadállati gyíklényeknek Scyssath, a guarni mágus teremtett értelmet, kultúrát és vallást. A gyíklények, vagy ahogy később már nevezték magukat, a Féreg Népe a Badra mocsárvilágában léptek a felemelkedés útjára. Feltétlen hűségükkel elérték Scyssath istenné válását. A gilfek uralma alatt a gyíklények rabszolgasorsba jutottak, majd túléltek az újabb uralkodó fajjal, a drénekkal vívott évszázados csatározásokat is.

A scyssek a Badra világ mocsárvilágának zömét alkotják, bár egyes klánok elvándoroltak és más területeken telepedtek le. Pikkelyeik kígyószerűen sűrűn fedik testüket, ami védelmet nyújt a vérszívó rovarok és a kiszáradás ellen.

Arckifejezésük emberszerű, de szemük és orrnyílásuk különlegessé teszi őket. Más gyíkfajokkal ellentétben csak egy fogsoruk van. Egy kitört fogat képesek 2 nap alatt újránöveszteni.

Széles kéz- és lábfejükkel kiválóan úsznak, ugyanakkor ezek eltérő mérete azt eredményezi, hogy más fajok által készített tárgyak használatában kissé ügyetlenek. Hűvös éjszakákon (5-10 °C) lelassulnak: Lassú [Kiseb] hátrány éri őket (25.o). Fagyponthoz közeli hőmérsékletnél (0-4 °C) már a Lassú [Jelentős] hátrány sújtja a gyíklényeket. Amennyiben legalább 1 órát töltenek fagyponthoz alatt – a *jelentős* hátrány hatásain túl –, téli álomba merülnek, ami addig tart, amíg a fagyos idő. Ebben az állapotban *életerő**2 napig bírják, utána éhen halnak.

A badrai scyssek elszigetelődött törzsekben élnek, harciasak. A területükre betévedőket megtámadják. Az elvándoroltak szabadságszerető, általában békés lények, akik ha tudnak, fellépnek a rabszolgaság és az elnyomás ellen.

Gyíklény - scyss	2
Atlétika d6 (d12+1)	1
Eltérő alkat miatt tárgyhasználat: -1	-1
Érzékenység hidegre	-1
Jó úszók +2 (fulladás: 8+életerőkocka)	2
Kiszáradás elleni védelem	1

Méret: 0, magasság: 160–200 cm.

Faji előny

Kő Éneke (gyíklény, csak karakteralkotáskor, lélek d8+)

Egy rövid éneket követően d4 kör alatt a gyíklény kővé változik: egy 4-6 mázsás durva kőtömb lesz a testéből. Mágia érzékelése, vagy egy gennymanó képessége sem fedi fel, hogy

ez egy átváltozott gyíklény. Sikeres Varázstárgy azonosításnál sem jelentkezik új információ; az emelés hatására annyi már kiderül, hogy ez nem egy szokványos kötömb... (*Tárgytörténet: hatástalan – ez nem egy készített tárgy.*)

Az átalakult gyíklényt a kötömb kisebb változásai nem érintik hátrányosan (szilárdság: 14). Ha kettétörik a követ (a kisebbik darab nagyobb, mint a korábbi teljes kötömb 30%-a), a gyíklény azonnal szörnyethal. Pár perc elteltével a kődarabok visszaváltoznak a halott gyíklény testévé.

Átalakult állapotban a gyíklény nem regenerálódik, nem öregedik, viszont érzékeli a környezetet, így el tudja dönteni, mikor változzon vissza. (Visszaváltozás ideje: d4 kör.)

Pikkelypáncél (gyíklény, csak karakteralkotáskor, életerő d8+)

A gyíklény bőre erősebb, ellenállóbb: +2 páncél, viszont emiatt az *atlétikapróbájára* -1 módosító jár. További páncélt adó előnyt nem vehet fel!

Manó

A barlangi manók, más néven közönséges manók, alacsony termetűek, bőrük zöldes, itt-ott gennyedző és gyér szőrrel borított, míg az arcukon egy hatalmas, húsos orr húzódik. Fülük apró, emiatt kissé rosszabb is a hallásuk (hangos zaj miatti ébredésre, hallás alapú észlelésdobásra -2). Szemük zöldes vagy sárgás színű és nem a *tisztánlátás*, hanem a tisztán tartás miatt szinte folyton könnyben ázó. Egyesek szerint azért sírnak minduntalan, mert a teremtőjükre, Verghaustra neheztelnek a külsejük miatt. Nem egy utazó végezte áldozati ételként e botor kijelentése miatt.

Az apró manók mellett szinte valamennyi törzsben akadnak valódi *égimeszelők*, akik majd' egy fejfel magasodnak társaik fölé. Az ő testmagasságuk megközelítheti a másfél métert is. Ezek az "óriási" egyedek nem biztos, hogy tisztavérű manók, ugyanis elképesztő módon képesek szinte valamennyi fajjal keveredni. Az ilyen félvéreket *szürkemanónak* nevezik. Kinézetük a felmenőtől függően egészen változatos lehet, viszont nem örökölnék egyetlen, tisztavérű *Faji előnyt* sem.

A manók tápláléka alapvetően húsból áll, s mivel nem jeleskednek a szemtől szembeni harcban, gyakorta használnak az élelemszerzéshez mérgezett nyilakat, méregbe mártott dárdákat. Ha nem sikerül friss húst keríteni, fejlett szaglásuknak köszönhetően már messziről kiszagolják a ragadozók lakomájának maradványát, vagy egyéb elhullott állatok tetemét. Talán a döghús fogyasztása miatt, a manók ellenállóbbak a természetes betegségekkel és a természetes mérgekkel szemben: +1 az *életerőpróbára*.

A manók társadalmában a közösség az elsődleges. A törzs által birtokba vett barlangok (barlangrendszerek) vezetője a manókirály, aki hatalmát a sámánra támaszkodva szilárdítja meg, ugyanis a manók többsége félelemmel tekint a mágiaira.

Amennyire tisztelik és nagy becsben tartják teremtőjüket Verghaustot, olyannyira nem ismerik a magántulajdon fogalmát. A tárgyak azért vannak, hogy használják őket – mindegy

az, hogy kié. S ha nem valakié, akkor bárkié, tehát mindenkié. Érthetetlen számukra, hogy ezt hogy nem lehet megérteni...

Manó	2
Alkalmazkodó: +1 előny	2
Betegség és mérgeg ellen +1 az életerőpróbához	1
Fejlett szaglás (vonatkozó észleléspróba: +2)	1
Fóbia [K] - mágiától MH karakternél ez nincs!	-1
Gyenge: szívósság -1	-1
Lopakodás d6, max d12+1	1
Másféle [K]	-1
Roszsabb hallás -2 hallásra, nem hátrány!	-1
Tolvajlás d4	1

Méret: 0, magasság: 120–140 cm.

Faji előny

Betegség- és méregimmunitás (manó, csak karakteralkotáskor, életerő d6+)

A manót nem gyűrik le a természetes betegségek, és nem hatnak rájuk a természetes mérgek! Hátrányként a manóra nem hatnak a pozitív hatású italok, varázssitalok sem (sebét nem orvosolja a gyógyital!).

Méregérzékelés (manó, csak karakteralkotáskor, Betegség- és méregimmunitás)

A manó mindig érzékeli, hogy az elfogyasztott étel és ital tartalmazott-e mérget. (Emeléskor a JM mérleget alapján akár a mérge típusát is tudhatja, korábbi *tapasztalata* esetén a mérge konkrét nevét is.)

Ogár

Az átlagos ogár humanoid kinézetű: egy fejjel rendelkezik, két méternél is magasabb, ránézésre is rettentő erős, vaskos testalkatú, két kézzel és két lábbal rendelkező lény. Nem ogár szemmel nézve meglehetősen ronda: bőrük szürkés, ragyák, gennygócok, pörsenések, szájukban hatalmas tépőagyarak sorakoznak, szemük apró, kénsárga vagy penész-zöld színű. A nagy, és izmos testalkat kicsit ügyetlenné, és lassabbá teszi a mozgásukat. Amikor viszont megindul a hatalmas testük, nem törődnek azzal, mi is kerül az útjukba.

Egy ogárt hamar fel lehet bűszíteni a kinézetét firtató kérdéssel. Hiába is tűnik ártatlannak az érdeklődés, Morligard teremtményei nem az eszüket használva fogják türelmesen elmagyarázni, miért is néznek ki ők úgy, ahogy. Talán még a teremtményük sincs a választ birtokában. Mindenesetre, egy ogártól jobb nem kérdezni semmit a torzulásával kapcsolatosan. A megbámulás is kérdésnek számít!

Az ogárok hirtelen haragú, agresszív lények. Gyakran ütnek, mielőtt gondolkodnának, és brutális erejük miatt ezek igen veszélyes ütések.

Sokat jelent számukra a család. Ennek előnyeit megtapasztalhatja az, akit a félelmetes külsejű ogár társnak, családtagnak tekint. A bajtársiasságon túli előny, hogy családtagot nem esznek meg...

Imádják a történeteket és meséket, és maguk is nagy mesemondók. Elbeszéléseik gyakran régi ogár hősookról szólnak, akik legendás cselekedeteket hajtottak végre. Ezek a hősök általában a boszorkányorvos által kiválasztott egyedek, akik a megfelelő felkészítést követően a nemzetség bajnokaként próbálnak szerencsét a nagyvilágban, hogy méltó tettekkel bizonyítsák, az ogár nép többre hivatott.

Ogár	2
Arrogáns	-1
Figyelmetlen [J] (általános ismeretek-, észleléspróba : -1)	-2
Iram -1	-1
Kőagyú (-1 észpóbára)	-2
Méret +1	1
Nagy	-2
Nagyon életerős: d8 (12+2)	4
Nagyon erős: d8 (12+2)	4
Robosztus	2
Történetmesélés: +1	1
Ügyetlen [J] (atlétika-, lopakodáspróba: -2)	-2

Méret: 1, magasság: 190–250 cm.

Faji előny

Torzulás (ogár, csak karakteralkotáskor, követelmény: lehetséges.)

ok, karakteralkotáskor választhat választható Faji Előnyök. Akár több is választható, ha lesz rá lehetősége? Némelyiket a későbbiek folyamán lehetséges fejleszteni. Bőrtorzulásból csak egyféle lehetséges.

Későbbi fejleszthetőség: egyelőre nem zárom ki, egy-egy torzulást magasabb fokozatokon talán lehetne fejleszteni egy újabb előny árán.

[PONTOSÍTÁS ALATT!]

Békanyelv:

Bunda:

Faroknyúlvány:

Harapás:

Karmok: sebzése erő+d4, mászáshoz: +2, precíziós műveleteknél kezűgyesség: -2.

Később fejleszthető: Péncéltörő Karmok (H, erő d10+, ogár karmok): 2-es Péncéltörő lesz.

Kitinbőr: +2 páncél. (Fejlesztett kitinbőr: (Hő, kitinbőr) +4)

Kopoltyú: "Vízben élő lény" lesz, mint a Pozitív Faji Képesség (15 percig nem kell levegőt vennie víz alatt). Ez csak egy plusz, kiegészítő légzőszerv.

Csápok karok helyett:

Csonttüske (kézen vagy testen?):

Megváltozott kezek: ízelt ujjak (rovarujjak): precíziós műveleteknél +1 (+2?) kezűgyesség; rákolló: hm...

Mérges fekély:

Ragacsos bőr:

Rossz szag: Csúf hátrány (Kisebb), testszagra vonatkozóan -1 meggyőzéspróbára.

Kompenzálásnak...? +1 faji képesség cserébe? +1 egy már meglevő képzettségre? +1 egy új képzettségre?

Savas nyál: (Talán ez még fejleszthető később: nagyobb sebzés. Viszont ha választja mellé a Zsákgyomort, akkor már nem engedném a fejlesztését: túl erősnek érzem fejlesztés utána a köpet sebzését...)

Spóraérintés:

Vándorszerv: Létfontosságú szerv hiánya Pozitív Faji Képesség módosított változata: az egyed szíve, gyomra, tüdeje nem a fajára jellemző módon helyezkedik el a testében. Pontos találat nem okoz külön sebzést. (Mert nem tudja a támadó, hogy hol is van például a szíve ennek az egyednek...?)

Vándorszem: Homlokon vagy a tarkón egy plusz szem. Látás alapú észleléspróbához +2 (?). Helyzetfüggő az előny, akár +1 / +2 is lehet a módosító. Bizonyos helyzetekben nem lehet meglepetés áldozata a karakter.

Veremszáj:

Zsákgyomor:

Ork

Az orkok Grooms, minden orkok Öregapja teremtményei, őshazájuk a Kondor Birodalom, Gerondar déli részén. Grooms a Rend legfőbb támogatója, a szeretett ork népe viszont még manapság sem értelmezi megfelelően tanításait vagy a papjának útmutatásait. Sok ork számára csak a világuralom és a sokasodás szavak maradtak meg követendő eszmeként. Előbbit kevesen értelmezik megfelelően, utóbbit viszont úton-útfélen gyakorolják, és nem csak az orkok között: a kevertvérűek számában jelentős mennyiséggel képviseltetik magukat a félorkok.

Általánosságban az orkok erős testalkattal, hosszú, izmos karokkal, rövid és görbe lábakkal rendelkeznek. Testüket rövid, sűrű, olykor göndör szőrzet borítja, melyet különösképpen kedvelnek a tetvek és egyéb vérszívó rovarok. Az orkokat nem zavarják ezek a lények

csípései, nem érzékeny a bőrük rá. Ez viszont nem mondható el a környezetükben levő egyéb fajok képviselőiről...

Az orok szeme nappal 30 méteren túl gyengébben lát: távolsági támadásuk, látásalapú észlelésük ettől a távolságtól 1-gyel rosszabbodik. Sötétben fényérzékeny látásuk segíti őket, szaglásuk pedig a manókéval vetekszik. Az orkok érzelmektől túlfűtött lények, emiatt gyakorta öklükkel vagy a fegyverükkel kezdenek *gondolkodni*.

A Grooms hitét gyakorló orkok úgy tartják, ha küzdelem közben éri őket utol a vég, az egyenes utat jelent a Harcosok Csarnokába, ahol aztán az idők végéig lehet halál nélkül harcolni, másnaposság nélkül vedelni, vagy akár mindkettőt egyszerre. Akadnak olyan orkok is, akik nem Groomst követik, ők viszont általában vannak annyira rátartiak, hogy a három főisten egyikét imádják: alább nem igen adják.

A nagy kivándorlást követően alig akad Worlukon olyan terület, ahová a törzsi viszályok elől menekülve, vagy éppen kalandvágýból ne jutott volna el egy-egy ork család, ezért már egyáltalán nem mondható biztosra, hogy egy hegyi ork a hegyekben él, a dombi ork pedig a dombságok, üregek lakója. A jellemzőik viszont megmaradtak a későbbiekben is.

Az orkok megítélése elég változó. Egyes vidékeken rabszolgaként tartják őket, máshol csak részeges disznóknak nevezik, és vannak helyek, ahol megbecsülik harciasságukat.

Dombi (üregi) orkok

A "sziklából gyúrtak", ahogy az *orga* nyelven, az orkok anyanyelvén nevezik magukat. A dombi orkok magasabbak és súlyosabbak, mint a hegyi társaik. Erejük és szívóosságuk az ogárokéval vetekszik. Vastag fekete prémbunda borítja testüket, csak tenyerük és a pofájuk világít halvány rózsaszínen. A felnőtt kort elért orkok fején a szőr hosszú, hajszerű lesz, amit a törzsi hagyományok szerint díszítenek, vagy csak lófarokba fonják, esetleg leborotváltják. A hímek rövid aktív életszakasz után eltunyulnak, hatalmas pocakot eresztenek, izmaik elhájásodnak, a nőtények pedig már gyakorta a gyerekszülés előtt hatalmas rengő pocakot, fart növesztenek.

Ork - dombi	2
30 méteren túl rosszabb látás, észlelés	-1
Erő d6 (d12+1)	2
Fejlett szaglás (<i>vonatkozó észleléspróba: +2</i>)	1
Fényérzékeny látás	1
Meggondolatlan [J]	-2
Szívóosság: +1	1

Méret: 0, magasság: 170–200 cm.

Hegyi orkok

Alacsonyabbak, mint a *daghorok*, viszont hiába nehezebbek is egy kicsit (80-100 kg.), ez nem gátolja őket abban, hogy mozgékonyabbak is legyenek dombi társaiknál. A bőrük színe *algazöld*. A furcsa barnászöldes színt a rájuk települt algáknak köszönhetik, így a hegyi

orkokat elkerülik az élősködő rovarok. Az algás bunda viszont ha hozzáér valamihez, különös, jellegzetes nyomot, foltot hagy hátra. Ha egy hegyi ork huzamosabb ideig él forró vidéken, az algái elpusztulnak, a bőre pedig barnássá válik. A hímek és a nőstények arca is csupasz, fejükön csak néha jelenik meg valami hajszerű ritkás szőrzet, egyébként kopaszok.

Ork - hegyi	2
30 méteren túl rosszabb látás, észlelés	-1
Atlétika d6	1
Erő d6 (d12+1) VAGY életerő d6 (d12+1)	2
Fejlett szaglás (vonatkozó észleléspróba: +2)	1
Fényérzékeny látás	1
Meggondolatlan [J]	-2

Méret: 0; magasság 170–190 cm.

Törpe

A törpék Worlukra az univerzum számtalan szegletéből, különböző létsíkokról érkeztek. Az eltérő világokról érkezettek egymásra találtak a Káosz elleni küzdelem során. Isteneik az ősi csaták legfőbb hőseiből váltak. A faj szégyenfoltja a gerondari káosztörpék a Kitaszítottak, akik a Káosz szolgálatába álltak, és állnak még most is.

A törpék az emberhez mérten alacsonyabb testmagassággal rendelkeznek, alkatuk tömzsi, viszont izmosak, egyeseket pedig meglehetősen szívós testalkattal áldott meg teremtetőjük. A hideget és a nyirkosságot jól tűrik, de a meleget rosszul viselik. Erős testszőrzettel rendelkeznek, különösen a szakállukra büszkék, ami a nőknél finomabb szálú, nem annyira durva. A szakállak díszítése származásukra is adhat támpontot, ugyanis törzsenként eltérő, így ékesíthetik gyöngyök, pikkelyek, csontok, tollak, apróbb gyűrűk, fonások.

Büszke népség, akikre a vidámság és a sértődékenység egyaránt jellemző. Rajongói a jó történeteknek, pláne ha ezek mellé finom lakoma vagy nagy ivászat is társul. Könnyen barátkoznak és ugyanilyen könnyen képesek összeveszni bárkivel a legapróbb dolog miatt is.

Nagyszerűen értenek a bányászathoz, és a fémek megmunkálásához. Csodamestereik különleges érzékel bánnak a fémekkel.

Törpe	2
Erő d6 (d12+1) VAGY Életerő d6 (d12+1)	2
Fényérzékeny látás	1
Iram:-1	-1
Kissé ügyetlen: -1 atlétika, -1 lopakodás	-1
Kövek, ércek, föld alatti tájékozódás: +1	1

Méret: 0, magasság: 130–140 cm.

Faji előny

Csodamester (törpe, csak karakteralkotáskor)

Ő a fémek szerelmese, a fémek mágusa. Pusztá kézzel, izzásmentesen formázza át a feldolgozásra váró vasat.

Az előny használatához teljesen feltöltött Esszencia szükséges, ami 1-re csökken, és a folyamat után kezd természetes módon visszatöltődni.

A képesség alkalmazása a Feszült helyzetek alapján történik, ahol a próba a törpe *lélekereje* lesz, egy forduló pedig 1 óra időtartamú. Általánosságban: a tárgy súlyának megfelelő fém szükséges az *átalakításhoz*. Az *egyszerű* feladatnál 1 feladatjelzőt kell összegyűjteni 2 kör alatt.

Fémszükséglet (kg)	Nehézség
- 1	egyszerű
1 - 4	komoly
5 - 10	nehéz
10 -	bonyolult

Komplikált tárgy: ez lehet egy normál tárgy cirádás, díszesebb kivitele, vagy valamilyen összetett eszköz. Ilyen tárgy készítésénél a nehézség a következő szintre emelkedik. Az eleve *bonyolult* nehézségű feladatnál a forduló időtartama 2 óra lesz.

A képességgel készített tárgy értéke 50%-kal nagyobb, komplikált tárgynál a duplája lesz.

Kudarccs esetén a fém eredeti formájában marad, a törpe pedig d6 napig nem képes újból használni képességét.

A képesség fenntartásához a csodamesternek naponta 5-10 dekagramm, lehetőleg tiszta fémet (vasat, rezet, esetleg színesfémet) is kell *étkeznie*. Minden kihagyott ilyen étkezés a képesség következő alkalmazásánál negatív módosítóként jelentkezik a *lélekerőpróbánál*. Amennyiben *lélekerő* napon keresztül nem sikerül fémet fogyasztania a csodamesternek, megszűnik a képessége, és lélekereje egy kockával kevesebb lesz!

(Opcionális szabály: A rendelkezésre álló fém csak arra alakítható, amire a fém *szeretné*. Ezt egy rövid vizsgálódást követően megismeri a csodamester. Tehát ha egy kardra lenne szüksége a csodamesternek, akkor találnia kell egy megfelelő nagyságú, és megfelelő *vágyálommal* rendelkező fémet.)

Tündérke és tündérmanó

Tündérke

A tündérkéek apró, vékony, törekeny testalkatú, átlagosan arasznnyi magas lények, akik hátán két pár hártvás szárny rebeg, mintha csak egy jókora darázstól kapták volna kölcsönbe. Arcuk keskeny, füleik hegyesek, mint a tündérnépeké, szemük hatalmas, mandulaformájú. Vonásaik bájosak, de inkább gyermekinek mondható – még az idősebbek külseje is ilyen. Hajuk lehet arany színű, fűzöld vagy égszínké, és általában szemük színével egyezik meg. Bőrük alabástromfehér, és ha a napfény hátulról világítja meg őket, átlátszanak a csontjaik.

Amilyen ügyesek, olyan fürgék. És ugyanennyire kíváncsiak, emiatt gyakorta meggondolatlanul cselekednek, és mindezt gonoszkodással palástolják. A kívülálló legalábbis így látja őket. A tündéreké azonban csak *bolondoznak*, csilingelő hangjuk, göndör kacajuk pedig... néha az örületbe kergeti tréfálkozásuk alanyát.

A tündéreké sűrű erdők mélyén, eldugott helyen, távol a többi fajtól, egy-egy *tündérfán* és környékén hozzák létre sajátos településüket. Egy tündérlak egyedi formájú, és különleges szépségű: természet és varázslat szoros elegye.

Csak azért nem tudnak többet róluk, mert véletlenül nem lehet ráakadni egy tündérke ligetre. Pedig sok mágiahasználó keresi ezeket a helyeket, mivel esszenciában gazdag egy-egy ilyen terület. A tündéreké csak a druidáknak és az erdőt megfelelően tisztelőknak hajlandóak néha mutatkozni. Az érdemeseket – akiről úgy gondolják, megtartják e titkot –, még a tündérfájukhoz is elvezetik.

A tündéreké erdei gyümölcsökkel és növényi nektárral táplálkoznak. A lényeg számukra, hogy minél édesebb legyen az éték. Ez a gyengéjük.

A tündéreké rettegnek a bezártságtól, a városi élettől, a csak a szabad természetben érzik jól magukat, ahol kedvükre tudnak *szárnyalni*. Fogságban már a harmadik napon röpképtelenné válnak, aztán pár nap múltán elsorvadnak, testük aszottá válik, végül belepusztulnak a bezártságba. (A folyamat *életerő* napon belül lezajlik.)

Kivétel persze mindig akad. Némely tündérke kíváncsisága odáig fajul, hogy egy-egy településen, vagy annak közelében jelölik ki a tündérfájukat. A környezetükben levők ha nehezen is, de megtanultak együtt élni az arasznyi bolondozókkal.

A tündérekétől távol áll a rosszindulat, vagy a bosszúállás, ugyanakkor egy tréfa kedvéért még a szövetségesüket is képesek átverni.

Általánosságban elmondható a tündérekéről és a tündérmanókról, hogy bár apróak és ártalmatlannak tűnnek, valójában a igen nagy bosszúság okozására képesek, valamennyi fajnak...

Tündérke	2
Bezártság iszony [J]	-2
Kitettség (bezárva elpusztul)	-1
Kíváncsi [J]	-2
Komisz [K] - gonoszkodó	-1
Meggondolatlan [J]	-2
Méret: -4	6
Repül (12 iram)	4

Méret: 0, magasság: 10–30 cm.

Tündérmanó

A tündéreké különös alfaja a szárnyakkal nem rendelkező tündérmanó. Egyesek csak gyalogmanónak nevezik őket. Mindaddig, amíg ez a fülébe nem jut egy kicsúfolt egyednek. Akkor aztán megtanulja a gúnyolódó, hogy a mogorva, mufurc tündérmanók

viselkedésében már megjelenik a rosszakarát, a gonoszság, vagy szélsőséges esetben a gyilkos szándék is. Utóbbi igen ritka, őket nevezik suttogva *tündrémmánónak*.

A tündérek és a tündérmanók annyira *szeretik* egymást, hogy kölcsönösen tréfálják meg a másik faj képviselőjét. Ezek a tréfák akár kifejezetten durvák is tudnak lenni. A tündérmanók ilyen esetekben nem restek galád varázslatokhoz folyamodni: mások szenvedése láttán gúnyos fintor ül ki babaarcukra.

Míg a tündérek számára a sasok, és egyéb nagyobb testű ragadozó madarak a jelentik a természetes veszélyforrást, addig a tündérmanókra, életmódjukból – és szárny nélküliségükből – adódóan, a rókák, macskák, kígyók jelentenek veszélyt.

A bezártság iszony náluk is jelentős. Szükséges számukra a természet, ahol akár a széllel versenyezve szedhetik a lábukat a bokrok aljában. Ha fogságba kerülnének, hasonló véget ér az életük, mint a bezárt tündéreknek.

Némely tündérmanó a települések oltalmában remél menedéket. Ők talán kevésbé morcosak. De lehet, hogy csak a *tréfás* kedvüket élik ki ezeken a helyeken...

Tündérmanó	2
Bezártság iszony [J]	-2
Iram +4	4
Kitettség (bezárva elpusztul)	-1
Kíváncsi [J]	-2
Komisz [K] - gonoszkodó	-1
Meggondolatlan [J]	-2
Méret: -4	6

Méret: 0, magasság: 10–30 cm.

Faji előny

Csodamágia – Tündérmágia (tündérke/tündérmanó, csak karakteralkotáskor)

- I. Trükkök (kisebb csodák) *lélek* d6+
- II. Mágiák (közepes csodák) *lélek* d8+
- III. Hatalmak (nagyobb csodák) *lélek* d10+

A tündérek 3 kisebb csodát, a tündérmanók 1 kisebb és egy közepes csodát kapnak. (Lélek követelmény számít! Ha nincs meg a tündérmanónak: közepes helyett csak 2 kisebbet kap!)

A későbbiekben a Csodamágia fokozatonként egyszer fejleszthető: azaz újabb csodát tud magában *aktivizálni*. Harcedzetten már elérhető a közepes csoda, Veterántól pedig a nagyobb is. Mintha a tündérnép tagja az Aslantassi Kollektív Csodatárból merítene magába...

[Csodák: folyamatban... lásd K RPG]

Kevert fajok

Alapelvek

Az oszlop jelöli az elsődleges, domináns fajt, a vízszintes pedig az “alárendelt” fajt. Amennyiben a domináns rendelkezik éjjeli látással, úgy azt a kevert faj is örökli. Faji előnyt csak tisztavérű választhat!

Egyértelmű elnevezés a félelf, félork, míg a *manókeveréket* minden esetben csak szürkemanónak nevezik.

	elf	ember	manó	ogár	ork
elf					
ember					
manó					
ogár					
ork					

szürke: nem beszélünk kevert fajról, vagy nem lehetséges a közös utód

zöld: természetes módon születhet utód

kék: mágikus úton, igen kivételes esetekben lehetséges...

A dominánsból válassz +3 értékig jellemző faji képességeket, ha van fényérzékeny látás, akkor már csak +2-ig. A másik fajból pedig -1 értékben negatív faji képességet (képességeket).

Írányadó “domináns-táblázat”:

Elf	3
Fényérzékeny látás	1
Ügyesség (d6: d12+1)	2
Ember	2
Alkalmazkodó: +1 előny	2
Manó	3
Alkalmazkodó: +1 előny	2
Lopakodás d6, max d12+1	1
Ogár	3
Életerő VAGY Erős d6	2
Méret	1
Ork	3
Fényérzékeny látás	1
Életerő VAGY Erős d6	2

Az embernél válassz még egy +1-es faji képességet vagy egy új képzettséget d4-es értéken, és ehhez egy negatívát, hogy a végeredmény +2 legyen.

A mágikus keveredés eredményénél is tartsd be a +2-es végeredményt. A játékos egyeztesse karaktere előtörténetét a JM-mel!

Életkor

Egy induló karakter kora a “Felnőttkor kezdete” oszlopban megadott éveket jelenti, ami az elfnél, az embernél, a gilfnél a gnómnál és a törpénél 1-2 évvel fiatalabb, vagy idősebb is lehet – a *fiatalítás* még nem jelenti a hátrány felvételét.

Ahol nincs érték, azok a fajok nem választhatják a Fiatal [Kisebb/Jelentős] hátrányt.

Idős [Jelentős] hátránnyal indított karakter életkora az oszlopában megjelölt értékek közé esik.

	Fiatal [Jelentős]	Fiatal [Kisebb]	Felnőttkor kezdete	Idős [Jelentős]	Faji átlagos maximum
Elf	22-27	28-32	33	300-350	550
Ember	8-10	11-13	14	70-90	110
Gennymanó	-	-	1	10-15	20
Gilf	20-28	29-34	35	1000-1100	1500
Gnóm	12-16	17-20	21	100-120	170
Gyíklény	6-7	8-9	10	150-200	300
Manó	-	4-5	6	30-40	55
Ogár	7-8	9-10	11	60-70	90
Ork	7-8	9-10	11	40-50	85
Törpe	20-24	25-29	30	150-200	250
Tündérke	-	-	3	40-45	50