

A dögvész gyermekei

Készítette: Mannász Viktor



Második, javított, bővített változat

Tartalom

☞☞☞ Ajánlások ☞☞☞	3. oldal
☞☞☞ A kezdet ☞☞☞	4. oldal
☞☞☞ Lexikon ☞☞☞	6. oldal
☞☞☞ A dögvész világa ☞☞☞	7. oldal
☞☞☞ Karakteralkotás ☞☞☞	9. oldal
☞☞☞ A torzultak csoportjai ☞☞☞	12. oldal
☞☞☞ Előnyök, hátrányok ☞☞☞	15. oldal
☞☞☞ Képzettségek ☞☞☞	18. oldal
☞☞☞ Harc ☞☞☞	20. oldal
☞☞☞ Életerő ☞☞☞	26. oldal
☞☞☞ Fegyverek és vérték ☞☞☞	27. oldal
☞☞☞ Fejlődés ☞☞☞	29. oldal
☞☞☞ A hit ereje ☞☞☞	31. oldal
☞☞☞ Torzulások ☞☞☞	33. oldal
☞☞☞ Korok és kalandok ☞☞☞	50. oldal
☞☞☞ Példaharc ☞☞☞	52. oldal
☞☞☞ A dögvész gyermekei ☞☞☞	55. oldal

Ajánlások

Ajánlott irodalom

Dr. Horváth Andrea - Horváth Levente Attila: Történelem tankönyv 6. osztály

Kulcsár Zsuzsanna: Így éltek a lovagkorban

Gecse Gusztáv – Horváth Henrik: Bibliai kislexikon

Vampire: The Masquerade – Clanbook: Tzimisce

Ajánlott zene

Arena: Songs from the Lions Cage

Arena: Pride

Arena: Contagion

Arena: Immortal?

Ayreon: The Final Experiment

Ayreon: Actual Fantasy

Gary Hughes: Once and Future King

Glass Hammer: The Inconsolable Secret

Pendragon: The Masquerade Overture

Shadow Gallery: Shadow Gallery

Shadow Gallery: Carved in Stone

Köszönet BePének és Attilának!

A kezdet

A középkor minden évszázada megpróbáltatások sokaságát tartogatta Európa nemzeteinek. A Nyugatrómai Birodalom romjain megalakult fiatal királyságok alighogy legyőzték a kelet-európai pusztákról áramló nomád hordákat, máris szembe kellett nézniük a törökök és a normannok portyáival.

Az új államok azonban kitartottak, annak ellenére, hogy a külső támadások mellett a belviszályal is meg kellett küzdeniük. Az évek során szinte természetessé vált a hosszú háborús időszak és a rövid béke periodikus váltakozása. Fél évezred telt el, mígnem Európa népére egy minden addiginál pusztítóbb ellenség csapott le...

Pestis. Dögvész. Fekete halál.

A járvány végigsöpört a kontinens egészén s válogatás nélkül szedte áldozatait. Megbénult az ipar, visszaesett a mezőgazdaság – a betegség mellett csakhamar teljes erővel pusztított az éhínség is. Az istenfélő emberek attól féltek, eljött az apokalipszis. A máglyákon nem csupán a pestis halottait égették el, hanem az inkvizíció által begyűjtött, boszorkánynak bélyegzett nők ezreit is. Nem volt olyan család, aki ne gyászolta volna valakijét. A halottak száma az egekbe szökött s Európa népe nem tudott mást tenni, mint csodáért könyörögni az Úrhoz.

Úgy tűnt, imáik meghallgatásra találtak.

1313-ban Hamburgi Konrád, az alkimista azt állította, sikerült megfejtenie a Bölcsek Kövének titkát, az anyagét, mely képes meggyógyítani minden betegséget. A pestisben szenvedők ezrei mellett leprások, szifiliszeselek kétségbeesett légiói vándoroltak megváltást keresve az alkimistához, aki nagy buzgalommal nekilátott találmánya kipróbálásának. Az eredmény felért egy csodával: a Bölcsek Kövéből előállított elixír valóban meggyógyította a haldoklókat! A pestis fekélyei nyomtalanul eltűntek, a leprásoknak visszánőttek elsorvadt testrészeik...

Az alkimista röpke két év alatt meggyógyította az összes fertőzöttet. A köznép az újjászületett Megváltóként dicsőítette Konrádot. Mindenki úgy hitte, vége van a megpróbáltatásoknak.

Tévedtek.

1320, a Csapás éve semmiben sem különbözött a többitől: az emberek visszatértek munkájukhoz, a megművel földek bőséges terményt hoztak, a városokban nagy építkezések folytak – Európa virágzott. Egy nap azonban kontinensszerte emberek ezrei szörnyű kínok közepette átalakultak... valamivé. Az egyiknek a saját csontjaiból képződött pengék szakították fel a bőrét, a másik húsából csápok és nyúlványok burjánzottak elő, a harmadik testnyílásaiból eleven vérkacsok sarjadtak – a szerencsétlenekre száz és száz módon csapott le a változás. A Torzultak múltjában mindössze két közös elem volt: mindannyian haldokoltak valamilyen betegségben és mindannyiukat meggyógyította Hamburgi Konrád a Bölcsek Kövével.

A Szent Inkvizíció villámgyorsan intézkedett: elrendelte Konrád összes kezeltjének legyilkolását – mind a Torzultakét, mind a még át nem alakultakét. A keresztény államok soha nem tapasztalt egységben láttak neki a „démonok elleni szent hajtóvadászathoz”. Az egyszerű parasztok és közemberek általában már nem sok munkát hagytak a kontinenst járó inkvizítori különítmények...

A Torzultak szörnyű veszteségeket szenvedtek üldöztetésük első hónapjaiban, azonban hamar megtanulták, hogyan lehetnek úrrá megváltozott testükön. Rájöttek, hogy pusztá akarata erejével képesek alakítani torzulásaikat: fegyvert formázhatnak belőlük vagy eltüntetve őket, akár még emberi külsejüket is visszanyerhetik.

Új hatalmuk segítségével sokan üldözőik ellen fordultak, míg mások rejtőzködve próbáltak visszailleszkeszteni a társadalomba. Néhányan a nyomtalanul eltűnt Konrád felkutatására áldozták életüket, de még az is előfordult, hogy egy Torzult saját fajtájára kezdett vadászni – dühödtebben bármely inkvizítornál. Megint mások otthagyták a civilizált világot s elvonultak ember nem lakta erdők mélyére, barlangok sötétjébe, kopár hegyszirtekre – belőlük alakultak meg évek múltán a Csontmívesek, a Húsfivérek és a Vérnyelők klánjai.

Üdvözlég a Dögvész Gyermekének világában!

Ez a szerepjáték a rémálmok Európájában játszódik. Minden a valós történelemnek megfelelően zajlott, egészen 1300-as évekig, amikor Hamburgi Konrád a Torzultak akaratlan (?) megalkotásával megváltoztatta a történelmet.

A játékos előtt számtalan lehetőség áll:

Egy Torzult bőrébe bújva lehet pusztító szörnyeteg vagy megtagadhatja a változást és próbálhatja folytatni normális életét. Kutathatja a választ a nagy kérdésre: ki volt Konrád és miért következett be a Csapás? Fáradozhat a Torzultak és a Tiszták (a normális emberek) összebékítésén vagy éppen egy Torzult utópia létrehozásán a világ egy távoli részén. Szolgálhatja a dögvészgyermek valamely nagy klánját vagy járhatja a saját útját.

A Tisztákat választva élheti egy középkori ember életét: részt vehet a 14. század kereszties hadjáratában, rablóként fosztogathatja a gazdag karavánokat, vagy egyszerűen csak küzdhet a túlélésért ebben a tébolyult világban. Az Úr szolgájaként próbálkozhat a közelgő Armageddon megakadályozásában. Lehet Torzultakra, boszorkányokra és eretnekekre vadászó inkvizítor vagy a titokzatos Krisztus Katonái szervezet tagjaként megkísérelhet felülemelkedni gyarló emberi mivoltán.

Vajon véget ér valaha a sötét középkor? Élhetnek-e békében a Torzultak és a Tiszták vagy elkerülhetetlen a végső leszámolás? A Torzultak a Sátán hírnökei vagy csupán egy örült tudós alkotásai? Létezik-e egyáltalán Menny és Pokol? Valóban közeledik a világ vége?

Aki elég szerencsés, talán elég sokáig él, hogy megtudhassa a válaszokat...

Lexikon

Alvó – Olyan ember, akinek egyik szülője Torzult volt, a másik pedig Tiszta. Az Alvók nem képesek olyan mértéken formázni testüket, mint a Torzultak, viszont a változások kevésbé gyötrik meg őket.

Angyalrend – Krisztus Katonáinak a köznép körében népszerű elnevezése.

Bölcsek Köve – Az alkimisták kutatásainak omegája, a legendás kő, mely arannyá változtatja a fémeket és örök élettel ajándékozta meg tulajdonosát.

Csontmívesek – A Torzultak három nagy klánjának egyike. A Csontmívesek saját csontjaikból formáznak fegyvereket és vérteteket, melyek keménysége gyakran az acéléval vetekszik.

Csontösvény – A csontok formázásával kapcsolatos torzulások összessége.

Csontvigyázók – Gerinclándzsás William bírói és végrehajtói, 1471 után a Csontmívesek maradványának teljhatalmú vezetői

Dögveszgyermek – Így hívják magukat azok a Torzultak, akik változásaikat adománynak tekintik és nem tartják magukat alsóbbrendűnek a Tisztáknál.

Húsfivérek – A Torzultak három nagy klánjának egyike. Sziklakemény irha, burjánzó izmok, színváltoztató bőr – mindez nem lehetetlen a klánhoz tartozók számára.

Húsösvény – A hús, a bőr és az ínak átalakításával kapcsolatos torzulások összessége.

Korc – Olyan Torzult, akinek szülei nem ugyanazon klánba tartoznak. A Korcsok kevésbé emberszerűbbek egy „normális” Torzultnál, ám hihetetlen mértékben képesek átalakítani testüket.

Krisztus Katonái – Az Uriás nevű álangyal által létrehozott rend, melynek tagjai az Úrba vetett hitük segítségével igyekeznek felülemelkedni a torzulásaikon.

Tiszták – Olyan ember, akit nem fertőzött meg a Torzulás.

Torzak – A Torzultak másik elnevezése.

Torzultak – A testüket pusztá akarattal változtatni képes emberek. E képességüket néhányan áldásként, mások viszont átokként élik meg. A Tiszták félik és üldözik a Torzultakat.

Uriás ösvénye – a megalkotójáról elnevezett ösvény, mely a tökéletes lelki harmóniába vezet a rajta járókat.

Vadtorzulás – végleges és visszafordíthatatlan változás, mely néha lesújt a gyenge akaratú Korcsokra és Alvókra

Vérnyelő – A Torzultak három nagy klánjának egyike. Egy Vérnyelő képes hatalommal bír tulajdon vére felett: képes befolyásolni annak áramlását, maró savvá változtathatja vagy akár vércsápokat is növeszthet magából.

Vérösvény – A vér manipulálásával foglalkozó torzulások összessége.

A dögvész világa

A középkor hajnala

- 476:** a Nyugatrómai Birodalom bukása, a középkor kezdete
- 500 körül:** Klodvig lerakja a Frank Birodalom alapjait
- 7. század:** az iszlám megerősödése
- 8. század:** itáliai városok (Velence, Firenze, Genova...) alapítása
- 754:** a Pápai Állam létrejötte
- 843:** a Frank Birodalom felbomlása (a későbbi Francia- és Németországgá)
- 962:** I. Ottó létrehozza a Német-római Birodalmat s császárrá koronázzák Rómában
- 1000:** a keresztény Magyar Királyság megalapítása
- 11. század:** cseh, lengyel, bolgár és szerb államok megalakulása
- 1066:** Hódító Vilmos megszállja Angliát
- 1095-1291:** keresztes háborúk időszaka

Konrád öröksége

- 14. század eleje:** a nagy járványok időszaka
- 1313:** Hamburgi Konrád, egy német alkímista megalkotja a Bölcsék Kövét, aminek segítségével megkezdte a fertőzöttek gyógyítását
- 1317:** az utolsó járványgócok felszámolása
- 1319:** Konrád titokzatos eltűnése
- 1320 nyara:** a Csapás, a Konrád által meggyógyítottak váratlan és tragikus átalakulása
- 1320. október:** IV. Jeromos pápa szentesíti a Torzak ellen folyó fajirtást
- 1325:** az Inkvizíció jogainak kibővítése (worms-i rendelet)
- 14. század vége:** a Torzak három nagy klánjának megalakulása (Csontmívesek, Húsfivérek, Vérnyelők)

A Húskirályság felemelkedése

- 1402:** Ottokár, moldvai uralkodó kivégzése, akiről kiderült, hogy valójában Húsfivér
- 1402 vége:** a három rejtőzködő nagy klán közül a bosszúszomjas Húsfivérek kinyilvánítják hatalmukat és elpusztítják Moldva új vajdáját és seregét a Podolski-fennsíkon, majd Moldva népét a rabszolgájukká teszik
- 1403. március:** Roland pápa (volt inkvizítor) keresztes hadjáratot hirdet az újonnan megalakult Moldvai Húskirályság ellen
- 1416:** a Húskirályság az összeomlás határán áll, ezért Bórváltó Borisz a Vérnyelőktől és a Csontmívesektől kér segítséget
- 1416 ősze:** a Vérnyelők válaszolnak Borisz hívására s elötörnek Kárpátok-beli rejtekükből, a Csontmívesek azonban továbbra is rejtőzködnek
- 1417:** a Vérnyelő Vlad Dracul letarolja a Húskirálysággal szomszédos Havasalföldet, és a vidék örökös urának nyilvánítja családját
- 1426:** Moldva és Havasalföld egyesített seregei a Maros folyón túlra szorítják a kereszteseket
- 1428:** a keresztes háború első szakaszának vége, a pápai seregek visszavonulnak, de a magyar Hunyadi János erős helyőrséget állomásoztat a két átkozott királyság határán
- 1431:** Vlad felesége ikerfiúknak ad élet, Radunak és Vladnak
- 1443:** Hunyadi Mátyás születése
- 1447:** Vlad Dracul fia, a későbbi Vlad Tepes összeházasodik Borisz lányával, Katarinával, ezzel szentesítve a Húskirályság és Havasalföld unióját

A Csontmívesek bukása

1448: Dracul és Borisz hiába próbál kapcsolatba lépni a Csontmívesekkel, azokat mintha elnyelte volna őket a föld

1466: IX. István pápa (természetes) halála

1467: a pápaválasztásra összegyűlt bíborosok az inkvizítor Piust teszik meg pápának

1469: egy áruló Csontmíves felfedi klánjának angliai rejtékelyét. Az árulót kivégzik és a Szent Liga flottája megindul az angliai Newcastlebe

1469 nyara: az angolokkal kiegészült flotta ostrom alá veszi a Skócia bércei között megbúvó Csontmívesek főerődjét

1469. szeptember: Moldva és Havasalföld Lengyelországon akarja keresztülvonultatni seregét, hogy Gdansk kikötővárosából segítséget küldhessen Skóciába, de tervüket meghiúsítja Mátyás rettegett fekete serege. A Csontmívesek magukra vannak utalva.

1471: évtizedek óta először harcba száll Gerincdárdás William, a Csontmívesek vezére. A félelmetes harcosnak nincs ellenfele a csatamezőn: megállíthatatlanul nyomul a vezéri sátor felé, hogy fejét vegye Pierre bárónak, a keresztények vezetőjének. William már csupán száz lépésre van a bárótól, amikor egy gyönyörűséges angyal száll alá az égből, és pallosának egyetlen csapásával végez a legyőzhetetlennek hitt Williammel. Az angyal öt részre töri a Torz gerincdárdáját és a darabokat átadja a canterbury érseknek, a magyar hercegprímásnak, a horvát bánnak, a francia Pierre bárónak, az ötödiket pedig elküldi Róma püspökének, a pápának.

1472: Szent Liga sorozatos győzelmeket arat a Csontmívesek felett, akiknek írmagja sem marad Angliában. Mindössze tucatnyi hajónak sikerül elmenekülnie és partot érni Norvégiában.

1473: az angyal (aki Uriásnak nevezi magát) hűséget esküszik Pius pápának, kinek megbízására létrehozza Krisztus Katonáinak rendjét.

1476: a Norvég Királyságban rejtőző Csontmívesek úgy döntenek, hogy szétszóródnak szerte Európában

A változás szele

1490: meghal Hunyadi Mátyás, a magyar főnemesek fiát, Corvin Jánost teszik meg uralkodónak

1492: Konrád jelvényét viselő Korcsok meggyilkolják a hajóútra készülő Kolumbusz Kristófot, majd nyomtalanul eltűnnek

1501: halálos ágyán Pius pápa meghirdeti a Moldva-Havasalföld ellen irányuló második keresztes hadjáratot, a támadó seregekkel tart húsz angyal is a Krisztus Katonái rendből

1516: hosszas állóháború után a keresztések áttörnek Havasalföld végvárrendszerén, ezért a Torzultak kénytelenek kelet felé hátrálni

1520 decembere: az ifjú Nostradamus víziója Konrádról és a Torzak jövőjéről. A látók szerint Konrád a mai napig életben van és istentelen, alávaló dolgokon kísérletezik. Jóslatában azt állítja, hogy a Húsfivérek, a Csontmívesek és a Vérnyelők után Konrád a Torzultak négy további nemzedékét fogja létrehozni. Elsők lesznek a Zsigerjárók, kiknek feladata az alkimista kezdeti, tökéletlen gyermekeinek, a három klánnak a kiirtása és a Tiszták felvigyázása. Őket követik az Agykovácsok, a gondolatok és emlékek formázói, kik tulajdon testükből növesztett pengékkel fogják átszabni áldozataik tudatát. Majdan, a 17. század közepén megszületnek Konrád alkímiájának és az Agykovácsok kísérletinek gyümölcsei, a Testhagyók, kik képesek lesznek áttáncolni a lelkeken és az életeken. Végül, az ezredfordulóra elkészül a Nagy Mű, a Magna Opus, a Torzultak hetedik klánja.

1521. január: Nostradamust elhurcolják a pápa inkvizítorai

Karakteralkotás

Egy karakter megalkotásának lépései:

- származás kiválasztása
- tulajdonságok meghatározása
- előnyök/hátrányok kiválasztása
- képzettségpontok szétosztása
- felszerelés vásárlása
- végső simítások

Származás kiválasztása

A játékosnak el kell döntenie, hogy karaktere az alábbi hét csoport közül hova tartozzon:

- a) Tiszta
- b) Húsfivér
- c) Véرنyelő
- d) Csontmíves
- e) Korcs
- f) Alvó
- g) Krisztus Katonája

A döntés előtt olvasd el a Torzultak csoportjai című fejezetet, hogy képet tudj alkotni az egyes törzsekről és megtudd a velük járó játéktechnikai kiegészítéseket!

A tulajdonságok meghatározása

A karaktered mind a hét tulajdonságának értéke egy 1-10-es skálán mérhető.

A hét tulajdonság:

1. Erő
2. Test
3. Ügyesség
4. Intelligencia
5. Tudat
6. Észlelés
7. Karizma

Minden tulajdonság alapértéke 1. A játékos ezen kívül 35 pontot oszthat szét közöttük.

Tulajdonság értéke	Megjegyzés
1-2	gyenge
3-4	átlag alatti
5	átlagos
6-7	átlag feletti
8-9	kiváló
10	kivételes

Az egyes tulajdonságok módosítója a következőket befolyásolja:

Erő: közelharc sebzés, teherbírás

Test: életpontok száma, betegség- és méregellenállás

Ügyesség: támadások pontossága, kezdeményezés

Intelligencia: ismeret képzettségpontok

Tudat: akarat erő tartalék nagysága

Észlelés: kezdeményezés, távolsági támadások

Karzima: nincs számokkal leírható hatása

Előnyök és hátrányok kiválasztása

Amennyiben szeretne, a karakter választhat magának előnyöket és hátrányokat. Arra kell csupán figyelnie, hogy az előnypontjainak összege nem haladhatja meg a hátránypontokét.

Az előnyök/hátrányok leírását lásd a 14. oldalon.

Kezdeti képzettségpontok szétosztása

A tulajdonságokhoz hasonlóan a képzettségek értéke is 1 és 10 között változhat.

Képzettség szintje	Megjegyzés
1	Kontár
2-3	Tanonc
4-5	Biztos tudás
6-7	Tapasztalt
8-9	Mester
10	Nagymester

A kezdő karakterek 20+Intelligencia számú pontot oszthatnak szét képzettségeik között (egy pont egy szintet jelent).

- karakteralkotáskor nem lehetséges 5. szint fölé emelni egy képzettséget
- minden karakter 7. szinten ismeri az anyanyelvét (erre nem kell képzettségpontot költenie)

Felszerelés

A játék kezdetekor minden karakter rendelkezik egy öltözet ruhával, egy egyszerűbb fegyverrel (pl. bot, kés) és minimális mennyiségű pénzzel (elég arra, hogy egy hétre meghúzza magát egy fogadóban). A katonák, harcosok kaphatnak egy olcsóbb vértet vagy pajzsot is és egy harci fegyvert is. Amennyiben a karakter ennél több felszereléssel szeretne indulni, fel kell vennie a Vagyon előnyt.

Végső simítások

Életerő: kifejezi, hogy a karakter mennyi sebet, sérülést képes elviselni, mielőtt eszméletét veszti vagy meghal.

Életpontok meghatározása: $\text{Test} * 5$

Az így kapott érték az életerő maximuma, mely fölé – néhány speciális esettől eltekintve – nem gyógyulhat a karakter!

Akaraterő: belső hajtóerő, mely hihetetlen tettekre teheti képessé a karaktert. A Torzultaknál emellett az átváltozások katalizátora is. Minden Torz csupán korlátozott mértékben képes átalakítani testét – van egy határ, ami után egyszerűen nem képes elviselni több változást.

Akaraterő tartalék meghatározása: $\text{Tudat} * 5$

A fenti érték az akaraterő maximuma, e fölé csak ritkán növelhető az értéke.
Az Akaraterő egy pihentető alvás után visszatöltődik maximális értékére.

Az Akaraterő felhasználása

- próbák megerősítése: bármilyen kockadobás (kivéve sebzés) előtt a játékos dönthet úgy, hogy elkölt 5 akaraterőt. Amennyiben így tesz, két kockával dobhat és a kedvezőbb eredményt használhatja.
- 2, 4 vagy 6 akaraterő elköltésével egy körig figyelmen kívül hagyhatók a karaktert sújtó sérülési, kimerülési levonások (részletekért lásd az Életerő című fejezetet)
- a Torzultaknak akaraterőt kell költeniük, amennyiben át akarják alakítani testüket

Torzulások

A Torzultak különböző módon képesek alakítani testüket. Ha a karaktered Torz, olvasd el a Torzulások című fejezetet, hogy megtudd milyen képességekkel rendelkezik.

A Torzultak csoportjai

A Három Út

Amikor 1364-ben lesújtott a Csapás, az áldozatok zömének torzulása a következő három út egyikébe tartozott: hús, vér vagy csont. Mindegyik út más-más módon változtatta meg a testet és másféle hatalmat adott felette. A torzulás örökölhető – egy Torzult gyermeke ugyanazzal az átokkal fog bírni, mint szülője.

Az emberek által megvetett Torz ösztönösen saját fajtája társaságát kereste, így először kisebb csoportok jöttek létre, majd egyre nagyobbak, míg végül kialakult a három nagy klán. Köszönhetően annak, hogy a Torzak képesek magukhoz hasonló utódokat nemzeni, a klánok hamarosan gyarapodásnak indultak és néhány generáció múltán már nem csupán a betegségük, hanem a rokon szálak is erősítették összetartozásukat.

Húsfivérek, Vérnyelők, Csontművesek – csakhamar e néven rettegte a világ a Torzultak klánjait.

Játéktechnika (Húsfivérek): a játékos képzettségpontok ráfordítása nélkül megkapja a Húsösvény nevű képzettséget kettes szinten. A női karakterek csupán 30 pontot oszthatnak szét tulajdonságaik között és 15+Intelligencia számú pontból vásárolhatnak maguknak képzettségeket karakteralkotáskor, valamint kétszer annyi Akaraterőt kell költeniük a Torzulásaikra, mint másoknak. A Húsösvény ismeretlen okoknál fogva igencsak meggyötri a nők testét és szellemét...

Játéktechnika (Vérnyelők): a játékos képzettségpontok ráfordítása nélkül megkapja a Vérösvény nevű képzettséget kettes szinten. A 6 vagy ennél alacsonyabb Tudat tulajdonságú Vérnyelőknek fel kell vennie a *Függőség (vér)* nevű hátrányt [7-Tudat tulajdonságának értéke] szinten. Ezért nem kapnak előnypontokat.

Játéktechnika (Csontművesek): a játékos képzettségpontok ráfordítása nélkül megkapja a Csontösvény nevű képzettséget kettes szinten. Mivel a Csontösvény torzulásainak többsége sebet, sérüléseket okoznak használójuknak, ezért a játékos köteles legalább 5-re emelni karakteralkotáskor a Csontművese Test tulajdonságát (az ennél gyengébb Csontművesek általában nem élik meg a felnőttkort – a húsupól előtörő tulajdon csontjaik okozzák vesztüket).

Korcsok

Ha nem is túl gyakori eset, de azért előfordul, két különböző utat járó Torzultnak gyermeke születik. Az újszülöttet egyaránt kínozza mind apja, mind anyja Torzulása, ám cserébe olyan hatalmakat szabadíthat fel, amire egyik szülője sem képes. A legtöbb Korcs egészen fiatal korára elveszíti emberi külsejét, aminek köszönhetően megfelelő álcázás nélkül nem tanácsos emberi közösség közelébe merészkedniük.

Játéktechnika: a játékosnak el kell döntenie, hogy karaktere vér-csont, vér-hús vagy hús-csont hibrid legyen. Az egyik ösvényt második szinten, a másikat pedig első szinten fogja ismerni. A későbbiben mindkettőt szabadon fejlesztheti és kialakíthat kevert torzulásokat is, viszont jóval súlyosabb levonásokkal kell szembenéznie.

Alvók

Egy Torzult és egy Tiszta személy nászából születő gyermek általában Torz lesz, de rendkívül ritkán egy Alvó születik, aki minden tekintetben normális embernek látszik. Látszik... Az Alvó ugyanis ott hordozza magában a mutáció csíráját, ami bármikor szárba szökhet. Az úgynevezett ébredésig (ami lehet, hogy soha nem következik be) azonban az Alvót képtelenség megkülönböztetni egy Tisztától, csupán szülei tudják az igazságot. A felébredt Alvón sokkal kevésbé hagy nyomot a torzulás, viszont soha nem is lesz olyan erős, mint Torz szülője.

Játéktechnika: a játékos válasszon egyet a három nagy út közül. Karakteralkotáskor nem ismeri a vonatkozó ösvény képzettségét. A játék folyamán képzettségpontokból megvásárolhatja a választott útjának első szintjét (és fejlesztheti is), azonban ha ezt megteszi, onnantól ugyanúgy üldözni fogják, mint a többi torzultat. Nem sajátíthatja el 4. szintnél magasabban a választott Ösvényét, viszont jóval enyhébb büntetések sújtják, mint a teljesvérű Torzultakat.

Krisztus Katonái

E rendkívül fiatal rendet a köznép csak Angyalrendként emlegeti. Tagjai egytől egyig a tökéletesedés útján járó szent emberek – minden szépséges beavatottjuk szeme előtt egy cél lebeg: angyalá válni.

Krisztus Katonáit az angyal Uriás alapította meg Pius pápa kérésére, a Torzultak klánjainak ellenpólusaként. Azonban mint Uriásnak, a rendnek is van egy hétpecsés titka...

Uriás nem valójában nem angyal. Valaha Martinus néven ismerték s a bencés rend szerzetese volt. Martinus szigorú vallásos nevelést kapott bigott apjától, s már születésekor eldöntött kérdés volt, hogy a fiú az Úr szolgája lesz. Fiatalemberként vette magára a szerzetesi csuhát, és rendíthetetlen buzgalommal szolgálta Istent, mígnem egy missziója során megfertőződött a leprával. A barát már nyolc éve szenvedett, amikor 1360-ban Konrád, az alkimista meggyógyította. Martinus a Csapás évéig nyugalomban élte odaadással és alázattal teli életét. A szerzetes hite töretlen maradt még a Csapás során is: elbujdosott a Feketeerdőbe, hogy imákkal és askézissal felülkerekedjen a torzuláson. Nem tudni, mi módon, de annyi bizonyos, hogy Martinus irányítása alá vonta a mutációt s nem vált szörnyeteggé, mint a többi szerencsétlen. Az ifjú barát teste hasonult a lelke szépségéhez: szeplőtelen bőre elefántcsontfehéren tündökölt, földöntúli szépségű arcát aranyszőke haj keretezte, de a legcsodálatosabb a hátán sarjadt tollas angylaszárny volt.

Száz évvel később, 1480-ban Uriás néven megmutatkozott a világ előtt. Gerinclándzsás William felett aratott győzelme, kiegészítve angyali megjelenésével bőven elég volt, hogy elhitesse az emberekkel: valóban égi teremtmény. Uriás mindössze Pius pápa és néhány bíboros előtt fedte fel magát.

„A cél szentesíti az eszközt.”

A pápa és bizalmasai úgy döntöttek, hogy a Torzultak ellen Torzultakkal fognak küzdeni, ezért megbízták Uriást az Angyalrend megalapításával. Az inkvizíció Tiszta férfiak által megtermékenyített Torz asszonyok félvér gyermekeit, Alvókat adott Uriásnak, aki megtanította őket a saját útjára. Néhányukban túl erős volt a Torzulás – őket kivégezték –, ám a gyermekek nagy részét sikerült elszakítani a vér, hús és csont átkos ösvényétől. Felőve ők alkották az angyalok első generációját.

Krisztus Katonái egyelőre természetesen az inkvizíció szigorú ellenőrzése alatt állnak, de az angyalok mindent megtesznek, hogy bizonyíthassák hűségüket és elnyerhessék

szabadságukat. Talán most, a moldvai Húskirályság ellen indított második keresztes hadjáratban sikerül kiharcolniuk függetlenségüket...

Játéktechnika: az angyalok második szinten ismerik Uriás ösvényét, és soha nem sajátíthatják el a Hús-, Vér- és Csontösvényt. Előnypontok ráfordítása nélkül megkapják az Igazhitű előny 3 pontos változatát, de nem használhatják a hit erejét (Lásd: A hit ereje című fejezet). A karakter tovább növelheti az Igazhitű előnyt (immár pontok ráfordításával).

Előnyök, hátrányok

Az előnyök és hátrányok választása nem kötelező. A karakter felvehet hátrányokat, úgy, hogy egyetlen előnyt sem választ ki karakterének, ám ez fordítva nem lehetséges, ugyanis az előnypontjainak összege nem haladhatja meg a hátránypontokét (ez alól egyetlen kivétel van: Uriás követői ingyen megkapják 3. szinten az Igazhitű előnyt).

Előnyök

Éber álmom (3 pont)

Az előny birtokosát nem könnyű meglepni álmában: ha valaki mellé akar lopakodni, a Mesélő Észlelés próbát tehet az alvó karakternek, minek sikere esetén felébred (a célszám 3-mal magasabb, mintha ébren lenne).

Egyensúlyérzék (2 pont)

A karakter +2 módosítót kap akrobatikával, kötél tánccal kapcsolatos próbáira. Ha megfelelően magas az Ügyessége, könnyen kereshet pénzt mutatványaiával.

Gyors gyógyulás (2 pont)

A karakter különösen gyorsan épül fel sérüléseiből: naponta a maximális életerejének egyötödét nyeri vissza a szokásos 10% helyett.

Húsnővér (5 pont)

Az előnyt csak Húsfivérek asszonyai vehetik fel. A többségtől eltérően az előnnyel bíró nőket nem szipolyozta ki a Húsvény, így karakteralkotáskor a 12. oldalon leírt hátrányok rájuk nem vonatkoznak.

Igazhitű (1-5 pont)

A karakter az előny szintjének megfelelő pontértékű ún. hittartalékot kap.

Kétkezes (2 pont)

A karakter egyformán ügyesen képes használni mindkét kezét. Ha az előnnyel nem rendelkező karakternek megsérül az ügyesebbik keze, a rosszabbik kezével végrehajtott minden cselekedetére -2 módosítót szenved el (pl. harc, írás).

Művelt (1 pont)

Karakteralkotáskor kapsz öt pontot, amiből szabadon növelheted az ismeret jellegű képzettségeidet, és az egyiket akár 6. szintre is emelheted.

Nagy termet (5 pont)

A karakter hatalmas, robusztus termetű, Erő vagy Test tulajdonságára +1 pontot kap.

Rend (1-5 pont)

A karakter egy rend, céh vagy szervezet tagja. Társaitól segítségre és védelemre számíthat, ám szükség esetén tőle is ugyanezt várják el.

Sasszemű (3 pont)

A karakter látása jóval élesebb egy átlagemberénél: látással kapcsolatos észlelés próbáira és távolsági támadásaira +1 módosítót kap.

Szerencsés (4 pont)

A karakter játékkalkalmanként egyszer újraguríthatja egy elrontott dobását.

Szívós (3 pont)

Test tulajdonságod eggyel magasabbnak számít, ha betegségnek vagy méregnek kell ellenállnod.

Tehetséges (2 pont)

A karakter +2 módosítót kap egy kiválasztott szakmával vagy művészeti ággal kapcsolatos próbáira.

Vagyon (1-5 pont)

Egy pont esetén a karakter egy értékesebb tárgy (apró drágakő, míves páncél, aranyrög, stb.) tulajdonosa. Kettő pontért lehet egy szerény háza, apró birtokkal. Három pontos előnnyel már nem kell aggódnia a megélhetése miatt. Négy pontért nagy birtoka lehet, pazar háza, néhány szolgálával. Öt pont esetén rendelkezhet egy kisebb várral vagy egy óriási birtokkal, tucatnyi szolgálával. Könnyen megvásárolhatja magának a legkülönbözőbb luxuscikkeket is.

Vasakarát (1-5 pont)

A karakter Akaratereje az előny szintjének megfelelő számú ponttal növekszik.

Hátrányok

Bamba (2 vagy 4 pont)

Képtelen vagy gyorsan reagálni a váratlan dolgokra, szükséged van egy kis időre, míg eldöntöd, mit is kéne tenned. Kezdeményezésed 1, illetve 2 ponttal alacsonyabb a szokásosnál.

Balszerencsés (3 pont)

A Mesélő minden játékkalomban előtt titokban dob egy kockával. Ahányat dobott, a játékkalomban során az annyiadik próbád sikertelen lesz. Tehát ha hatot dobott, a hatodik próbád egy szerencsétlen véletlen folytán nem fog sikerülni.

Betegség (1-5 pont)

A karakter betegsége egy pontért inkább zavaró, mint ártalmas, súlyosabb esetekben azonban bármilyen szörnyű kór elképzelhető...

Ellenség (1-5 pont)

A karakter a múltban egy ellenséget szerzett magának, aki ha lehetősége nyílik, nem habozik keresztbe tenni a karakternek (1 pont), súlyosabb esetben pedig akár az életére is törhet (5 pont).

Fájdalmas torzulás (5 pont)

A szervezeted alig képes elviselni a Torzulást: ha torzulsz, annyi életpontot veszítesz, amennyi akaraterejét a változásra költöttél.

Féllábú (4 pont)

Balesetben elveszítetted az egyik lábad vagy egy fertőzés miatt le kellett vágni, esetleg születésedtől fogva béna, csökevényes. Mankóiddal csak csökkentett sebességgel tudsz bicegni, kezdeményezésed 3-mal csökken, a harcolni csak -2-es módosítóval tudsz.

Függőség (1-5 pont)

A karakter rabja valaminek: egy pontos hátrány esetén ez még egészen ártalmatlan dolog, négy-öt pontért viszont már a karakter bármire hajlandó, hogy hozzájusson függősége tárgyához.

Gyáva (1-5 pont)

A karakternek minden alkalommal el kell költenie 1-5 Akaraterőt, ha egy veszélyes cselekedetet kíván végrehajtani. Ha nem költ Akaraterőt, minden próbájára 1-5 levonás járul, amíg el nem múlik a veszély.

Kishitű (4 pont)

Nem bízol eléggé a képességeidben. Ha Akaraterővel szeretnéd megerősíteni az egyik próbádat, a szokásos 5 pont helyett hatot kell elköltened.

Némaság (3 pont)

A karakter halk nyögéseken és hörgéseken kívül nem képes más hangot kiadni magából.

Rossz hallás (2 vagy 4 pont)

Két pontért a karakternek gyenge a hallása, az ezzel összefüggő próbákra –3 levonást szenved el. Négy pontért a karakter teljesen süket.

Rossz látás (3 vagy 5 pont)

Három pontos változat esetén a karakter –3 módosítót szenved el a látással kapcsolatos próbáira. Öt pontos hátránnyal a karakter teljesen vak.

Tartozás (1-5 pont)

A karakter kisebb-nagyobb pénzüsszeggel vagy egy szolgálattal adósa valakinek. A Mesélő a hátrány pontértékének megfelelően határozza meg a tartozás nagyságát, súlyosságát és sürgősségét, valamint a hitelező személyét. Például egy pontos hátránynál a karakternek egy éven belül ki kell fizetnie a mellvértje árát egy uzorásnak, míg négy pont esetén mondjuk egy emberevő Húsfivér fogságába esett, aki szabadon engedte őt, cserébe viszont a karakternek havonta egyszer gondoskodnia kell a Torzult vacsorájáról.

Vadtorzulás (1-5 pont)

Egy állandó torzulásod van, melyet nem tudsz eltüntetni, bármekkora is legyen az Ösvényed. A vadtorzulás mindig nagyobb hátránnyal jár, mint előnnyel (például csontagyarak, amik harapásodhoz +3 sebzést adnak, viszont képtelen vagy tőlük érthetően beszélni).

Vérzékeny (3 pont)

Ha a karakter egy 10 életpontnál súlyosabb sérülést szenved el, Test tulajdonságának megfelelő számú körön belül elvérzik, hacsak nem látja el egy gyógyításban képzett ember (célszám: 18).

Vézna (3 vagy 5 pont)

A karakter satnya, erőtlen, kevesebbet bír egy átlagos testalkatú embernél. Az enyhébb változat esetén a karakter Erő vagy Test tulajdonsága egy ponttal csökken. A hátrány súlyosabb változatánál mindkettő.

Képzettségek

A képzettségek a karakter élete során tanult ismereteit, tudását jelképezik.

Ha a játék során olyan helyzet lép fel, amikor nem egyértelmű, hogy a karakter képes-e sikerrel teljesíteni a feladatot, akkor képzettségpróbát kell dobni a kapcsolódó képzettséggel.
Például: nem kell dobni, ha a karakter fel akar menni egy lépcsőn az emeletre, viszont akkor már igen, ha egy várfalon kíván átmászni.

A feladat nehézségét a célszám fejezi ki: könnyű feladatoknak alacsony a célszáma, a nehezeknek magas.

Feladat nehézsége	Célszám	Példa (Gyógyítás)
Nagyon könnyű	8	Horzsolások fertőtlenítése
Könnyű	11	Felületi seb bekötözése
Átlagos	14	Enyhébb betegség kezelése
Nehéz	17	Törött csontot sínbe tenni
Nagyon nehéz	20	Haldokló stabilizálása
Irgalmatlanul nehéz	23	Műtét (belső szervek)
Közel lehetetlen	26<	Műtét, rögtönzött eszközökkel

Képzettségpróba

- add össze a megfelelő képzettség és tulajdonság értékét
- dobj egy tízoldalú kockával és add hozzá az összeghez
- amennyiben képzettségpróbád végeredménye eléri vagy meghaladja a célszámot, sikerrel jártál
- ha nem érted el a célszámot, kudarcot vallottál

Képzettségpróba: Képzettség+Tulajdonság+d10

Tulajdonságpróba

Ha a Mesélő úgy ítéli meg, Képzettségpróba helyett dobathat Tulajdonságpróbát is. Ha például a játékos fel akarja emelni a társa lábára zuhant súlyos szikladarabot, akkor Erő tulajdonságpróbát kell tennie, nem pedig például Erő+Sziklaemelés próbát. (A Tulajdonság értékének kétszeresét ajánlott venni, hogy lehessen használni a normál képzettségpróba célszámait.)

Tulajdonságpróba: Tulajdonság*2 + d10

Képzettségek listája

Elméleti képzettségek	Harci képzettségek*
Írás-olvasás (Intelligencia)	Fegyverhasználat (Ügyesség)
Nyelvismeret (Intelligencia)	Célzás (Ügyesség és Észlelés)
Gyógyítás (Intelligencia)	Harcmodor (Erő/Ügyesség)
Diplomácia (Karizma)	Vértviselet (Erő/Test)
Alkímia (Intelligencia)	Vakharc (Észlelés)
Vallásismeret (Intelligencia/Tudat)	Általános képzettségek
Törvénykezés (Intelligencia)	Lovaglás (Ügyesség)
Történelem (Intelligencia)	Kínzás elviselése (Tes/Tudat)
Alvilági képzettségek	Rászedés (Intelligencia/Karizma)
Alvilágismeret (Intelligencia)	Kereskedelem (Intelligencia/Karizma)
Zárnyítás (Ügyesség/Intelligencia)	Úszás (Ügyesség)
Csapdaállítás (Ügyesség)	Mászás (Ügyesség)
Méregkeverés (Intelligencia)	Mesterség (Ügyesség/Intelligencia)
Hamisítás (Ügyesség/Intelligencia)	Ugrás (Erő)
Tolvajlás (Ügyesség)	Nyomolvasás (Észlelés/Intelligencia)
Lopakodás (Ügyesség)	Csábítás (Karizma)
Álcák (Ügyesség)	Futás (Test)

*A harci képzettségek alkalmazására vonatkozó különleges szabályokért lapozd fel a Harc fejezetet!

Megjegyzés: Javasolt, hogy szociális képzettségek esetén a játékos ne csak annyit mondjon, hogy becsapom az őrt Rászedés+Karizmával, hanem próbálja meg előadni, hogy mit is akar mondani és a Mesélő ennek a függvényében adjon hozzá egy 1-10 közötti értéket a kockadobás helyett a Képzettség+Tulajdonság összegéhez.

Természetesen a fenti lista csupán példa, és szabadon alkothatók más képzettségek. Ha egy paraszti családból származó karakter szeretne 2. szintű Földművelés képzettséggel indulni, annak semmi akadályja.

Harc

A harc körökből áll. Egy kör 6 másodperc hosszú, ezért egy perc 10 körnek feleltethető meg. Egy kör alatt a következő dolgok egyikének (vagy a gyorsaságától függően akár többnek) a végrehajtására van lehetősége a karakternek:

- támadhat
- átalakíthatja a testét (csak Torzultak)
- végrehajthat egy cselekedetet (pl. elfuthat vagy előszedhet valamit a hátizsákjából)

Természetesen a fentiekkel egy időben megtehet olyan apróbb dolgokat is, amelyek nem igényelnek különösebb odafigyelést (pl. odakiálthat egyik társának, tehet egy-két lépést, eldobhatja a kezében tartott tárgyakat).

A kör felépítése

1. Kezdeményezés megállapítása

A kör kezdetén minden karakter összeadja az Ügyességét és az Észlelését, majd az összeghez hozzáadja egy d5-ös dobás eredményét. Az így kapott szám a kezdeményezése.

2. A cselekedetek végrehajtása

A kör első fázisában a legnagyobb kezdeményezéssel bíró karakter cselekedhet először, a legalacsonyabb pedig utoljára. A kezdeményezéséből le kell vonnia az akciójának a Gyorsaságát. Miután az összes harcoló fél cselekedett egyszer, kezdetét veszi az adott kör második fázisa. Ebben szintén a kezdeményezésüknek megfelelő sorrendben cselekedhetnek. A karakter nem tehet semmit, ha nincs olyan akciója, aminek a Gyorsaságát a kezdeményezéséből levonva 0-nál nagyobb számot kapna eredményül.

A harci képzettségek

Az alábbi képzettségek használatára különleges szabályok vonatkoznak.

Fegyverhasználat (Ügyesség)

A Fegyverhasználatot minden használni kívánt fegyvercsoportra külön fel kell venni:

- Tőrök
- Kardok
- Csatabárdok
- Buzogányok
- Szálfegyverek
- Csontfegyverek (csak Csontmíveseknek)
- Természetes fegyverek (öklözés, verekedés, stb.)

A Fegyverhasználat képzettségpróbája tulajdonképpen a támadódobás.

(Fegyverhasználat+Ügyesség+Fegyvermódosító+d10)

A karakter védettsége: Fegyverhasználat+Ügyesség+Fegyvermódosító+6. Amennyiben a támadódobás eléri vagy meghaladja a védettséget, a támadás sikerrel járt és sebzés dobandó.

A nehéz, kétkezes fegyverekkel való támadáskor a karakter Ügyessége maximum az Erő tulajdonságának az értékéig számít be a támadódobásba. Például: Pierre, a francia zsoldos Ereje 5, Ügyessége 7, Fegyverhasználat: Kardok képzettsége 6. Megbízható rövidkardjával a támadása: 7+6+d10. Egy szerencsétlen baleset folytán azonban Pierre elveszíti a rövidkardját, ezért kénytelen egy súlyos, kétkezes pengével küzdeni. Ekkor támadása mindössze 5+6+d10,

mivel az ötös Ereje a támadás szempontjából ötre korlátozza az Ügyességét. Ha Ereje 7 vagy több lenne, akkor a teljes Ügyességét használhatná a pallossal történő támadáskor is. (Megjegyzés: a példában nem számoltam a Fegyver- és egyéb módosítókkal.)

A Fegyverhasználat képzettség 6. szintjének elsajátításakor a karakter specializálódhat egy fegyverre. Választhat egyet az alábbi előnyök közül:

- +1 módosító a támadásokra
- +1 módosító a védettséghez
- +1 sebzés
- egy ponttal javul (csökken) a fegyver gyorsasága

A Fegyverhasználat további szintjein (7-10) további választhat egy-egy újabb előnyt vagy növelhet egy már meglévőt. Nem kötelező minden előnyt ugyanarra a fegyverre felvenni, de egy fegyverhez egy fajta módosítót csak háromszor szabad hozzárendelni. Például: Edward 9. szintű Fegyverhasználat (Csatabárdok) képzettséggel bír. A képzettség hatodik szintjének felvételekor úgy döntött, hogy a kétkezes csatabárd használatában mélyül el (+1 sebzés). Hetedik, nyolcadik és kilencedik szinten egy-egy ponttal növelte a kétkezes csatabárd támadását. A 10. szint elsajátításakor nem növelheti tovább a támadást, de a sebzést, gyorsaságot vagy a védettséget igen, esetleg rendelhet egy módosítót a fejszéhez vagy az egykezes csatabárdhoz.

Célzás (Ügyesség és Észlelés)

A Célzást minden használni kívánt fegyvercsoportra külön fel kell venni:

- Íjak
- Számszeríjak
- Hajítófegyverek

A Célzás képzettségpróbája a löfegyverrel történő támadást jelenti (Ügyesség és Észlelés átlaga+Célzás+Fegyvermódosító+d10).

A Fegyverhasználatnál eltérően a Célzás nem adódik hozzá a karakter távolsági fegyverekkel szembeni védettségéhez. A távolsági harcról bővebben olvashatsz még ebben a fejezetben.

A Célzás képzettség 6. szintjének elsajátításakor a karakter specializálódhat egy fegyverre. Választhat egyet az alábbi előnyök közül:

- +1 módosító a támadásokra
- +1 sebzés
- egy ponttal javul (csökken) a fegyver gyorsasága

A Fegyverhasználatnál leírtak ehelyütt is érvényesek.

Harcmodor

a) Pajzshasználat (Ügyesség)

E képzettséggel a karakter képes hatékonyan használni a különféle pajzsokat. Amennyiben egyik kezében pajzsot tart, akkor a védettségét a szokásos Fegyverhasználat+Ügyesség+Fegyvermódosító+6 helyett a következőképpen kell kiszámolni: Pajzshasználat*1,5+Ügyesség+Pajzsmódosító+6.

b) Kétkezes harc (Ügyesség)

Azok a karakterek, akik e képzettség nélkül folytatnak kétkezes harcot, a fő fegyverükkel történő támadásukra –3, a kiegészítő fegyverrel végrehajtottakra pedig –6 módosítót kapnak.

Egy fázisban mindössze egyik fegyverükkel támadhatnak, semmilyen előnyük nem származik abból, hogy két fegyverrel küzdenek.

Bármelyik szinten is bírja a karakter a képzettséget, csupán az alacsonyabb Fegyvermódosítójú fegyver számít bele a védettségébe.

1. szint: a kiegészítő fegyveres támadás módosítója –5

2. szint: a főfegyveres támadás módosítója –2

3. szint: a kiegészítő fegyveres támadás módosítója –4 (látható, hogy a képzettség első három szintje csupán a továbbiak megalapozása, csupán annyi a jelentősége, hogy karakter szokja ezt a harci stílust – aki ennél tovább nem akarja fejleszteni a Kétkezes harcot, annak nem is érdemes felvennie)

4-5. szint: a karakter képes egyazon fázisban fő- és mellékfegyverével is egy-egy támadást végrehajtani, mindkét fegyver gyorságát le kell vonnia a kezdeményezéséből

6. szint: a mellékfegyver módosítója –3; amennyiben a karakter az adott fázisban nem támad az egyik fegyverével, a fázis végéig +2 pontot kap a védettségéhez (a nem támadást a fázis elején be kell jelentenie)

7. szint: a karakter képes egyazon fázisban támadni fő- és mellékfegyverével, kezdeményezéséből pedig mindössze a két fegyver gyorságának másfélszeresét kell levonnia (ha egy fegyverrel támad egy fázisban, a szokásos módon kell csökkentenie a kezdeményezését)

8. szint: a fő fegyver módosítója -1

9. szint: a karakter képes egyazon fázisban támadni fő- és mellékfegyverével, kezdeményezéséből pedig mindössze a lassabb fegyverének a sebességét kell levonnia (ha egy fegyverrel támad egy fázisban, a szokásos módon kell csökkentenie a kezdeményezését)

10. szint: a mellékfegyver módosítója -1

c) Nehézfegyveres harc (Erő)

Ez a harcmodor kizárólag kétkezes, illetve zúzófegyverekkel gyakorolható. A képzettség segítségével a harcos jobban kihasználhatja erejét, így a támadásai jóval pusztítóbbá válnak. A harcmodor elsajátításához és műveléséhez legalább 6-os Erő érték szükséges. A könnyebb, egykezes zúzófegyverekkel a mesélő belátása szerint folytatható Párbaj harcmodor vagy Nehézfegyveres harc, de a kettő egyszerre nem!

1-2. szint: a karakter Erejének 5 feletti részével (de maximum 2-vel) növekszik az általa okozott sebzés

3-4. szint: ha a karakter sebzést okoz, ellenfele páncéljának sebzésfelfogását egy ponttal alacsonyabbnak tekintheti

5. szint: a karakter Erejének 5 feletti részét (de maximum 2-t) hozzáadhatja a támadásához

6-7. szint: a karakter Erejének 5 feletti részét (de maximum 3-at) plusz egyet hozzáadhatja a támadásához és sebzéséhez

8. szint: ha a karakter sebzést okoz, ellenfele páncéljának sebzésfelfogását két ponttal alacsonyabbnak tekintheti

9. szint: a karakter Erejének 5 feletti részét (de maximum 3-at) plusz kettőt hozzáadhatja a támadásához és sebzéséhez

10. szint: a karakter Erejének 5 feletti részét plusz kettőt hozzáadhatja a támadásához és sebzéséhez

A harcmodorban küzdve a karakter védettsége 3 ponttal csökken – erős páncél ajánlott.

d) Párbaj (Ügyesség)

Amennyiben a karakter egy egykezes fegyverrel küzd, és a másik kezében nem tart se pajzsot, se másik fegyvert, lehetősége van, hogy használja a Párbaj képzettség nyújtotta előnyöket. A harcmodor erőteljesen épít a gyorsaságra, mozgékonyaságra, ezért láncingnél nehezebb vértben és 5 alatti Ügyességgel nem gyakorolható.

1-2. szint: a karakter kap 1 pontot, az ún. párbajmódosítót, amit minden kör elején hozzárendelhet a támadásához vagy a védettségéhez (*Figyelem: természetesen ugyanazt az 1 pontot kapja meg minden körben, nem körönként egy újabbat!*)

3-4. szint: párbajmódosító értéke 2

5. szint: a párbajmódosítót a karakter hozzárendelheti fegyvere sebzéséhez is

6. szint: ha a karakter nem használja fel a párbajmódosítóját, az adott körre 1 ponttal csökkentheti fegyvere sebességét

7-8. szint: a párbajmódosító 3 pontra növekszik

9. szint: ha a karakter nem használja fel a párbajmódosítóját, az adott körre 2 ponttal csökkentheti fegyvere sebességét

10. szint: a párbajmódosító értéke négyre növekszik

Vértviselet (Erő/Test)

A nehéz páncélokban való harcolás a vért nyújtotta védettség előnye mellett hátrányokkal is jár: a karakter Ügyessége a páncél merevségétől, súlyától függő mértékben csökken. A Vértviselet képzettség a különféle páncélok használatát és a hátrányok csökkentését foglalja magában.

0. szint: a karakter által viselt páncélok ügyességrontása 2-vel magasabbnak számít

1. szint: a karakter képes a lemezpáncél kivételével szakszerűen magára öltetni a vértet, így azok nem fogják kidörzsölni, helyesen lesznek illesztve, stb. A lemezpáncél felvételéhez szüksége van egy segédre.

2. szint: a karakter által viselt páncélok ügyességrontása 1-gyel magasabbnak számít

3. szint: a karakter képes egyedül felöltetni a lemezvértet, ám ha nem tud erre szólni legalább öt percet, akkor a vért sebzés csökkentése eggyel kisebb, míg ügyességrontása eggyel nagyobb lesz a megszokottnál

4-5. szint: a karakter által viselt páncél ügyességrontása megegyezik a páncélnál leírt alapértékkel

6. szint: a karakter által viselt vért ügyességrontása 1-gyel csökken

7-8. szint: a karakter +2 bónuszt kap, ha nehézvértben próbálja legázolni ellenfelét; a vért ügyességlevonása 2 ponttal csökken

9. szint: a karakter által viselt vért ügyességrontása 3 ponttal csökken

10. szint: a vért ügyességlevonása 4 ponttal csökken

Vakharc (Észlelés)

Teljes sötétségben a karakter támadásait –6 pontnyi büntetés sújta. Félhomályban, kedvezőtlen fényviszonyok között a módosító –3-ra csökken.

A Vakharc képzettségnek nincs képzettségpróbája, ehelyett minden egyes szintje a különböző előnyöket nyújt birtokosának.

1. szint: a félhomály módosítója -2

2. szint: a teljes sötétség módosítója -5

3. szint: félhomályban a karakter használhatja az Észlelését az Ügyessége helyett, ha akarja

4. szint: a teljes sötétség módosítója -4

5. szint: a félhomály módosítója -1

6. szint: a teljes sötétség módosítója -2

7. szint: a félhomály módosítója megszűnik

8. szint: a teljes sötétség módosítója -3

9. szint: a karakter teljes sötétségben is használhatja Észlelését az Ügyessége helyett

10. szint: a teljes sötétség módosítója -1

A Vakharc képzettség a közelharcra vonatkozik. A távolsági fegyverekkel történő vakharc olyan fokú specializáltságot feltételez, amit nem tartok reálisnak, ezért nem is javaslom használatát.

Közelharc

Támadás

– a támadó dob d10-zel

– a dobáshoz hozzáadja az Ügyességét, a Fegyverhasználat képzettségét, a Fegyvermódosítóját, illetve egyéb módosítókat

– az így kapott összeg a támadás

– ha a támadás eléri ez ellenfél védettségét, akkor találat született és sebzés dobandó

Védekezés

– a karakter védettsége: Ügyesség+Fegyverhasználat+Fegyvermódosító+egyéb módosítók+6

(– pajzs esetén: Ügyesség+Pajzshasználat*1,5+Pajzsmódosító+egyéb módosítók+6)

– ha a megtámadott védettsége nagyobb a támadódobás eredményénél, akkor háritotta/elkerülte a csapást

Találat

– ha a támadás elérte vagy meghaladta a védettséget, sebzést kell dobni

– a sebzés: fegyver sebzése+Erőmódosító (Erőmódosító: Erő-5)

– a sebzést csökkenthetik bizonyos módosítók (pl. páncélok)

– előfordulhat, hogy a támadás nem sebzést okoz, hanem valami más hatása van (pl. mérgezés vagy lefogás)

Távolharc

Támadás

– a támadó dob d10-zel

– a dobáshoz hozzáadja az Ügyességének és Észlelésének az átlagát, a Célzás képzettségét, a Fegyvermódosítóját, illetve egyéb módosítókat

– az így kapott összeg a támadás

– ha a támadás eléri ez ellenfél védettségét, akkor találat született és sebzés dobandó

– ha a támadódobás eredménye eléri ez ellenfél védettségét, akkor találat született és sebzés dobandó

Védettség

– ha valakit távolsági támadás ér, annak nem a szokásos módon számítandó a védelme, ugyanis a fedezékétől és a támadótól való távolságától függ

– a következő táblázat szerint számolható ki a védettség

Takarás		Távolság	
25%	+ 2 védettség	Közel	+ 13 védettség
50%	+ 4 védettség	Közepes	+ 17 védettség
75%	+ 7 védettség	Messzi	+ 21 védettség
100%	Sikertelen támadás	Nagyon messzi	+ 25 védettség

- a takarás és a távolság módosítói összeadódnak
- a távolság fegyverfügő (pl. ami egy dobótörrel közepes távolság, egy íjjal még csak közeli)
- minden esetben a Mesélő dönti el, hogy a célpont melyik takarási és távolsági kategóriába tartozik
- mozgó célpont esetén a védettség tovább növekedhet a célpont sebességétől függően (lassan mozgó: +1, gyorsan mozgó: +3, nagyon gyorsan vagy kiszámíthatatlanul mozgó: +6)

Egyéb harci tényezők

- Meglepetésszerű támadás: +4 támadás
- Támadás oldalról: +2 támadás
- Támadás hátulról: +6 támadás
- Harc félhomályban: -3 támadás
- Harc vakon/sötétben: -6 támadás
- Harc helyhez kötve: -2 védettség, -2 kezdeményezés
- Harc fekve: -4 védettség, -4 kezdeményezés
- Harc magasabbról: +2 támadás
- Harc kábultan: -2 támadás és védettség, -3 kezdeményezés (enyhébb kábulat esetén: -1 támadás és védekezés, -2 kezdeményezés)
- Harc megfélemlítve: -2 támadás, -2 kezdeményezés
- Harci láz: +1 támadás, -3 védettség, +1 sebzés, +1 kezdeményezés
- Harc lóról: Lovaglás képzettség felének megfelelő számú pont osztható szét a támadás és védekezés között
- Roham: +2 támadás, -4 védettség, +3 sebzés (csak akkor lehetséges, ha a karakteré a kezdeményezés és van hely lendületet venni)
- Védekező harc: -2 támadás, +2 védekezés, -2 kezdeményezés

Életerô

- Ha egy karakter életeroje a felére csökken, akkor enyhén kábult lesz (-1 támadás és védekezés, -2 kezdeményezés). Két akaraterô elköltésével a karakter egy körig mentesül a levonásoktól.
- Ha egy karakter életeroje a harmadára csökken, akkor kábult lesz (-2 támadás és védekezés, -3 kezdeményezés). Négy akaraterô elköltésével a karakter egy körig figyelmen kívül hagyhatja a levonásokat.
- A karakter eszméletét veszti, ha életeroje 5 alá csökken. 6 akaraterô elköltésével egy körig talpon maradhat.

Gyógyulás

Egy átlag ember naponta maximális életerojének 10%-át gyógyulja fel.

Amennyiben a karakter nem veszítette el életpontjainak több mint negyedét, nincs szüksége különösebb ellátásra, ápolásra. Ha viszont ennél súlyosabb sérülést szenvedett, igénybe kell vennie egy gyógyító segítségét, hogy elkerülje a sebfertôzést.

Ha a karakter elveszíti életpontjainak 90%-át, a Mesélô belátása szerint egyéb következményekkel is számolnia kell (csonttörés, belsô vérzés, maradandó károsodások...).

Betegségek és mérgek

A betegségek és mérgek mindegyike bír egy szinttel, ami 1 és 10 közé esik. Ha egy karaktert mérgezés ér vagy meg kell állapítani, hogy elkap-e egy betegséget, a Mesélô dobjon a mérge/betegség szintjének megfelelő kockával. Ha az eredmény nem haladja meg a karakter *Test tulajdonságának ötszörösét*, akkor a szervezet ellenálló képessége legyőzte az ártó kórt, egyébként viszont megfertôzött.

A Torzultak immúnisak minden természetes eredetű betegségre, viszont a mérgek rájuk is normálisan hatnak!

Zuhanás

Egy karakter nagyjából 2-3 métert zuhanhat sérülés nélkül. E felett minden méternyi esés után d5 életpont veszteséget szenved el a becsapódásnál. Minden, a Test tulajdonságát meghaladó méter után a veszteség d10.

Tűz

A különböző méretű tüzek sebzéséről az alábbi táblázat informál:

Tűz	Sebzés (életpont)
Gyertya	1
Fáklya	d5
Tábortűz	2d5
Máglya	3d5
Tűzvész	4d5

A fenti sebzést a tűz az első és a második körben okozza. Ha ez alatt nem oltják el a lángoló szerencsétlent, a harmadik körben a sebzés egy kategóriával ugrik (pl. d5-ről 2d5-re), az ötödikben még eggyel és így tovább az áldozat eloltásáig vagy... haláláig.

Ha valaki égés következtében elveszíti életpontjainak háromnegyedét, csak a legszakszerűbb ápolás után képes felépülni, de még akkor sem teljesen (összesen -3 a fizikai tulajdonságokra).

Fegyverek és vérték

A fontosabb pénznemek:

- forint (Magyar Királyság, Firenze)
- font (angol)
- livre (francia)
- frank (francia)
- márka (német)
- dukát (velencei)

Fegyverek

Kategória	Fegyver	Sebzés	Gyorsaság	Fegyvermódosító	Ár (forint)
Csatabárdok	Fejsze	d10	9	1	6
	Csákány	2d5	9	2	7
	Csatabárd	2d5+2	10	3	50
Tőrök	Kés	d5	7	1	3
	Tőr	d5+1	7	1	4
	Tőr kard	d5+2	8	3	40
Kardok	Rövidkard	2d5	9	2	20
	Hosszúkard	2d5+1	10	3	70
	Pallos	3d5+1	12	4	120
Zúzófegyverek	Husáng	d5+1	9	1	-
	Buzogány	d10+2	10	2	60
	Kétkezes buzogány	3d5+2	12	4	80
Szálfegyverek	Lándzsa	2d5+3	12	3	55
	Alabárd	2d10	12	4	85
	Kopja	3d5	11	2	30
Lőfegyverek	Rövid íj	2d5	7	2	35
	Hosszú íj	2d5+2	9	3	70
	Számszeríj	2d5+3	10	3	110
Hajítófegyverek	Dobótőr	d5	7	1	6
	Hajítófejsze	d5+1	8	2	11
	Dárda	d5+3	9	2	18
Egyéb	Ököl	d2	7	0	-

Kategória: melyik fegyvercsoportba tartozik a fegyver

Fegyver: a fegyver neve

Sebzés: a fegyver alapsebzése, az íjak kivételével ehhez még hozzáadódik az Erőmódosító (vagyis Erő-5)

Gyorsaság: az magasabb érték azt jelzi, hogy a fegyver lassú, az alacsonyabb pedig azt, hogy gyors, ez kihatással van a körönkénti támadások számára

Fegyvermódosító: a fegyver hatékonyságát jelző szám, hozzáadódik a támadáshoz és a távolsági fegyverek kivételével a védettséghez is

Ár: a fegyver ára forintban

Vérték

Név	Sebzéscsökkentés	Ügyességrontás	Ár (forint)
Posztóvért	1	0	12
Bőrvért	2	1	40
Láncing	3	2	110
Sodronying	4	3	270
Mellvért	6	4	300
Lemezpáncél	8	5	420
Sisak (nyitott)*	3	0	35
Sisak (zárt)*	4	0	45
Kerek pajzs**	-	1	15
Nagy pajzs**	-	3	60

Név: a vértzet neve

Sebzéscsökkentés: a vért ennyivel csökkenti a karaktert ért sebződéseket

Ügyességrontás: amíg viseli a vértet, a karakternek ezt az értéket le kell vonni azokból a próbákból, melyekben szerepet kap az Ügyesség (pl. támadás, védekezés)

Ár: a vért ára forintban

* A sisak sebzéscsökkentését csak a fejet célzó támadások esetén kell figyelembe venni. A nyitott sisak 2, a zárt pedig 3 pontnyi büntetést jelent az érzékelés próbáknál.

** A pajzsok ügyességrontása a páncélokétól eltérően nem érvényesül a védettség kiszámításakor. A pajzsoknak nincs fegyvermódosítója, de van pajzsmódosítója, ami csak a védettséghez adódik hozzá, a támadáshoz nem (a kerek pajzs módosítója 3, a nagyé 5).

Fejlődés

Kalandjaik során a karakterek tapasztalat pontokkal gazdagodnak.

Megjegyzés a Mesélőnek: figyelj arra, hogy tapasztaltabb karaktereknek ugyanazért a dologért kevesebb tapasztalat pontot adjál, mint az alacsony szintűeknek. Például egy tolvajgyereknek sokkal több tapasztalatot jelent egy alma elemelése a piaci kofától, mint egy idős mestertolvajnak, akinek ez rutinfeladat. A tapasztalatspontok kiosztásánál mindig vedd figyelembe, hogy az adott feladat mekkora kihívást jelentett a karakternek!

Képzettségek fejlesztése

	Szükséges tapasztalat pont	Összes tapasztalat pont
1. szintű képzettség felvétele	1	1
1. szintről 2. szintre fejleszteni	2	3
2. szintről 3. szintre fejleszteni	3	6
3. szintről 4. szintre fejleszteni	4	10
4. szintről 5. szintre fejleszteni	5	15
5. szintről 6. szintre fejleszteni	6	21
6. szintről 7. szintre fejleszteni	7	28
7. szintről 8. szintre fejleszteni	8	36
8. szintről 9. szintre fejleszteni	9	45
9. szintről 10. szintre fejleszteni	10	55

- általában egyszerre csak egy szintet lehet fejleszteni egy képzettségen (kivétel lehet az első három szint, különösen ha a karakternek a vonatkozó tulajdonsága 7 vagy magasabb)
- ha a karakter valami különleges/ritka képzettséget szeretne felvenni, egyeztetnie kell a Mesélővel (Kitől tanulta? Mit kérnek a tanításért cserébe?, stb.)
- a Mesélőnek nem tanácsos engednie egy képzettség túl hamar történő, magas szintekre való fejlesztését (irányadóként elmondható, hogy egy 9. szintű képzettséget minimum 100-125 összegyűjtött tapasztalat pont után tanácsos engedélyezni)

Az alábbi példa segítséget nyújt, hogy a Mesélő és Játékosok el tudják képzelni, milyen tudást is jelentenek a képzettség egyes szintjei. A példa a Fegyverhasználat képzettséget mutatja be, ami egy átlagos nehézségű képzettség. A könnyebb vagy nehezebb képzettségek szintjei más-más tudást feltételeznek.

Wilhelm, egy angol jobbágycsalád legifjabb sarja. Gyermekkorában barátaival gyakran szokott fakardokkal játszani, amiben mindig ő bizonyult a legügyesebbnek (Fegyverhasználat: Kardok 1. szint). Egy forró augusztusi napon a fiú zsoldosnak állt nagybátyja visszatért szülőfalujába, hogy meglátogassa a családját, így Wilhelmnek lehetősége nyílt, hogy egy igazi katonától tanulhassa meg a kardforgatás alapjait (Fegyverhasználat: Kardok 2. szint). Ez olyan jól ment neki, hogy szülei tiltakozása ellenére nagybátyja elvitte egy London környéki zsoldostáborba, ahol kezdetét vette Wilhelm kiképzése. Fél év múltán küzdőstílusra ragyogó fejlődésen ment keresztül (Fegyverhasználat: Kardok 3. szint), két tavasszal később, 18 évesen pedig már ő segített az újoncoknak elsajátítani egy-egy nehezebb technikát (Fegyverhasználat: Kardok 4. szint), amiben roppant örömét lelte. Pár hónappal később megindult a Csontmívesek elleni hadjárat, amiben Wilhelm is részt vett. A harcok során szerzett tapasztalata még inkább elmélyítette tudását (Fegyverhasználat: Kardok 5. szint).

Miután Uriás megtörte William sziklagerincét és a Csontmívesek szétszóródtak, Wilhelm a hazatérő keresztésekkel elhajózott a kontinensre, ahol a Húskirályság határán dülő harcokban tette próbára magát (Fegyverhasználat: Kardok 6. szint – hosszúkard specializáció). Két évnyi szüntelen harc után kardforgató tudása figyelemreméltó magasságokba emelkedett (Fegyverhasználat: Kardok 7. szint), ám belül megfáradt, ezért úgy döntött, fogja összegyűjtött zsoldját és pihen egy, esetleg két évet a Magyar Királyságban. A sors Buda városába vezérelte, ahol találkozott későbbi feleségével, egy Anna nevű polgárlánnyal. Ám Wilhelm nem csak a szerelmét találta meg a magyarok között... Hunyadi Mátyás udvarában összevitázott Kinizsi Pállal, aki párbajra hívta ki. Wilhelm a harcban alulmaradt, ám kiemelkedő tehetségét látva Kinizsi felajánlotta, hogy megtanítja a kardvívás mesteri fortélyaira. Kettejük között szoros baráti, már-már testvéri kapocs alakult ki. Amikor 1481-ben Mátyás elküldte Kinizsit a déli végek védelmére, Wilhelm már mindent megtanult mentorától, amit az csak tanítani tudott neki (Fegyverhasználat: Kardok 8. szint). Két év múlva Wilhelm üzenetet kapott, melyből megtudta, hogy édesatyja haldoklik. Az egykori jobbágyfiú állapotos feleségével nyomban útra kelt, és egy viszontagságos hajóút során épségben megérkeztek Angliába. Apja utolsó szavaival azt kérte a fiától, hogy ne utazzon vissza Európába, hanem maradjon itt és gondoskodjon anyjáról és két leánytestvéréről. Wilhelm apja óhaja szerint cselekedett és hitvesével letelepedtek Britanniában. Wilhelm összegyűjtött pénzéből iskolát nyitott, ahol a tanulni vágyó nemesifjakat oktatta a vívásra. Évtizednyi tanítás után a környék legvagyonosabb emberévé vált, és nem melleleg tudása mondhatni tökéletessé csiszolódott (Fegyverhasználat: Kardok 9. szint). Már jócskán az ötvenes éveinek végén járt, amikor egy haramia csapat támadt a szomszédos városkára. Wilhelm és tucatnyi kiváló tanítványa nyomban a városórség segítségére sietett. Úgy tűnt, egyesült erővel sikerül visszaverniük a fosztogatók támadását, ám ekkor harcba szállt a banditák vezére, aki eddig a háttérből figyelte a dűlást. Mintha csak a végzet keze terelte volna őket, a harcolók szétnyíltak és a két szembekeült egymással. Ellenfele szemébe nézve az angol kardmester komolyan megrémült. A martalóc tekintete üres, lélek nélküli volt. Wilhelm két kézre fogta kardját és egy Kinizsitől tanult vágással próbálkozott, melyet ellenfele gond nélkül hártott s egy villámsebes köríves ellencsapással viszonzott. Wilhelm felrántotta kardját, de tudta, hogy elkésett. A bandita támadása... egyszerűen tökéletes volt.

Tulajdonságok fejlesztése

- egy karakter élete során három alkalommal növelheti meg tulajdonságait, minden alkalommal egy-egy ponttal
- egy tulajdonságot mindössze két alkalommal lehet növelni
- a növelés akkor történik, amikor a karakter 50, 100, 150 tapasztalat pontot szerzett
- ajánlott, hogy a Mesélő annak a tulajdonságnak a növelését engedélyezze, melynek kapcsolódó képzettségeire a legtöbb tapasztalatot költötte a karakter

Torzulások fejlesztése (csak Torzultaknak)

- az egyes Ösvények (pl. Vörösvény, Csontösvény) fejlesztése a képzettségekkel megegyező számú tapasztalatszempontba kerül
- az ösvény torzulásait ösztönösen fedezi fel a karakter, nem szükséges mester vagy tanító
- a magas szintű Torzulásokkal bírók a Karizma-levonások mellett (lásd: következő fejezet) pszichológia jellegű elváltozásokat is elszenvedhetnek (pl. a Húsfivérben különös vágyat érez nyers hús fogyasztására, a Csontmíves hajlamossá válik csontból faragott testékszerekkel díszíteni magát, a Vérnyelő megbabonázva bámulja a sebekből ömlő vért, az angyalok mindig kényesen ügyelnek az ápoltságukra)

A hit ereje

Az Igazhitű előnnyel rendelkező karakterek elképesztő tetteket képesek véghezvinni a hitük erejével. E „csodák” közel sem mérhetőek a bibliai szereplők cselekedeteihez, vagyis a papok nem lesznek képesek tengereket szétválasztani, ételt teremteni az éhezőknek vagy feltámasztani a holtakat – a hit ereje másképp így működik.

A templomos az Úrhoz fohászkodik erőért, hogy legyőzhesse a hívőkre támadó Torzultakat. A két napja nem alvó szerzetes kitartást kér, hogy ne essen össze a fáradságtól, hiszen még sebesültek tucatjait kell ellátnia.

A pap nyugtató szavakat suttog a haldokló fülébe, miközben egy nedves ronggyal annak láztól égő homlokát igyekszik hűsíteni.

Az inkvizítor útmutatásért könyörög, hogy megbizonyosodjon, valóban egy Torzult akarnak-e meglincselni az emberek.

És az Úr csodát tesz.

A templomos karjaiba Gábrriel arkangyal ereje költözik, így sikerül visszavernie a Torzultak rohamát.

A szerzetes az utolsó sérült sebeit is bekötözi s csak ezután esik össze a kimerültségtől.

A pap szavai segítenek a haldoklón: úgy érzi, kínjai semmivé foszlanak és bűneitől megszabadultan távozhat a túlvilágra.

Az inkvizítor elméje megvilágosodik, és az utolsó pillanatban leállítja az akasztást. A bitó árnyékából szabadult lány ártatlan szemébe nézve tudja, helyesen döntött.

Ezek mind-mind az Úr hatalmának csodálatos megnyilvánulásai voltak. A dögvész világában így működik a hit ereje.

Játéktechnika

- az Igazhitű előnnyel bíró karakter rendelkezik egy ún. hittartalékkal, melynek értéke akkora, mint az előny pontértéke (azaz kettes előny esetén a hittartalék két pontos)
- bár Uriás követői is rendelkeznek az Igazhitű előnnyel, ők nem használhatják a hit erejét Torzult származásuk miatt
- a hit segítségével végrehajtott csodáknak igazodnia kell a fentiekben lefektetett alapelvekhez, tehát a pap karakter nem mondhatja azt, hogy „Felhasználok 3 hitpontot, aztán egy szent lángoszloppal szétégetem a hitetlen ellenfelem”
- a hittartalék imádkozással (heti egy pont) vagy az Úrnak tetsző cselekedetekkel (1-5 pont) állítható vissza eredeti értékére
- az alábbiakban olvasható néhány példa a hit erejére, melyek irányt mutatnak a többi megalkotására vonatkozóan

Sámson ereje (1 hitpont)

A karakter segítségül hívja Sámson hatalmas erejét, hogy lesújtson az Úr ellenségeire. A Tudat tulajdonságának megfelelő számú körig +1 módosítót kap az Erejére. Ha a karakternek a haja legalább váll alá érő, akkor a módosító +2-re emelkedik. A hitpontok többszörözésével csak az időtartam növelhető, a módosító nem! (Ez általánosan igaz mindegyik fohászra.)

Salamon bölcsessége (1 hitpont)

Ha a karakter egy eldöntendő, vitás kérdéssel szembesül, Salamon király bölcsességét segítségül hívva bármely, az igazság kiderítésére tett próbájára +2 módosítót kap.

Pálfordulat (1 hitpont)

Ha a karakter meg akar győzni egy kétkedőt egy hitbéli kérdéssel kapcsolatban az igazáról vagy arra akar rábírnivalakit, hogy a Biblia tanításai szerint cselekedjen, a meggyőzés próbájára +2 módosítót kap.

Mihály hősiessége (2 hitpont)

A pap segítségül hívja Mihály arkangyal vitézségét, aki Mózes teste felett megvívott magával az ördöggel és sikerült is elűznie. A karakter a Tudat értékével megegyező számú körig 1-1 ponttal növelheti a támadását és védettségét.

Júdás leleplezése (1 hitpont)

A pap felolvassa/elmeséli célpontjának az evangéliumok azon részletét, melyben Júdás elárulja Jézust. Ha így tesz, az elkövetkező néhány percben az alany úgy érzi, nem szabad hazudnia a pap kérdéseire (-2 módosítót kap, ha valamiképpen át akarja verni a karaktert). Ha a pap egy ezüstpénzt ad a célpont kezébe, a módosító -3-ra növekszik.

Dávid csapása (2 hitpont)

Ha a pap egy olyan ellenféllel kénytelen megküzdeni, akinek Erő vagy Test tulajdonságai legalább 9-es értékűek, a fohász elmormolása után a pap következő támadására +1 módosítót kap a góliát ellen, találat esetén a sebzés 3-mal növekszik. Ha a pap parittyával küzd, a támadás módosítója +2, a sebzése +4 és találat esetén az ellenfél [karakter Tudat tulajdonsága*5%] eséllyel elájul.

Rafael gyógyító keze (1 pont)

Rafael, a Föld és az emberek gyógyításával megbízott arkangyal tudását megidézve, a +2-t kap a gyógyítás próbáira. A módosító addig érvényes, amíg el nem látta a körülötte levő szenvedőket.

Uriás haragja (1 hitpont)

Ha a pap egy Csontmívesnek felidézi azt a viadalt, amiben Uriás legyőzte a Gerinclándzsást, a jelenet hátralevő részében az angyal hatalmától megrettent Csontmíves -1 módosítót kap minden cselekedetére (így támadásra, védekezésre is).

Lázár meséje (5 hitpont)

Ha a papot egy támadás 0 életpontra sebezne (és így megölné), 5 hitpontért cserébe a karakter úgy veheti, hogy a végzetes csapást az utolsó pillanatban eltérítette az Úr keze, így 0 helyett egy életpontra kerül és azonnal elájul. Öntudatlan állapotából 11-Test nap múlva tér magához.

Lót neje (2 hitpont)

A karakter akkor használhatja ezt a fohászt, ha ellenfele háttal áll neki. A pap hangosan felkiált, és ha ellenfele erre hátrafordul s megpillantja az Úr szolgáját, a következő körben képtelen lesz bármit is cselekedni, hacsak nem tesz sikeres Tudat-próbát 20-as célszám ellen. A nők automatikusan ledermednek, nem tehetnek Tudat-próbát.

Torzulások

A Torzulás egyszerre áldás és átok: nagy hatalmat ad a Torznak saját teste felett, ennek ára azonban a kiteszítottság. Ugyanis minél nagyobb erőre tesz szert a pestis gyermeke, annál inkább nyomot hagy testén-szellemén a Torzulás. Hamburgi Konrád gyermekei képesek lennének pusztá kézzel szétmorzsolni a sziklákat, újránövesztani elvesztett végtagjaikat, saját csontukból az acélnál is keményebb páncélt formázni, kikacagni a bőruket nyaldosó lángnyelveket – legtöbbjük mégsem törekszik ilyen szörnyű hatalomra, mert mint mindennek, ennek is ára van...

Van egy pont, amikor a Torzulás kitör az irányítás alól és örökre nyomot hagy a Torz testén: a dögvész gyermekei közül sokan alig-alig emlékeztetnek bármi emberire.

Először minden Torz csak kis mértékben képes alakítani testét, ám igen gyorsan el lehet jutni szédítő magasságokba vagy mélységekbe. Míg kezdetben nagy gyötrellemmel jár a legapróbb változtatás is, később már egy gondolat is elég hozzá. Ezt szimbolizálandó, a játék elején a karakternek sok Akarateréjébe kerülnek a torzulások, ám ahogy egyre tapasztaltabbá válik, fokozatosan képessé válik csökkenteni a mutációk költségeit.

Minden Torzulás valamelyik Ösvényhez (vagy ha jobban tetszik, Úthoz) tartozik. Az alábbi táblázat megmutatja, hogy adott Ösvény képzettség mellett a karakter milyen szintű torzulásokat ismer, illetve ezek használata mennyi Akarateréjébe kerül.

Az Ösvény szintje	A használni kívánt Torzulás szintje				
	1	2	3	4	5
I	5	-	-	-	-
II	5	-	-	-	-
III	4	5	-	-	-
IV	4	5	-	-	-
V	3	4	5	-	-
VI	3	4	5	-	-
VII	2	3	4	5	-
VIII	2	3	4	5	-
IX	1	2	3	4	5
X	1	2	3	4	5

Ha egy karakter létre kíván hajtani egy mutációt, nézze meg, hogy milyen szinten ismeri a vonatkozó Utat, és hogy mekkora a Torzulás ereje, majd a táblázatból keresse ki az Akaraterő költséget.

A Torzulások néha bizonyos mennyiségű életpont feláldozását is megkövetelik, ám ez nem helyettesíti az Akaraterő költséget.

Példa: Anatole nagy csatára számít, ezért szeretne némi védelemre szert tenni. Úgy dönt, hogy a 3. szintű, Gránitbőr nevű torzulást használja. Mivel 7. szinten ismeri a Húsösvényt, ez 4 Akaraterő pontjába kerül. Ha csak 5. szintű lenne az útja, 5 Akarateréjébe került volna a Gránitbőr, a Hús útjának 1-4-es szintű ismeretével pedig egyáltalán nem használhatta volna.

A torzulások időtartama

Egy torzulás időtartamát a következők szerint lehet kiszámolni:

Torzulás szintje	Időtartam
1	Tudat*óra
2	Tudat*fél óra
3	Tudat*10 perc
4	Tudat*perc
5	Tudat*kör

Amennyiben a karakter idő előtt meg akar szüntetni egy torzulást, akkor Tudat-próbát kell tennie az (Ösvény képzettsége+használt Torzulás szintje)*2 célszám ellen.

(A fentiek természetesen nem vonatkoznak Krisztus Katonáira. Az ő Torzulásaik állandóak és ha akarnák sem tudnák megszüntetni őket.)

A torzulások gyorsasága egységesen: Torzulás szintje*2

A torzulások visszahatása

Bár a torzulások idővel elmúlnak, egy Ösvény beható tanulmányozása maradandó nyomokat hagy a Torzult testén. A Csontműveseknek megvastagodnak, elváltoznak a csontjaik, a Vérnyelők vért izzadnak, a Húsfivérek testén undorító kelések nyílnak... Másoknál elmebeli problémák jelentkeznek, amik legalább olyan risztóak lehetnek, mint a testiek (elmebaj vagy Intelligencia levonás).

Játéktechnikailag ez úgy nyilvánul meg, hogy egy Ösvény behatóbb tanulmányozása permanens Karizma-levonással, Intelligencia-levonással vagy elmebajjal sújtja a karaktert, aminek mértékéről az egyes Ösvény képzettségek táblázataiból tájékozódhatsz.

Ha egy karakter Karizmája 1-re süllyed, mindenki számára nyilvánvalóvá válik Torzult mivolta, amit csakis megfelelő ruhadarabokkal lehetséges palástolni (köpeny, csuklya...). Kettes vagy hármas Karizma esetén a karakter bár meglehetősen ronda, a többség normális embernek nézi (természetesen néhány éles szemű egyénnek feltűnhetnek az apró természetellenes elváltozások).

A torzulások elnevezései

Konrád gyermekei között a különböző erejű torzulásokat különböző elnevezésekkel illetik. Vagyis ha azt olvasod, hogy kisebb áldás, akkor ez egy 3. szintű Uriás útjához tartozó „torzulást” jelent, egy nagyobb változás pedig egy 2. szintű nem Uriás útjához tartozó torzulást.

Torzulás színje	Torz elnevezés	Angyal elnevezés
1	Kisebb változás	Kisebb adomány
2	Nagyobb változás	Nagyobb adomány
3	Kisebb torzulás	Kisebb áldás
4	Nagyobb torzulás	Nagyobb áldás
5	Metamorfózis	Szentség

A Hús útja

Ösvény szintje	Használható torzulások	Visszahatás*	Módosító*
1	Kisebb változás		
2			1
3	Nagyobb változás	1	
4			
5	Kisebb torzulás	2	2
6			
7	Nagyobb torzulás	3	
8			3
9	Metamorfózis	4	
10			4

* Az oszlopokban szereplő számok nem adódnak össze!

A Használható torzulások oszlop megmutatja, hogy a karakter adott szintű ösvény képzettség mellett mekkora erősségű torzulásokat használhat.

A Visszahatás arról tájékoztat, hogy az Ösvény ismerete mekkora károsodással járt használójára nézve. A visszahatás minden egyes pontjéért a karakternek 1 ponttal kell csökkentenie a Karizmáját, Intelligenciáját vagy választania kell egy elmebajt vagy függőséget (Húsfivérek esetén nyers húsról vonatkozót).

A Módosító a Torzult a testének megváltoztatásában szerzett gyakorlatát mutatja. A módosító minden egyes pontjéért

- eggyel csökkentheti a Torzuláshoz szükséges Akaraterőt vagy
- eggyel csökkentheti a torzulásai gyorsaságát vagy
- egyet hozzáadhat vagy egyet elvehet a Tudat+Ösvény összegéből, amikor azt kell kiszámolni, hogy mennyi ideig tart a torzulása

Bőrfestés

1. szint

- a karakter képes korlátozott mértékben megváltoztatni a bőrszínét, hogy az igazodjon a környezetéhez
- az egész bőrfelület elszíneződik és egyszerre csak egy szín lehetséges
- meztelenül +2-t kap a rejtőzködés képzettségéhez, minimális ruhában +1-et

2. szint

- a karakter képes foltokban színezni bőrét, nem muszáj egyszerre az egészet

3. szint

- a Húsfivér képes egyszerre két-három színűre festeni bőrét
- a rejtőzés bónusz +4-re, illetve +2-re nő

4. szint

- a karakter képes egészen pontos mintákat festeni a bőrébe (mint egy tetoválás)
- lehetségessé válik a finom színárnyalatok kezelése
- a rejtőzés módosítója: +6/+3

5. szint

- a karakter tökéletesen be tud olvadni a környezetébe
- a rejtőzéséhez +8/+4 módosító járul

Hússzobrászat

1. szint

- a karakter húsának átformázásával képes némileg elváltoztatni magát
- nem fog egy másik embernek kinézni, de ha valaki fel akarja ismerni, -2 módosító járul a próbájához

2. szint

- a Húsfivér számára lehetségessé válik, hogy elcsúfítsa magát vagy javítson a külsején (-2 vagy +1 Karizma)

3. szint

- mélyrehatóbb változások (pl. kisebb tárgyak elrejtése a húsban)
- sebhelyek, égésnyomok eltüntetése
- sebek összezárása (ez az alap Akaraterő költségen kívül még annyiba kerül, amennyi életpontot gyógyítani akar magán a Húsfivér)

4. szint

- a fontosabb szervek „kipárnázása” hússal, zsírszövettel (+1 sebzéscsökkenés)
- önmészítés (saját húsának felemészítésével képes életben maradni evés nélkül, ezt testsúlyától függő ideig bírja)
- gyomorforgató változások (-4 Karizma) vagy kisebb szépülés (+2 Karizma), a felismerhetőségre vonatkozó próbákra -5 levonás járul

5. szint

- ellenállóbb húspárnák (+2 sebzéscsökkenés)
- húsburjánzás (az eredeti testsúly kétszereséig)
- teljes felismerhetetlenségig való elváltozások
- hús szétnyitása fájdalom nélkül egészen a belső szervekig

Bőrpáncél

1. szint

- megvastagodott bőr (+1 sebzéscsökkenés)

2. szint

- elszarusodott bőr (+2 sebzéscsökkenés, -1 ügyességrontás)

3. szint

- sziklabőr (+4 sebzéscsökkenés, -2 ügyességrontás)

4. szint

- acélbőr (+6 sebzéscsökkenés, -3 ügyességrontás)

5. szint

- sebezhetetlen irha (+8 sebzéscsökkenés, -4 ügyességrontás)

Érzéketlen hús

1. szint

- a Húsfivér gond nélkül elviseli a perzselő napsütést (pl. nem ég le) és az enyhébb fagyot

2. szint

- a tűzsebzésekből levonhat egy pontot
- a karaktert nem sújtják sérülési módosítók, ha elveszíti életerejének felét (kivéve ha a sérülés csonttörésből, mérgezésből, stb. fakad)

3. szint

- a karakter a legnagyobb hidegben sem szenved fagyási sérüléseket

4. szint

- a tűzsebzésekből kockánként 2 pontot vonhat
- a karaktert nem sújtják sérülési módosítók, ha elveszíti életerejének kétharmadát (kivéve ha a sérülés csonttörésből, mérgezésből, stb. fakad)

5. szint

- a Húsfivért érő tűzsebzésekből kockánként 4 pont vonandó

Izomburjánzás

1. szint

- megnövekedett izmai +1 Erőt biztosítanak a húsfivérnek

2. szint

- az Erőmódosító +2

3. szint

- a burjánzó izmok nyújtotta módosító: +3 Erő, +1 Test
- ettől a ponttól nyilvánvalóan felismerhető az izmok természetellenes mivolta

4. szint

- a módosítók: +4 Erő, +2 Test

5. szint

- a karakter Erejéhez +6, Test tulajdonsághoz +3 járul
- ha nem erősítette meg Csontösvénnyel a csontjait, a Mesélő dönthet úgy, hogy nem bírják a nagy erő használatával járó terhelést...

A Vér útja

Ösvény szintje	Használható torzulások	Visszahatás*	Módosító*
1	Kisebb változás		
2			
3	Nagyobb változás	1	
4			1
5	Kisebb torzulás		
6		2	
7	Nagyobb torzulás		2
8			
9	Metamorfózis	3	
10			3

* Az oszlopokban szereplő számok nem adódnak össze!

A Használható torzulások oszlop megmutatja, hogy a karakter adott szintű ösvény képzettség mellett mekkora erősségű torzulásokat használhat.

A Visszahatás arról tájékoztat, hogy az Ösvény ismerete mekkora károsodással járt használójára nézve. A visszahatás minden egyes pontjéért a karakternek 1 ponttal kell csökkentenie a Karizmáját, Intelligenciáját vagy választania kell egy elmebajt vagy függőséget (Vérnyelők esetén vérre vonatkozót).

A Módosító a Torzult a testének megváltoztatásában szerzett gyakorlatát mutatja. A módosító minden egyes pontjáért

- eggyel csökkentheti a Torzuláshoz szükséges Akaraterőt vagy
- eggyel csökkentheti a torzulásai gyorsaságát vagy
- egyet hozzáadhat vagy egyet elvehet a Tudat+Ösvény összegéből, amikor azt kell kiszámolni, hogy mennyi ideig tart a torzulása

Sűrű vér

1. szint

- a Vérnyelő kisebb sebeinek vérzése másodpercek leforgása alatt eláll

2. szint

- a karakter képes lelassítani vérének áramlását, így a véráramba került mérgek csak fele olyan gyorsan terjednek szét a szervezetében

3. szint

- a karakter képes megfékezni akár egy verőeres vérzést is

4. szint

- a vér áramlása oly mértékben lelassul, hogy a különböző mérgeknek tízszeres időbe telik, hogy kifejtsék hatásukat

5. szint

- a Vérnyelőnek soha nem kell tartania az elvérzéstől, még akkor se veszít néhány csepp vérnél többet, ha levágják egy végtagját

A vér íze

1. szint

- a karakter képes megmondani, hogy az általa ivott vér embertől vagy állattól származik-e
- észreveszi, ha a megízlelt vér beteg lénytől származik, alkoholt vagy drogot tartalmaz

2. szint

- ha a Vérnyelő iszik egy ember véreből, akkor évtizedek múltán is emlékezni fog az ízére
- a vér íze alapján tökéletes pontossággal képes beazonosítani egy személyt

3. szint

- ha a Vérnyelő iszik egy Tiszta véreből, a megivott vér mennyiségének megfelelő életpontot nyer vissza (1 liter=3 életpont)
- a korabeli orvosok megfigyelték, hogy vérátömlesztésnél nem mindegyik ember vére felel meg a beteg számúára, a Vérnyelő a beteg és a donor vérét megkóstolva képes megállapítani, hogy jó lesz-e a vér

4. szint

- a karakter hatékonyabban képes gyógyulni a vérből (1 liter=5 életpont)
- ha a karakter iszik valakinek a véreből, akkor egy városnyi területen belül képes megtalálni az illetőt az ivást követő egy napig

5. szint

- a karakter képes állatok véreből is gyógyulni (1 liter=3 életpont)

Ártó vér

1. szint

- a Vérnyelő enyhén mérgezővé alakítja vérét (a mérge szintje megegyezik a karakter Ösvény képzettségével), rontott próba esetén a hatása enyhe kábulat
- a vért bele lehet csepegtetni valakinek az italába (bár vigyázni kell az elszíneződésre), rá lehet kenni a fegyverre, stb.

2. szint

- hasonló az előző szinthez, ám rontott próba esetén a vér már súlyos kábulatot okoz

3. szint

- a Torzult gyenge savvá változtatja a vérét, amely a fémekben nem tesz komoly kárt, de húst, fát, szöveteket erőteljesen roncsolja (d5 sebzés/kör)

4. szint

- a sav immár elég erős ahhoz, hogy a fémeken is átrágja magát (sebzése: d10/kör)

5. szint

- a Torzult vére roppant veszélyes méreggé válik ezen a szinten: rontott méregellenállás esetén az áldozat elájul
- a mérge potens volta miatt magára a Vérnyelőre is hat: a Torzulás kezdetekor a karakternek is méregellenállást kell dobni, sikertelenség esetén pedig a súlyos kábulat módosítóit kapja meg

Vérszökőkút

1. szint

- a Vérnyelő felgyorsítja szervezete vértermelését, hogy el tudja viselni az alkalmazás magasabb szintjeiből fakadó vérvesztéseket
- a Torzulás hatóideje alatt a Vérnyelő szeme vérben úszik, testén vörösen lüktetnek a kidagadó erek

2. szint

- a Torzult képes lecserélni a testében keringő vért: az előző képességgel friss vért termel, miközben a régi távozik a testből (egyesekek vért hánynak, másoknál a vizelettel egyező, bár annál jóval fájdalmasabb módon távozik)
- az alkohol hatása nyomban elmúlik, a véráramba került mérgek szinte bizonyosan kimosódnak a szervezetből
- a procedura végrehajtásához (15-Ösvény)*1 perc szükséges, és szükség esetén a Torzulás ideje alatt többször is végrehajtható

3. szint

- a Vérnyelő képes vért izzadni (különösen hasznos a savas vérrel kombinálva birkózás közben vagy lebilincselve)

4. szint

- a Torzulás ideje alatt a Vérnyelőt ért sérülésekből hatalmas mennyiségű vér lövell ki a (közéharci) támadókra, aminek különböző hatásai lehetnek
- legkedveltebb alkalmazása a savas vérrel való kombinálás (a sebzés annak függvényében alakul, hogy mekkora sérülést szenvedett el a Vérnyelő, mivel a súlyosabb sebből több vér ömlik: 3 életpontként d5, illetve d10 a sav sebzése)
- nem elhanyagolható az áldozatra gyakorolt sokkhatás sem (a Vérnyelő tegyen megfélemlítés próbát, akkora módosítóval, amekkora sérülést szenvedett: siker esetén az áldozat a kör hátralevő részében nem cselekedhet semmit, a következő körben pedig 10-zel csökken a kezdeményezése)
- ha 7 vagy több életpontot veszített, akkor minden körülötte álló ellenfélnek számolnia kell a fentiekkel (ezt emlegetik vérszökőkútként)

5. szint

- a karakter felfokozza a vérkeringésének sebességét: az ereiben tomboló véráradat rövid időre megnöveli testének teljesítőképességét (Erő, Ügyesség és Test tulajdonságai 2-vel növekednek, valamint minden sérülési módosító érvényét veszti)
- a Torzulás használata után néhány óráig a karakterre a kábulat módosítói vonatkoznak (a 7-nél alacsonyabb Test tulajdonsággal bírókra súlyos, a 7 vagy magasabb Testtel bírókra pedig enyhe kábulat)

Vércsápok

1. szint

- torzult körmei alól apró vérkacsok sarjadnak, melyekkel képes apró réseken „átnyúlni” és úgy tekintheti, mintha ujjai arasznyival hosszabbak lennének (hasznos lehet, ha például el kell érni egy kartávolságnál távolabb levő tárgyat)

2. szint

- a kacsok már elég erősek ahhoz, hogy elbírják a karakter testsúlyát
- mászás közben befurakodnak az apró résekbe, ezáltal +2 módosítót adnak a próbához
- biztosabban rögzítik a karakter kezében a fegyvert

3. szint

- a kacsok megvastagodnak és majd fél méter hosszúságúra nőnek
- az ellenfél megragadásához, fojtogatásához +2 módosítót adnak

4. szint

- a Vérnyelő valahol vágást ejtve magán (legalább 5 életpontos sebet) vérkorbácsokat sarjaszthat ki a sebből
- a korbáccsal a következőképpen számolható ki a támadása: $\text{Ügyesség} + \text{Vérösvény} + 1 + d10$, gyorsasága: 16-Vérösvény
- a korbács sebzést csak akkor okoz, ha savas vérből sarjadt, de e nélkül is hatékony fegyver: sikeres támadás esetén rátekeredik az ellenfélre, akinek ezután támadásához és védettségéhez -2 levonás járul, kezdeményezéséhez pedig -4 . A Vérnyelő ezalatt normálisan támadhatja egyéb fegyvereivel vagy egy másik vérkorbáccsal

5. szint

- az előző szint vérkorbácsai az alábbiak szerint módosulnak
- támadás: $\text{Ügyesség} + \text{Vérösvény} + 3 + d10$, gyorsaság: 14-Vérösvény
- sikeres támadás esetén a Vérnyelő a szokásos módon lekötözi ellenfelét, ám ha a támadása 5 ponttal meghaladja ellenfele védettségét, választhat: a) az ellenfelét sújtó módosítók kétszeresre nőnek (-4 támadás és védettség, -8 kezdeményezés) vagy b) a vérkorbács lefurakszik az áldozat torkán és $3d10$ sebzést okoz
- ha a támadás 10 ponttal haladja meg a védettséget, akkor a) a módosítók háromszorosra nőnek vagy b) a korbács szétcincálja az áldozat belső szerveit $7d10$ sebzést okozva

A Csont útja

Ösvény szintje	Használható torzulások	Visszahatás*	Módosító*
1	Kisebb változás		
2			
3	Nagyobb változás	1	
4			1
5	Kisebb torzulás		
6		2	2
7	Nagyobb torzulás		
8			3
9	Metamorfózis	3	
10			4

* Az oszlopokban szereplő számok nem adódnak össze!

A Használható torzulások oszlop megmutatja, hogy a karakter adott szintű ösvény képzettség mellett mekkora erősségű torzulásokat használhat.

A Visszahatás arról tájékoztat, hogy az Ösvény ismerete mekkora károsodással járt használójára nézve. A visszahatás minden egyes pontjéért a karakternek 1 ponttal kell csökkentenie a Karizmáját, Intelligenciáját vagy választania kell egy elmebajt vagy függőséget (Csontmíves esetén csontra vonatkozót).

A Módosító a Torzult a testének megváltoztatásában szerzett gyakorlatát mutatja. A módosító minden egyes pontjéért

- eggyel csökkentheti a Torzuláshoz szükséges Akaraterőt vagy
- eggyel csökkentheti a torzulásai gyorsaságát vagy
- egyet hozzáadhat vagy egyet elvehet a Tudat+Ösvény összegéből, amikor azt kell kiszámolni, hogy mennyi ideig tart a torzulása
- csökkentheti egy ponttal a torzulások okozta életpont veszteséget (a Csontösvény torzulásainak egy része életpont veszteséget okoz a Csontmívesnek)

Karmok

1. szint

- a Csontmíves ujjhegyén apró csonttüskék nőnek ki, melyek +3-t adnak a pusztakezes sebzéséhez

2. szint

- a csonttüskék hosszabbak és erősebbek, sebzésük $d5+3$, fegyvermódosító: 1, gyorsaság: 8

3. szint

- a csontpengék sebzése: $2d5+2$, fegyvermódosítója: 2, gyorsasága: 10
- a Torzulás 1 életpont veszteséget okoz használójának

4. szint

- a Torzult alkarcsontjából formált penge sebzése: $2d5+3$, fegyvermódosító: 3, gyorsaság 10
- a Torzulás 2 életpont veszteséget okoz használójának

5. szint

- a Torzult alkarcsontja méteresre nyúlik és egy kegyetlen kinézetű, fogazott fegyverré alakul
- sebzése: 3d5+3, fegyvermódosító: 4, gyorsaság: 11
- a Torzulás 3 életpont veszteséget okoz használójának, aki addig nem képes használni a kezét, míg be nem gyógyul ez a sérülés

Csontpáncél

1. szint

- a Csontmíves bordái megvastagodnak, kiszélesednek, így +1 sebzéscsökkentést nyújtanak

2. szint

- az egymáshoz nőző bordákból egy erős bordavért képződik, mely +2 sebzéscsökkentést ad

3. szint

- az egyre kiterjedtebb csontpáncélzat sebzéscsökkentése +4-ra növekszik, ám használatakor 2 sebzést okoz a Csontmívesnek

4. szint

- a Csontmíves a mellvérttel felérő páncélt (sebzéscsökkentés: +6) képes formálni csontjaiból, melynek ügyességrontása mindössze -1
- hátránya, hogy a páncél kinövesztése 6 életpont veszteséget okoz a Torzultnak

5. szint

- a Csontmíves csontváza cseppfolyósodva kiáramlik a bőr pórusain, hogy aztán megkeményedve beborítsa a testét egy torz lovagi vértet alkotva (akik látják a folyamatot, és nem Csontmívesek, 20-as nehézség ellen Tudat-próbára kötelesek, melynek kudarca esetén egyéntől függően rosszul lesznek, elmenekülnek, stb.)
- a csontpáncél nem akadályozza a mozgást és csaknem áthatolhatatlan védelmet biztosít a Csontmívesnek (11-gyel csökkent minden sebzést). A tűz ellen teljes védelmet biztosít és a test megváltozott, rovarszerű felépítése folytán az Erő kettővel növekszik
- a képesség egyetlen hátránya, hogy roppant fájdalmas: 15 életpont veszteséget szenved el a használó a torzulás megkezdésekor és amikor a csontpáncél „visszafolyik” a testébe Test próbát kell tennie (célszám: 17) – sikertelenség esetén a Csontmíves elpusztul

Csontkovácsolás

1. szint

- a Torzulás hatóideje alatt a karakter törött csontjai [11-Csontösvény] perc alatt összeforrnak, miután a törött részeket egymáshoz illesztették (ha ezt nem teszik meg, a regeneráció nem indul meg)
- szilánkosra tört csontok gyógyítása ezen a szinten még nem lehetséges

2. szint

- a Torzulás hatóideje alatt a karakter törött csontjai [11-Csontösvény] kör alatt összeforrnak, és ehhez még csak nem is kell összeilleszteni a darabokat, a csontok maguktól a helyükre ugranak
- a szilánkosra tört csontok is helyreállnak [11-Csontösvény] perc alatt

3. szint

- a Torz képes csontokat növeszteni (akár hiányzó részek pótlására, akár új természetellenes kinövéseket)

- képes megkeményíteni a csontjait (ez a csontvérteknek +1 sebzéscsökkenést és egygel súlyosabb ügyességrontást jelent, a csontfegyvereknek pedig +1 sebzést)

4. szint

- a Torzult csontjai immár az acél keménységével vetekedhetnek (csontvérteknek +2 sebzéscsökkenés és egygel súlyosabb ügyességrontás, a csontfegyvereknek pedig +2 sebzés)
- kemény csontjainak hála a Torzult 4-5 métert is zuhanhat a sérülés komolyabb veszélye nélkül
- a karakter képes üregessé formázni csontjait, aminek köszönhetően testsúlya jelentősen lecsökken, ugrótávja a negyedével megnövekszik, kezdeményezése 2-t javul

5. szint

- a karakter csontjai a majdhogynem törhetetlenek, ám egyúttal oly mértékben tömörre, vastagga és súlyossá válnak, hogy a karakter testsúlya kétszeresére növekszik (a csontvérteknek +3 sebzéscsökkenés, kettővel súlyosabb Ügyességrontás, a csontfegyvereknek +3 sebzés és egygel kedvezőtlenebb gyorsaság)
- az ily módon megerősített csontokat csak 10-es vagy a feletti Erővel lehet eltörni
- a karakter tetszése szerint átformázhatja csontvázát (pl. visszafelé hajló térdek, két könyökkel rendelkező kar, gyomrot védő bordák)

Csontvigyázók útja

(Az alábbi Torzulások használata 1471 előtt kizárólag Gerinclándzsás William bírót, a Csontvigyázókat illette meg, akik közé csak a legbátrabb és legelkötelezettebb Torzak kerülhettek be. Bár a többi Csontműves is képes lett volna alkalmazni őket, a Csontvigyázók iránti tiszteletük és megbecsülésük jeleként erre még csak nem is gondoltak. A Gerinclándzsás halála után a megmaradt Csontvigyázók a túlélés érdekében feloldották ezt a tiltást, és azóta mindenki szabadon alkalmazhatja őket, egy kivétellel – amíg nem lelnék rá William megfelelő utódjára, akinek a vezetése alatt visszahódítják Skócia bércei közt elterülő otthonukat és akit uralkodójukká koronáznak a Csonttrónon, addig a napig senki nem használhatja az elhunyt Gerinclándzsás nagykirály névadó torzulását...

1. A Gerinclándzsás szeme

Ha a Vigyázó William király megbízásából jár el egy ügyben, bal szeme elé egy csontlemezt növeszt, amire rávésik William jelvényét. A Csontművesek ekkor tudják, hogy a jelhordozó személyes meghatalmazást kapott a Gerinclándzsástól, és a Vigyázó szava a király szava, neki ellenszegülni a felségsértés következményét vonja maga után.

2. szint: William ökle

A Vigyázó jobb öklén a kézfej és az ujjak csontjai megvastagodnak, áttörik a bőrt és egy páncélkesztyűhöz hasonló burkot képeznek. A sebzése: d5+5, fegyvermódosítója: 3, gyorsasága: 8.

A kisebb bűnök elkövetőire a Vigyázó átalakult jobbával egyszer lesújt a „William keze lecsapott a bűnösre!” szavak kíséretében. A büntetés ezzel elintézettnek tekintendő, ha azonban a Csontműves még egyszer erre a vétségre vetemedik (pl. újra lop), a Vigyázó legközelebb haláláig csépel a szerencsétlent.

A torzulás 2 életpont veszteséget okoz a Vigyázónak, és kezét már néhány órával a visszaalakulás után rendesen tudja használni.

3. szint: Töviskorona

A Csontvigyázók ezzel a kisebb torzulással tuskéket sarjasztanak ki koponyájukból, körbe a fejükön. Minden, William szolgálatában töltött esztendő után egy tuskét szabad növeszteni, így a Vigyázók könnyen megállapíthatják a tövisek számából, hogy ki hol helyezkedik el a rangsorban. Az öreg Vigyázók fején körbefutó tuskék szabályos koronát képeznek.

Az árulás bűnébe esett Csontvigyázónak egyetlen módja becsületének visszaszerzésére, ha társai jelenlétében kinöveszti töviseit, majd egyenként letöri őket, végül újra kinöveszti őket, ám ezúttal befelé, az agyába. A rituálét végrehajtó Csontmívest a Vigyázók mauzóleumában helyezik örök nyugalomra és vetik a kutyák elé, mint a többi árulót.

A Torzulás 3 tövisenként egy életpont veszteséggel jár.

4. szint: A csontangyal ébredése

A Torzulás használatához a Csontmívesnek először meg kell ragadnia az ellenfelét. Ha ez sikerül, a szerencsétlen áldozat sorsa megpecsételődött. A Csontvigyázó bordái a saját húsát átszakítva szétpattannak, és torz szárnyakként szétnyílnak, majd belemarnak az áldozatba körönként 5d10 sebzést okozva. A Csontmívesek évente megrendezett ünnepélyein ez a felségsértők és hazaárulók kivégzésnek bevett módja.

A Torzulás 7 életpont veszteséget okoz használójának és belső szervei teljesen sebezhetőek mialatt a szárnyai ki vannak nyílvá (kétszeres sebzés). A Csontvigyázónak [11-Test] napig tart a lábadozása az Ébredés használata után.

5. szint: Gerinclándzsa

Nehezen használható, de igen pusztító Torzulás. A Csontmíves gerince a tarkónál előtörve nyúlni kezd, míg egy nagyjából két méteres dárdszerűséget nem képez. A Csontmíves ezt letörve egy 4d5-öt sebző fegyvert nyer, melynek fegyvermódosítója 4, gyorsasága 9. Nagyobb harcokban a Csontvigyázóknak szokása rákötni a lándzsára William szimbólumával díszített lobogót. Ekkor a Csontmívesek +1 bónuszt kapnak a támadásukra és védettségükre, amíg a lándzsavívő el nem esik.

A torzulás 5 életpont veszteséget okoz használójának.

Csontmívesség (Ügyesség)

A Csontmívesek ezzel a képzettséggel képesek csontokból hatékony fegyvereket és vérteteket formázni. Egy Csontmíves csontjából alkotott eszköz a következő módosítókkal bír (alapértékhez adódik hozzá):

Csontösvény szintje	Fegyvermódosító	Sebzésmódosító	Sebzéscsökkentés	Célszám
1-3	+0	+0	+0	14
4-5	+1	+1	+1	16
6-7	+1	+2	+2	19
8-	+2	+3	+2	22

Vagyis ha a karakter egy 7. szintű Ösvénnyel rendelkező Csontmíves csontjaiból akar egy tört „kovácsolni”, akkor a próba célszáma 19 lesz, és siker esetén a csonttör a következő értékekkel fog bírni: d5+3-as sebzés, 2-es fegyvermódosító és hetes gyorsaság (a tör alapértékei: sebzés d5+1, fegyvermódosító 1, gyorsaság 7). Ha egy 4. szintű Ösvénnyel bíró Torzult csontjaiból akar bordavértet készíteni, a célszám 16 lesz és az elkészült vért +1 sebzéscsökkentéssel fog bírni. (A Mesélő és a játékosok kitalálhatnak a páncéloknak különböző neveket, például a bordavért alapértékei egy bőrvértnek felelnek meg, amihez járul adott esetben a fenti módosító.)

Az elhunyt Csontmíves atya koponyájából szokás szerint egy maszkot készítenek az elsőszülött fia, az új családfő számára, a bordáiból vértet a másodsülöttnak, a többinek pedig egy-egy fegyvert a comb- és felkarcsontokból. Az anya csontjaiból a leányoknak ékszerek készülnek, melyeket csak a legfontosabb alkalmakkor szabad viselniük (esküvőjükön, temetéseken, William neve napján, stb).

Uriás útja

Ösvény szintje	Használható torzulások	Eskü*	Módosító*	Címek**
1	Kisebb adomány			Órangyalok
2				Arkangyalok
3	Nagyobb adomány	1	1	Arkhaiok
4				Hatalmasságok
5	Kisebb áldás		2	Erények
6		2		Uraságok
7	Nagyobb áldás			Trónok
8			3	Kerubok
9	Szentség	3		Szeráfok
10	?	?	?	?

* Az oszlopokban szereplő számok nem adódnak össze!

** Nem elírás, az arkangyalok valóban ilyen alacsonyan állnak az angyalok hierarchiájában. Személy szerint eléggé meglepődtem ezen, de több helyen is utánanézttem és megbizonyosodtam róla, hogy valóban így van. – A szerző

A Használható torzulások oszlop megmutatja, hogy a karakter mikor sajátíthatja el a következő szinthez tartozó torzulást.

Az Eskü oszlop arról tájékoztat, hogy az angyalnak hány, az Úrnak fogadott esküt kell tennie (pl. soha nem utasítja vissza a segítségnyújtást, soha nem hazudik). Ha megszegi az esküjét, a Igazhitű előnye csökken egy ponttal, amit csak hosszas vezeklés után szerezhet vissza.

Az Uriás ösvényét követőknek teste és szelleme annál tökéletesebb, minél tovább jutottak az Uriás által kijelölt úton. A Módosító oszlop minden pontjáért a következő dolgok egyikét kaphatják meg:

- +1 valamelyik tulajdonságra (a többség az Ügyességet, Tudatot vagy Karizmát választja)
- +1 valamelyik alábbi képzettségre
 - Szónoklat, Meggyőzés (az angyalok az Úr Hírnökei)
 - Éneklés/Zenélés (az angyalok alkotják a mennyei kórust)
 - Fegyverhasználat (az angyalok szükség esetén megóvják az esendőket)
 - Vallásismeret
 - Gyógyítás (az Úr enyhít a szenvedők kínjain)
 - Nyelvismeret (az angyalok felülemelkednek a bábeli zűrzavaron)
 - Törvénykezés: Bibliai (Úr szava a törvény)

Az Uriás útján járókra néhány különleges szabály vonatkozik:

- az Angyalrend tagjai minden szintű Torzulásból mindössze egyet tanulhatnak meg (9. szintű ösvény esetén egy kisebb adományt, egy nagyobb adományt, egy kisebb áldást, egy nagyobb áldást és egy szentséget), azaz hatalmuk sokkal korlátozottabb a többi Torzulténál: míg egy Vérnyelő a Vér útjának 9. szintű ismeretében gyakorlatilag végtelen módon alakíthatja vérét, addig az Uriás útját 9. szinten bíró angyal csak öt darab képességgel rendelkezik
- ennek ellensúlyozásaként viszont nem kell Akaraterőt költeni „torzulásaikért”, **az egyszer megtanult képességek folyamatosan, mindig érvényben vannak**
- az Ösvény csupán kilencedik szintig sajátítható el. Az egész világon egyedül Uriás érte el belőle a 10. szintet.

Kisebb adományok

Angyali orca

Az Angyalrend tagjai általában szépségesek, ami nem kis mértékben köszönhető ennek az adománynak. Az angyal arcvonásai finommá, szemnek kellemessé válnak. Uriás követője +1 pontot kap a Karizmájára.

Villámló tekintet

Az angyal szeme sárgás-vöröses színűvé változik (a pupilla és írisz eltűnik). Ha a karakter dühös, a színek „életre kelnek” és úgy tűnik, mintha az angyal szemében apró vörös lángnyelvek lobognának (ekkor +2 módosítót kap a megfélemlítésre).

Átható pillantás

Az angyal pupillája a macskáéhoz hasonlatossá változik és égszínkékre színeződik. Ha a karakter mélyen belenéz egy ember szemébe, akinek a Tudat értéke alacsonyabb az angyalénál, akkor az illető képtelen ellenállni a hipnotizáló tekintet erejének (az angyal +2 módosítót kap vele szemben a meggyőzésre, az alany pedig –2-t, ha hazudni próbál Uriás követőjének).

Nagyobb adományok

Szeplőtelen bőr

Ez az adomány eltünteti az angyal minden meglevő bőrhibáját és sebhelyét. Mi több, ha sérülés éri Krisztus Katonáját, a sebhely [15-Ösvény] napon belül nyomtalanul eltűnik, legyen bármilyen súlyos is (pl. savmarás, égési sérülések).

Mennyei kórus

Az angyal beszédét, énekét hallgatóknak úgy tűnik, mintha a Uriás követőjének eredeti hangja mellett halványan egy egész kórus zengené annak szavait. Az angyal kap +1 egyet a szónoklatra és amennyiben rendelkezik legalább 6. szintű énekléssel, harci zsoltáiraival +1 támadást biztosíthat a harc idejére a hívőknek.

Fény az éjszakában

Az angyal szeme túlvilági, ragyogó fehér színűvé változik. A karakter sokkal könnyebben képes tájékozódni a sötétben: a félhomály módosítója megszűnik, a teljes sötétségé pedig –3-ra csökken.

Kisebb áldások

Aszkézis

Az angyal nagyjából ötször annyi ideig képes életben maradni víz és élelem nélkül, mint egy átlagember. Napi egy pohár víz és néhány falat étel elegendő a túléléséhez. A Torzulás járulékos hatásaként a képes Test*1,5 percig kibírni lélegzetvétel nélkül.

Gyógyító érintés

A karakter ezzel a képességgel kizárólag másokon segíthet, saját magán soha! Saját életenergiáját felhasználva kézrátétellel meggyógyíthat egy sebesültet. Az angyal minden egyes feláldozott életpontjáiért kettőt képes gyógyítani.

Alabástromtest

Eme áldás hófehérré színezi az angyal bőrét, és ezüstfehérré sápasztja a haját. Éteri megjelenése összezavarja az embereket, akik ezért –1 büntetést kapnak az angyallal szemben minden szociális próbájukra. Az angyal bőrét soha nem szennyezi be piszok, ha megsebesül, soha nem fog vérezni (mintha egy Vérmelőlő a Sűrű vér torzulást használta volna), sebei nem fertőződhetnek el.

Nagyobb áldások

Krisztus kálváriája

Az ösvény magas szintű ismerete megedzette az angyal testét és elméjét – ráébredt, hogy az őt ért gyötrelmek eltörpülnek Jézus szenvedései mellett. A sérülési levonások esetében a következőképpen alakulnak:

- ha életerejé a felére csökken, nem szenved semmilyen levonást
- ha életerejé a harmadára csökken, akkor enyhén kábult lesz (-1 támadás és védekezés, -2 kezdeményezés). Két akaraterő elköltésével a karakter egy körig mentesül a levonásoktól.
- ha életerejé 5 alá csökken, nem veszíti eszméletét, csupán a súlyos kábulat módosítóit kell elviselnie (-2 támadás és védekezés, -3 kezdeményezés). Négy akaraterő elköltésével a karakter egy körig figyelmen kívül hagyhatja a levonásokat.
- a fentiekén kívül a kínzásnak +3 módosítóval áll ellen

Madárcsont

Ez a képesség az Angyalszárnyak „előkészítése”: a karakter csontjai üregessé válnak, így lényegesen lecsökken a testsúlya, amittől sokkal könnyebb lesz a repülés. Uriás követője emellett sokkal kecsesebbé, gyorsabbá válik (+2 az Ügyességre).

Krisztus vére

Az angyal vérének csodálatos gyógyító hatása van: bármilyen betegséget, fertőzést vagy mérgezést képes meggyógyítani. A vért általában egy megszentelt serlegbe töltik (a Szent Grált szimbolizálандó), a szenvedőnek ebből kell innia. A betegség minden két szintjéért egy életponnyi vért kell elfogyasztani.

Szentségek

Márványbőr

Az angyal bőre a márványhoz hasonlatossá válik mind színre, mind tapintásra. Megváltozott teste +4-es sebzésesökkentéssel bír a zúzófegyverek és +6-ossal minden más fegyver ellen. Ügyességrontása egyes és minden tapintással kapcsolatos érzékeléspróba célszáma eggyel növekszik.

A nap áldása

A karakter haja vörössárga színűvé változik, bőre pedig bronzosan csillogóvá. Teljes mértékben immúnissá válik a tűzből és forróságból származó sebzésekre.

Angyalszárnyak

A karakter hátán egy pár fehér tollakkal borított angyalszárny sarjad. A szárnyak azon túl, hogy fenséges megjelenést nyújtanak, képessé teszik a karaktert a repülésre. A karakter annyiszor tíz percet képes szárnyalni pihenés nélkül, amennyi az Erő és Test tulajdonságainak átlaga. Ha elsajátította a Madárcsont adományt, annyiszor húsz percet képes repülni, amennyi Ereje vagy Állóképessége (amelyik a nagyobb).

Az Alvók ösvénye

Ösvény szintje	Használható torzulások
1	Kisebb változás
2	
3	
4	Nagyobb változás

Az Alvók csupán negyedik szintig fejleszthetik Ösvény képzettségüket, melynek segítségével alkalmazhatják a vér, a csont vagy a hús útjának alacsonyabb rendű torzulásait (hogy a három közül melyiket, az természetesen Torz szülőjüktől függ).

A torzulás negatív és pozitív visszahatásai nem érintik őket, vagyis nem kell tartaniuk az elmebajtól, tulajdonságaik csökkenésétől, ugyanakkor torzulásaik soha nem lesznek gyorsabbak vagy könnyebben végrehajthatók...

A Korcsok útja

Ösvény szintje	Használható torzulások	Visszahatás*	Módosító*
1	Kisebb változás		
2		1	1
3	Nagyobb változás	2	
4			
5	Kisebb torzulás	3	2
6			
7	Nagyobb torzulás	4	
8			3
9	Metamorfózis	5	
10			4

A Használható torzulások oszlop megmutatja, hogy a karakter adott szintű ösvény képzettség mellett mekkora erősségű torzulásokat használhat.

A Visszahatás arról tájékoztat, hogy az Ösvény ismerete mekkora károsodással járt használójára nézve. A visszahatás minden egyes pontjéért a karakternek 1 ponttal kell csökkentenie a Karizmáját, Intelligenciáját vagy választania kell egy elmebajt vagy függőséget.

A Módosító a Torzult a testének megváltoztatásában szerzett gyakorlatát mutatja. A módosító minden egyes pontjéért

- eggyel csökkentheti a Torzuláshoz szükséges Akaraterőt vagy
- eggyel csökkentheti a torzulásai gyorsaságát vagy
- egyet hozzáadhat vagy egyet elvehet a Tudat+Ösvény összegéből, amikor azt kell kiszámolni, hogy mennyi ideig tart a torzulása

A Korcsok útjára vonatkozó különleges szabályok:

- egy kevert torzuláshoz szükséges a vér, hús vagy csont útjának bizonyos fokú ismerete
- a kevert torzulások Akaraterő költsége a két résztorzulás költségének összege
- időtartamuk a résztorzulások szintátlaga (lefelé kerekítve) alapján számítható ki
- gyorsaságuk a két résztorzulás gyorsaságának összege
- a Korcsoknak mindkét Ösvényt külön-külön kell fejleszteniük. A visszahatások összeadódnak, ám a módosítók közül csak a magasabb szintű Ösvényé érvényesül.
- a példatorzulásokban a zárójelben szereplő számok azt jelzik, hogy a kevert torzulás hányadik szintű torzulásokból tevődik össze

Végtagnövesztés (Hús 3 és Csont 3)

A Korcs képes karokat és lábakat növeszteni testének tetszőleges pontjain (maximum négyet). Az új karok lehetőséget biztosítanak plusz támadásokra, ha a karakter képzett a Kétkezes harcban. A lábak megnehezítik a karakter földre döntését (+2 módosító) és meggyorsíthatják a mozgási sebességet (+2 méter/kör). A játékosnak érdemes elgondolkodnia a torzulás egyéb felhasználási módjain is (pl. ha megkötözik, néhány lábat növesztve könnyen elmenekülhet, vagy új karjaival kioldozhatja magát).

Méregkarmok (Csont 1-5 és Vér 1-5)

A Korcs a Csontösvénnyel karmokat, pengéket formál magából, melyek a fertőzött véretől gőzölögnek. Sebzés esetén az áldozatnak méregpróbát kell tennie (a méreg hatása attól függ, hogy hányadik szintű a torzulás).

Öngyógyulás (Hús 1-5 és Vér 1-5)

Eme adománnyal a Korcs gyógyíthat magán 1-5d10 életpontot. Ha ezzel maximális életerőre kerül, akkor a sebek nyom nélkül elmúlnak.

Szabad csontok (Csont 1-5 és Hús 1-5)

Amikor a Korcs használ egy Csontösvényhez tartozó torzulást, alkalmazhat mellé egy azonos szintű hústorzulást, hogy húsa utat engedjen az előtörő csontoknak, így azok nem fognak sebést okozni neki.

Megtörhetetlen test (Csont 4 és Hús 4)

A Korcs a bőr- és csontpáncélok kombinálásával hihetetlenül erős védelmet biztosít magának (sebzéses csökkentés: 15, a tűz sebzése kockánként 1 pontra csökken), ám gyakorlatilag teljesen mozgásképtelenné válik (-10 Ügyesség). Átalakult formájában a Korcs egy nagyjából két méter magas csont- szarutömbnek tűnik, amelyről csak közelről lehet megállapítani, hogy mi is valójában (a karok, lábak eltűnnek, az érzékszervek tetszőlegesen felfedhetők vagy csontlemezekkel eltakarhatók).

Korok és kalandok

A dögvész gyermekei szerepjáték jelene 1521, ám minden további nélkül mesélhetők más időszakban is a kalandok.

A Csapás előtt

Azoknak ajánlott, akik a valóság-hű játékot részesítik előnyben, és nem kedvelik a természetfeletti dolgokat. Európa nekik is sok izgalmat tartogat: egészen különleges élményt nyújthat például ádáz hunként megostromolni Rómát, részt venni a magyarok honfoglalásában vagy küzdeni a Szentföldért az első keresztes háborúban...

A Csapás éve

Egy 1364 körül játszódó kaland esetén érdemes elgondolkozni a következő lehetőségeken:

- a pestis áldozatainak üresen maradt házai szinte hívogatják a gyors meggazdagodásra vágyó rablókat...
- a játékos egyik órától a másikra Torzulttá változik. Családja kiteszítja vagy rejtegeti az inkvizíció elől?
- inkvizítorként szent kötelességed felkutatni és kivégezni a Torzultakat. De mit fogsz tenni, ha a tulajdon testvéred válik szörnyeteggé?
- a titokzatos módon eltűnt Konrád keresésére indulsz társaiddal. Vajon él-e még egyáltalán a hírhedt alkimista?
- Torzult sorstársaiddal elmenekültök és új életet kezdetek. Talán ti vagytok a nagy Klánok alapító tagjai...
- tudóseberként nem keseredsz el a téged sújtó Torzulás miatt, hanem lázas munkába kezdesz, hogy megtaláld a változás ellenszerét – vajon te leszel a második Hamburgi Konrád?

A Torz-Tiszta háborúk kora

- dönts meg Börváltó Borisz moldvai uralmát
- segítsd elő Vlad Dracul havasalföldi trónrakételését
- a pápa seregének katonájaként vegyél részt az angliai Csontmívesek kiirtásában – talán szemtanúja lehetsz Uriás és William párviadalának is...
- a Csontmívesek maroknyi túlélőinek egyike vagy: talán éppen rajtad múlik a klán fennmaradása?
- Korcs vagy, egy Vérnyelő és egy Húsfivér fattya. Az emberek gyűlölete mellett saját fajtád lenézésével is meg kell küzdened, de te mindenki másnál keményebben küzdesz, hogy bizonyíthass
- anyád meghalt születésedkor, apádat soha nem ismerted, ám te tudtad, hogy különbözöl a többi árvától: Alvó vagy, aki hamarosan felébred
- magad mögött hagyta emberiséged utolsó morzsáit is, hogy átváltozhass valami mássá... istenné
- utcagyerek voltál, akit lopás közben elkapott a városőrség. Azt hitted, levágják a kezed, ám egy inkvizítor megmentett: azt mondta, az Úr kiválasztotta vagy, egy szunnyadó angyal...

A közeljövő

- vajon hogyan ér véget a második keresztes hadjárat?
- elbukik a Húskirályság és kiirtják a Torzultakat?
- sikerül kitarthatnia Moldva és Havasalföld egyesített seregeinek?
- felfedezi Európa Amerikát vagy Amerika fedezi fel Európát?

A jövő évszázadok

- végleg kipusztulnak a Csontmívesek vagy sikerül visszanyerniük hajdanvolt hatalmukat?
- Vlad Tepes és Katarina Korcs gyermekének sikerül kiterjeszteni birodalmát a környező országokra is?
- beköszönt-e a megjövendölt Apokalipszis?
- mi a Nostradamus által megjövendölt Magna Opus?
- honnan származnak a rejtélyes Zsigerösvényen járó új Torzultak? Talán Konrád még mindig él, és tovább folytatta kísérleteit?
- az Értelem Szövetségének megalakulása
- új furcsa gépek elterjedése: gőzmozdonyok, muskéták...
- mi születik a technika és a Torzultak egyesüléséből?
- megjelenik a Korcsok új nemzedéke, akik a három út mindegyikéből merítik hatalmukat

Példaharc

Az előzmények: a két játékos karakter, Edgar és Marcus zsoldosok. Megbízójuk parancsára egy Csontmíves nyomában vannak. A hónapokig húzódó üldözés most talán véget ér Gatwick városában: a Torzult egy lakatlan házba menekült üldözői elől.

A szereplők főbb értékei

Edgar (Tiszta)

Életerő: 25, Akaraterő: 25, Erő: 5, Ügyesség: 7, Észlelés: 6
Fegyverhasználat: Kardok 4. szint
Fegyver: Törkard (sebzés: d5+2, gyorsaság: 8, módosító: 3)
Kezdeményezés: 13+d5
Támadás: 14+d10, védettség: 20

Marcus (Tiszta)

Életerő: 30, Akaraterő: 20, Erő: 8, Ügyesség: 5, Észlelés: 5
Fegyverhasználat: Zúzófegyverek 5. szint
Fegyver: Buzogány (sebzés: d10+2, gyorsaság: 10, módosító: 2)
Páncél: posztóvért (sebzéscsökkentés: 1, ügyességrontás: 0)
Kezdeményezés: 10+d5
Támadás: 12+d10, védettség: 18

A Csontmíves

Életerő: 25, Akaraterő: 30, Erő: 5, Ügyesség: 6 (+3), Észlelés: 6
Fegyverhasználat: Csatabárdok 4. szint
Fegyver: Csatabárd (sebzés: 2d5+2, gyorsaság: 10, módosító: 3)
Kezdeményezés: 12+d5
Támadás: 13+d10, védettség: 19
Torzulás: Csontösvény (5. szint)

Mesélő: A Torzult valahol a házban van. Mít tesztel?

Edgar: Előhúzom kardom, és óvatosan kinyitom az ajtót.

Mesélő: Az ajtót belülről beretesztették.

Marcus: Rákiáltok Edgarrá, hogy álljon félre, és megpróbálom betörni az ajtót.

Mesélő: Rendben van, nem lesz könnyű dolgod, mert az ajtót vastag acélpántok erősítik. Dobj Erő-próbát 23-as célszámra!

(Marcus nyolcat dob, amit hozzáad Ereje kétszereséhez. Az eredmény meghaladja a célszámot, így sikeres a próba.)

Mesélő: Nekiveselkedsz, s buzogányoddal egy irtózatot csapást mérsz az ajtóra, ami ripityára törik. Szabad az út a házba.

Marcus, Edgar: Bemegyünk!

Mesélő: OK, fegyvereket készenlétbe helyezve óvatosan átléptek az ajtó maradványait. Egy szegényesen berendezett szobában találjátok magatokat. A szobából még egy ajtó nyílik.

Edgar: A Csontmíves?

Mesélő: Első pillantásra semmi nyoma.

Marcus: Akkor én átkutatom a másik szobát.

Edgar: Én pedig körülnézek itt, hátha találok valamit.

(Marcus átmegy a másik szobába, ahol a Csontmíves rejtőzik. A Mesélő titokban dob Marcus Észlelés tulajdonságára – sikerrel.)

Mesélő: Ahogy a szobában kutakodsz, felfigyelsz a plafonról csöpögő váladékra. Ösztönösen félreugrasz, így az eddig a plafonon csimpaszkodó torzult melletted ér földet. Azonnal felugrik, és rád veti magát. Meg kell küzdened vele közelharcban.

(Marcus és a Csontmíves kezdeményezést dobnak, az eredményeik: 12 és 14. A Torzult egy csatabárrdal támad Marcusra. Támadásra hatot dob, amihez hozzáadja az Ügyességét, Fegyverhasználatát és fegyvermódosítóját, így az eredmény 19. Ez nagyobb Marcus védettségénél – a torzult csapása sikeres volt, ezért sebzést dob: 8. Marcusnak posztóvértje eggyel mérsékli a sebzést, így 23 életpontja marad. A Csontmíves kezdeményezése $14-10=4$ -re csökken.)

Mesélő: A torzult csatabárrját lóbálva rád veti magát. Minden igyekezeted ellenére sikerül csúnyán megsebeznie a bal karodat. Ordításodra felfigyel a ház másik végében kutakodó Edgar.

Edgar: Azonnal Marcus segítségére sietek.

Mesélő: Rendben, a következő körben csatlakozhatsz a harchoz. Most azonban Marcuson van a cselekvés sora.

Marcus: Megpróbálom a buzogányommal szétzúzni a rém koponyáját.

(Marcus támadásra 21-et kap eredményül, csapása 19-re csökkenti a torzult életerejét. Marcus kezdeményezése $12-10=2$ -re csökken.)

Mesélő: Ha nem is sikerült bezúzni a koponyáját, hatalmas csapásod jócskán megrendítette ellenfeled. *(A második fázisban se Marcus, se a Csontmíves nem tud támadni, mivel túl alacsony hozzá a kezdeményezésük. Mást nem kívánnak tenni, így a kör véget ér, új kör kezdődik. A felek kezdeményezést dobnak. Edgar: 16, Csontmíves: 17, Marcus: 11)*

Mesélő: Új kör kezdődik, amiben a cselekvési sorrend: Csontmíves, Edgar, Marcus.

(A Csontmíves elkölt 5 akaraterőt, hogy használhassa a 3. szintű, 4-es sebzés-csökkentésű csontpáncélját. A torzulás 2 életpont veszteséget okoz neki, így 17 életerejére marad. Kezdeményezése 11-re csökken.)

Mesélő: Ellenfeletek felszisszen, ahogy bordái felszakítják a bőrét, majd páncéllá kapcsolódnak össze, de reméli, hogy ez a kis fájdalom megéri a nyert védelmet.

Edgar: Kihasználom az átalakulását és megindítok egy gyors támadást.

(Edgar támad és sikeresen túldobja a torzult védettségét. Edgar a sebzés során 4-et kap eredményül. Sebzésnek a maximálisat gurítja, ám ezt a bordavért 3-ra csökkenti. A Torznak 14 életerejére marad, Edgar kezdeményezése $16-8=8$.)

Mesélő: Pontos szúrásod csúnyán megsebzti a torzat a gyomra környékén.

(Marcus is támadásba lendül: sajnos egyet gurít, így támadása meg sem közelíti a Csontmíves védettségét. Marcus kezdeményezése 2-re csökken.)

Mesélő: Talán a sebesülésed miatt nem tudtál koncentrálni, mindenesetre csapásod bő arasszal célt téveszt.

(Kezdetét veszi a második fázis. A Csontmíves a sérült Marcusra veti magát. A támadásának végösszege 20 –találat. A posztóvért sebzés-csökkentésének levonása után Marcus életerejét 13-ra csökkenti a csatabárd ütése. A harcok életerejére 50% alá süllyedt, így a továbbiakban az enyhe kábulat módosítóival kénytelen küzdeni. A Torzult kezdeményezése $11-10=1$.)

Mesélő: A Csontmíves tombolva feléd ugrik és bárdjával iszonyatos csapást már a mellkasodra. Erősen vérzel, és úgy érzed, tagjaid kezdenek elnehezülni...

(Edgar következik. Odakiált barátjának, hogy húzódjon hátrébb, majd megkísérel bevinni egy szúrást ellenfelének. Támadása sikerrel jár, sebzése 3, ám ezt 0-ra csökkenti a Csontmíves páncélja. Edgar kezdeményezése 0-ra csökkent.)

Mesélő: Bár döfésed eltalálja a torzultat, elakad a bordavért tüskéiben, így a Csontmíves nem szenved sérülést.

(Marcus a maradék két kezdeményezését felhasználva 2 métert hátrál a Torzulttól. Véget ér a második fázis. A harmadik fázisban nem cselekszik senki, mivel a két Tiszta kezdeményezése 0, a Tozultté pedig 1, de ő ezt nem kívánja felhasználni. Új kör kezdődik.)

A példaharc itt véget ér, ízelítőnek ennyi talán elég volt. A harcban a szereplők csak a legalapvetőbb manővereket használták. A rendes játékban lehetőség van akaraterőt költeni, harci képzettségeket használni (pl. pajzshasználat, kétfegyveres harc), és még megannyi más módon színesíteni a küzdelmeket...

A dögvész gyermekei

Ezerarcú Kristóf

Tulajdonságok

Erő: 4	Életerő: 25
Ügyesség: 7	Akaraterő: 30
Test: 5	Kezdeményezés: 13+d5
Intelligencia: 5	Torzulás: A hús útja (4. szint)
Tudat: 6	
Észlelés: 6	
Karizma: 3 (más „bőrében” 7)	

Képzettségek

Nyelvismeret: 8 (magyar)
Fegyverhasználat: 3 (török)
Nyúzás: 6
Színészet: 5
Álcák: 4
Tolvajlás: 4

Felszerelés

Török, kések (harchoz, nyúzáshoz)
Álcázó kellékek (arcfesték, parókák, stb.)
Hajfonat (lásd lentebb)

Előttörténet

Kristóf Budán született 1344-ben. Viszonylag boldog gyermekkorának a pestisjárvány vetett véget: szüleit napok alatt elvitte a rettegett kór. Az árván maradt Kristóf lopással próbálta előteremteni a napi betevőt, ám néhány évvel később megfertőződött s minden bizonnyal meg is halt volna, ha nincs egy bizonyos Hamburgi Konrád és az ételelixírje.

Kristóf túlélte a betegséget, de az maradandó nyomot hagyott rajta: arca iszonyatosan elrútult. A fiú ezért maszkokkal és egyéb segédeszközökkel rejtette el arcát a világ elől, és elhatározta, hogy soha senki előtt nem fedi fel torzságát. Nem tudta, hogy az igazi torzulás csak ezután következik...

Bizarr módon a Csapás volt az, ami visszahozta Kristóft az emberek társadalmába: a fiú rájött, hogy képes mások lenyúzott arcborát felölteni magára. Ugyan a módszer nem tökéletes – a bőr egy idő után elkezd rohadni –, de némi balzsammal és festékekkel akár egy hétig is használható marad az új arc. Kristóf újra büszkén járt a mit sem sejtő emberek között.

Néhány évvel később a torzultnak szokásává vált, hogy áldozatai arca mellett a személyiségüket is elloppja: néhány napig az áldozat családjával él, majd letépve az álarcát felfedi magát és lemészárolja a háznépet. Minden meggyilkolt hajából levág egy tincset, amit belefon a mára már karnyi vastagga terebélyesedett hajfonatba, a trófeagyűjteményébe...

Vazul, a táltos

Tulajdonságok

Erő: 4

Ügyesség: 4

Test: 5

Intelligencia: 7

Tudat: 7

Észlelés: 6

Karizma: 5

Életerő: 25

Akaraterő: 35

Kezdeményezés: 10+d5

Torzulás: -

Képzettségek

Nyelvismeret: 8 (magyar)

Vallásismeret: 8 (ősmagyar)

Fegyverhasználat: 2 (török)

Méregkeverés: 6

Gyógyítás: 5

Herbalizmus: 7

Alkímia: 2

Felszerelés

Áldozókés

Gyógykenőcsök

Kínmérgek

Füstölők

Előttörténet

Vazul a Délalföldön született, évtizedekkel a Húskirályság elleni második hadjárat előtt. Az alföldi pusztákon a központi királyi hatalom nem tudott kellő erővel fellépni, így Magyarország ezen területén élők alig mímelik a kereszténységet s zömmel a honfoglalás előtti sámánista vallásukat gyakorolják. A jobb kezén hat ujjal született Vazulról már csecsemőkorában eldöntetett, hogy a nagy táltos, a Lúdvérc tanítványa lesz. Vazul szorgalmasan és szívesen tanult mesterétől, tudása napról napra gyarapodott. Amikor a Lúdvércet a törzs tagjai feláldozták egy rosszul sikerült jóslata miatt, nyilvánvaló volt, hogy Vazul lesz az utódja. Az ifjú táltos nem sokat tétlenkedett és nekilátott hatalma megerősítésének, hogy elkerülhesse mentora sorsát. Először is szüksége volt egy hűséges védelmezőre... Egy másik törzsből származó idiótát, Tiborcot választotta ki erre a szerepre (lásd a következő oldalon). Egy év múlva megmérgezte a törzs vezetőjét, majd csellel és ármánnyal elérte, hogy őt válasszák meg törzsfőnöknek – így az ő kezében összpontosult a vallási és világi hatalom is. Jelenleg azon munkálkodik, hogy az alföldi nomád magyarokat erős törzsszövetségbe kovácsolja, és a végek urává váljon.

Tiborc, a láncos kutya

Tulajdonságok

Erő: 9	Életerő: 45
Ügyesség: 7	Akaraterő: 20
Test: 9	Kezdeményezés: 14+d5
Intelligencia: 2	Torzulás: -
Tudat: 4	
Észlelés: 7	
Karizma: 2	

Képzettségek

Nyelvismeret: 7 (magyar, nem beszél, de korlátozott intelligenciájának megfelelő mértékig megérti)
Fegyverhasználat: 7 (természetes fegyverek)
Hangutánzás: 8 (ugatás, vonyítás)
Túlélés: 6

Felszerelés

Nyakörv
Kutyabőrök

(Tiborc karmainak sebzése Erőmódosítóval: d5+6, fegyvermódosítója: 1, gyorsasága: 6)

Előtörténet

Tiborc gyermekkorának és ifjúságának éveit homály fedi. Nem tudni, mi történt vele, mielőtt a pusztában Vazul rátalált volna. A táltos nyomban meglátta az idióta, de bivalyerős fiúban rejtőző lehetőséget, ezért elvitte a törzséhez, és nevelni kezdte. Ütlegetésekkel és éheztetéssel alázatra, hűségre nevelte; testét ismeretlen kivonatokkal tette még erősebbé, körmeit titkos főzetekkel edzette félelmetes karmokká. A nevelés befejező szakaszában kutyabundákat erősített vaskampókkal a Tiborcra s az ebek közt altatta. Végül a fiúra nyakörvet csatoltak, a nyakörvre láncot kötöttek, a lánc vége pedig Vazul kezébe került. A félállat egyetlen céljává a gazda védelme vált. A nomádok ettől a naptól kezdve soha többé nem merészeltek ellenkezni a táltossal, mert rettegtek, hogy őket is kutyaemberré változtatja a gonosz szellemekkel.

Péter, a kőszikla

Tulajdonságok

Erő: 6	Életerő: 35
Ügyesség: 3	Akaraterő: 25
Test: 7	Kezdeményezés: 7+d5
Intelligencia: 5	Torzulás: Húsösvény 4. szint (Alvó)
Tudat: 5	
Észlelés: 4	
Karizma: 4	

Képzettségek

Nyelvismeret: 7 (magyar), 6 (román), 2 (német)
Írás-olvasás: 5 (magyar), 2 (román, német)
Fegyverhasználat: 3 (kardok), 3 (tőrök)
Történelemismeret: 4
Szakma (tímár): 5

Felszerelés

Rövidkard, kés
Néhány históriás pergamen
Pecsetgyűrű

Előtörténet

Péter egy erdélyi köznemesi családba született, éppen Corvin János királlyá koronázásának napján. Az fiú korán megtanult írni-olvasni, és amikor nem a kardvívást gyakorolta, apjának szerény könyvtárában olvasgatta a históriás kódexeket. Péter gondtalan életének serdülőkorában szakadt vége, amikor az Alvó gyermek felébredt és a családi vacsoraasztalnál lecsapott rá a vadtorzulás. Atyja rádöbrent, hogy akit eddig fiának hitt, az valójában egy torzult fattya. Péter anyját nyomban felkoncolták apjának katonái, ám az ifjú Alvónak sikerült elmenekülnie, hála a kőkeménnyé szilárdult bőrének. Tudva, hogy Erdélyben nincs tovább maradása, átszökött a Húskirályságba, ahol letelepedett a Torzultak közt, és a tímármesterséget kitanulva tette hasznossá magát. Két nyárral később azonban észrevette, hogy torzulása visszafordíthatatlanul súlyosbodik: bőre, húsa egyre keményebbé válik és egyúttal egyre nehezebben képes mozgatni testét. Péter tisztában van vele, hogy amennyiben ez így megy tovább, harminc éves korára élő, de mozdulatlan kőszoborrá változik...

(Péter torzulása nagyjából kétévenként súlyosbodik: a sebzéscsökkentése 2-vel növekszik, de az Ügyessége 1-gyel csökken. Jelenleg négyes sebzéscsökkentéssel és kettes Ügyességcsökkenéssel rendelkezik. Ha ügyessége nullára csökken, többé nem lesz képes mozogni.)

Dieter, az újjászületett sárkány

Tulajdonságok

Erő: 6	Életerő: 30
Ügyesség: 6	Akaraterő: 20
Test: 6	Kezdeményezés: 12+d5
Intelligencia: 5	Torzulás: -
Tudat: 4	
Észlelés: 6	
Karizma: 5	

Képzettségek

Nyelvismeret: 7 (német)
Fegyverhasználat: 6 (kardok), 2 (tőrök)
Lovaglás: 4
Párbaj: 5
Kétkezes harc: 4
Herbalizmus: 3
Vadonjárás: 6
Úszás: 3

Felszerelés

Hosszúkard, rövidkard, vadászkés
Gyógynövények
Fáklyák
Tűzszerszám

Előtörténet

Mielőtt megtévelyodott, Dieter hétköznapi életet élt, semmivel sem emelkedett ki az átlagemberek tömegéből. Volt egy kis háza, szerető felesége, három fia, barátai... és egy kardja, mellyel biztosította családjá számára a betevőt. A német zsoldos nem volt gazdag, de szeretteinek soha nem kellett szűkölködni, mint oly sokaknak a falujában.

1500-ban, egy forró júliusi napon Dieter egy hosszabb hadjárat után hazafelé tartott. Már a távolból figyelmes lett a falu felett terjengő sűrű, sötét füstfelhőre. Közelebb érve balsejtelme beigazolódott: az egész falut felégették. A zsoldos torkában dobogó szívvel rohant a házához, ahol azonban otthonának leégett romjait találta a megszokott, kedves kis ház helyett. Dieter üvöltött és zokogott, amikor megpillantotta a romok között feleségének és gyermekeinek elszenesedett holttesteit. Csak most döbrent rá, hogy az egész falut lemészárolták – mindenkit, aki csak számított neki valamit az életben. Dieter véget akart vetni az életének. Elővonta kardját és csapásra emelte, ám ekkor a még mindig lángoló templom lángnyelvei közül egy hatalmas sárkány emelkedett elő és néhány szó sziszegett a zsoldos felé: „Tiéd az erőm.” A sárkány kitérte pofáját és lángvihart lehelt egyenesen Dieter felé, akit azonban nem égetett meg a tűz, sőt! Úgy érezte, a lángok megtisztították és hatalmat adtak neki. Élete új értelmet nyert: a lángok erejével felruházva ki kell purgálnia a világból a gonosztságot. A zsoldos először azokat büntette meg, akik elpusztították faluját, majd álruhában vándorútra kelt a gonosztságot és romlottság nyomait kutatva. A bűnösök büntetése mindig ugyanaz – tűzhalál.

Charles MacGregor, a féreg

Tulajdonságok

Erő: 6	Életerő: 40
Ügyesség: 5	Akaraterő: 25
Test: 8	Kezdeményezés: 11+d5
Intelligencia: 6	Torzulás: Csontösvény 6.szint
Tudat: 5	Húsösvény 6.szint
Észlelés: 6	
Karizma: 2	

Képzettségek

Nyelvismeret: 7 (skót), 5 (angol)
Fegyverhasználat: 5 (csontfegyverek)
Csontmívesség: 6 (rég nem használta)
Rászedés: 4
Mászás: 6
Lopakodás: 7

Felszerelés

- nem tart magánál semmi érdemlegeset

Előtörténet

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Heather MacGregor nevű Csontmíves leányzó, akinél gyönyörűbb teremtés nem született még Skóciában. Heathernek semmi gondja nem volt az életben, sőt, tizennégy éves korában hatalmas megtiszteltetésben részesült: szemet vetett rá az áldott Gerinclándsás William és ágyasává emelte. A lány azonban olyan együgyű volt, mint amilyen szép, ezért nem tudta felfogni, micsoda kegy érte. Egy éjszaka megszökött William birtokáról és céltalan menekülni kezdett. A buta Heather elfelejtette, hogy a külvilág veszélyekkel teli és a Csontmívesek csak William király oltalma alatt élhetnek biztonságban. A lány éhesen és szomjasan bolyongott a sűrű erdőben – százszorosan megbánta már szökését és visszasírta William védelmező ölelését, de megszegte törvényeinket, így a sors igazságos keze méltón megbüntette. Az erdőben találkozott egy Húsfivérrel, aki bőrcsápjaival lekötözte a lányt, majd magáévá tette. A meggyalázott Heatherre másnap reggel találtak rá fivérei. Mivel szívüktől nem állt messze az irgalom, nem kínozták meg a Húsfivért, hanem gyorsan végeztek vele, hógukat pedig visszavitték klánjuk földjére. Megérkezvén bélyeget égettek a leány homlokába, hogy mindenki lássa, Heather a dicsőségből a mocsokba zuhant. Az év végén a pária lány Korcs fattyút szült – ezt a szégyent már nem bírta elviselni és a legmélyebb szakadékba vetette magát. Heather családja tudta, mit jelent a becsület, ezért még aznap a korcsellő után hajították fattyát, akinek így vége lett, mint most ennek a történetnek. Szép álmokat, gyerekek! Jól jegyezzétek meg: ha valaha úgy érzitek, hogy dicső William királyunk és a törvényei nem a javatokat szolgálják, jusson eszetekbe Heather története...

Csontmíves tanmese 1469-ből, Dublini Roland gyűjtése

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Korcs nem lelte végzetét a szakadék mélyén – bár csontjai apró darabokra törtek, kevert vérének köszönhetően túlélte a zuhanást. Mire másnap rátalált egy vadászó Húsfivér, aki túl közel tévedt a Csontmívesek birodalmának határához, a csecsemő a Csontösvénnyel már összeforrasztotta a csontjait – kivéve a gerincét, ami örök életére törött maradt. A Húsfivér az ég tudja milyen okból, de magához vette a fiút és elvitte testvéreihez, vadonmélyi rejtekükbe, ahol a Charles nevet adták a jövevénynek. Charles törött gerince miatt soha nem tudott felegyenesedve járni, de hason csúszva, húscsápjaival igen gyorsan tudott kúszni, hasonlatosan egy óriási féreghez. A Csontösvénnyel még a gerincsonkokat is kilökte a testéből, hogy még tökéletesebb legyen a hasonlóság. Mint azt sokszor mondogatta: „Gerinc a könyvnek kell. Túl könnyen megtörik.” Sajnos a Korcsnak nem csak a külseje, hanem a természete is egy féregéhez hasonult. Erkölcsnek, becsületnek nyoma sem volt benne, még az őt befogadó Húsfivéreket is meglopta, kihasználta, akik serdült korában ezért kitalálták maguk közül. Charles az elkövetkezendő években az erdőn áthaladó magányos vándorokra, utazókra vadászott: álmukban végzett velük, miután azok gyanútlanul pihenni tértek. Egy ember felfalása után néhány napra vissza szokott vonulni földbe vájt járatrendszerébe az általa olyannyira kedvelt csúszómászókhoz, hogy erőt gyűjtsön a következő vadászatra. A Féreg ekkor még nem is sejtette, hogy egy nap éppen ő lesz a Csontvigyzók által várva-várt Gerinchordozó...

Hamburgi Konrád

Tulajdonságok

Erő: 4	Életerő: 25
Ügyesség: 5	Akaraterő: 30
Test: 5	Kezdeményezés: 11+d5
Intelligencia: 8	Torzulás: -
Tudat: 6	
Észlelés: 6	
Karizma: 5	

Képzettségek

Nyelvismeret: 8 (német), 2-3 (minden jelentősebb európai nyelv)
Írás-olvasás: 8 (német)
Alkímia: 10<
Herbalizmus: 7
Élettan: 8
Gyógyítás: 6
Történelemismeret: 6

Felszerelés: ?

Előtörténet

„Ma sem jutottam közelebb az áttöréshez. Nem is emlékszem, mikor értem el utoljára kézzelfogható eredményt, de nem csüggedek. Nem csüggedhetek. Muszáj küzdnöm magamból a kétség legapróbb foszlányait is – ha csak egyszer is megengedem magamnak, hogy elbizonytalanodjak azzal kapcsolatban amit teszek, és amiért teszem, talán képtelen leszek befejezni a művem. A hagyatékom.

Tégnap éjjel, miközben a laboratóriumomban dolgoztam, véletlenül a kezembe akadt az első naplóm. Belelapoztam és az emlékek özönvízként zúdultak rám. Magam előtt láttam fiatalkori önmagamot, ahogy a kurvák, levágott kezű tolvajok és hóhérok között ülök a templom leghátsó padjában, kerülve a tisztességes emberek pillantását.

Láttam pestisben haldokló feleségem, ahogy könnyörög, hogy legyenek mellette, de én inkább a pincében kísérletezek, kétségbeesve kutatva a Bölcsek Köve, az egyetlen dolog után, ami meggyógyíthatja a kedvesemet.

Láttam magam drága Angelám temetésén. Senki más nem jött el.

Láttam a pillanatot, amikor megfejtettem a Bölcsek Kövének titkát. Éreztem a csalódottságot, amiért hitvesemen már nem segíthetek vele. Hét nappal azelőtt halt meg – a kezemben tartottam a megoldást, de elkéstem vele.

Szerencsére. Képtelen lettem volna elviselni, hogy Angela is átváltozik valami szörnyűséggé miután meggyógyítottam. Persze ekkor még nem tudtam a... mellékhatásokról, így legalább az a tudat tartotta bennem a lelket, hogy másokon segíthetek. És az emberek életemben először nem úgy néztek rám, mint a bolondokra szokás. Elismerték a tudományom, aminek segítségével mindenkít meggyógyítottam. Istenem, bár ne tettem volna.

Félresikerült, Torz „gyermekeim” számára hamarosan elérkezik a megváltás: Zsigerjáró testvéreik megszabadítják őket tökéletlen létük rabságából. Pusztulásuk talán segít elfelejtenem a tévedésem, és végre továbbléphetek a Nagy Mű felé.

Hamburgi Konrád, 1522'

Jognyilatkozat

A dögvész gyermekei
Copyright © Mannász Viktor 2007-2008
Minden jog fenntartva.

A mű az rpg.hu oldaláról magánhasználatra szabadon letölthető.
Minden egyéb felhasználásához a szerző engedélye szükséges.

A szerzővel a raziel2@freemail.hu email címen lehet kapcsolatba lépni.