

Ars Magica



beneficium



TÉRKÉP JELEK

- Város
- Fontosabb út
- Folyó
- Határ
- Hegyek
- Víz
- Erdő

1992. Eric Holtz



*„Szikra pattan, olthatatlan
Ég a munka, forr a katlan”*

nem Jérémi hibája volt az a képesség. Inkább átok volt ez, a rég meghalt anya öröksége, aki, mint mondták, egyszer túl messze kóborolt a tündérerdőben.

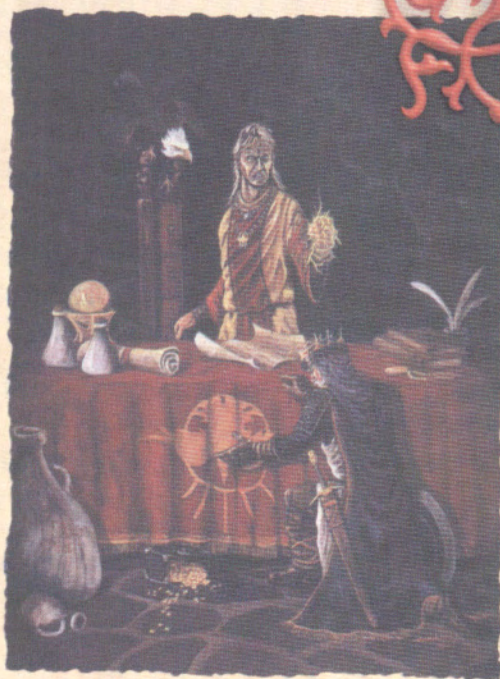
Már gyerekkorában hallotta a hangokat, ám a faluban mindenki úgy gondolta, zavaros motyogása csak bolondsága bizonyítéka. Senki sem hitte, hogy a halottak szellemei szölgatják.

Azok a hangok azonban egyre hangosabbak lettek, és Mindenszentek éjszakáján annyira eluralkodtak rajta, hogy úgy érezte, elevenen ég el, ha nem kiáltja világgá, mit is mondanak neki. A falubelieket pedig elfogta a rettegés, hisz Jérémi csupa olyan dolgot mondott, amit csakis rég halott szeretteik tudhattak, amit csakis szellemek súghattak neki. És előkerültek a fáklyák...

Toulouse utcáinak koldusszegény számkivetettjeként Jérémi először csak páni rémületet érzett, amikor a sötét köpönyeges ismeretlenek megtalálták és menedéket kínáltak neki. Otthonuk egy komor torony volt, valami szentségtelen kőbe faragva, hideg sziklatömb, megrontott, a földből az eget vádoló kőujj. Itt avatták be Jérémit a varázslatok rejtelmes művészetébe.

Ám idővel egy hang lopózott be Jérémi tudatába, egy furcsán hívogató hang, mely utóbb az összes többit elnyomta már. Olyan tettekre biztatta, melyeket mesterei megtiltottak, és ő képtelen volt ellenállni neki. A hang, úgy tűnt, valahonnan belülről jött, látóúvege belsejéből, valahonnan egy rettenetes, rémületes helyről.

És egyre csak érezte azt a kénköszagot...





Ars Magica™ harmadik kiadás

Fejlesztő: Ken Cliffe

Tervezők: Ken Cliffe, Mark Rein•Hagen, Jonathan Tweet

A fejlesztésben segédkeztek: Andrew Greenburg, Wes Harris, Lisa Stevens, Stewart Wieck

Szerzők: Shannon Appel, Sam Chupp, Ken Cliffe, Christopher Earley, Sarah Link, Dave P. Martin, Mark Rein•Hagen, Carl Schurr, John Snead, Travis Lamar Williams

Szerkesztők: Ken Cliffe, Rob Hatch

Borító: David O. Miller, Richard Thomas

A mágikus kézjelek alkotója: Charles Wright

Belső illusztrációk: John Bridges, Jeff Echevarria, Eric Hotz, Chris McDonough, Darrell Midgett, David O. Miller, William O'Connor, Richard Thomas, Josh Timbrook

A magyar kiadás munkatársai

Kiadja a Beneficium Bt.

Sorozatszerkesztő: Györfi Anfrás és Hauck Ferenc

Fordította: Juhász Viktor, Szigeti Sándor, Tamás Gábor, Kovács Anna, Horváth Tibor

Munkatárs: Nagy Csaba

Tördelőszerkesztő: Tóth János

Lektor: dr. Körtvélyessy Annamária

Nyomda: Fettprint Kft.

ISBN: 963-85914-1-2

A kiadó külön köszönettel tartozik Nyulászi Zsoltnak és a Codex gárdájának (NITOR kiadó) a magyar kiadásban nyújtott segítségükért.

Jelen kiadás az Atlas Games és a Beneficium írásos megállapodása alapján jelenik meg magyar nyelven. Ezen megállapodás értelmében a Beneficium kiadó az Ars Magica szerepjáték könyv és kiegészítő kizárólagos hazai kiadója. Minden jog fenntartva, beleértve bármilyen, Ars Magica logo alatt megjelenő hazai terméket. A könyv szövegének, illetve egyes részeinek felhasználása, az Ars Magica logo használata csak a Beneficium kiadó írásos engedélyével lehetséges. Kivételt ez alól csak a promotáló és kritikai írások jelentenek.

Copyright 1998. by Atlas Games és Beneficium.

Levélcím: 1425. Budapest, Pf. 30

E-mail: Benefic@Nitor.hu.



Tartalom



Első fejezet: Bevezető	6.
Második fejezet: Karakterek	18.
Harmadik fejezet: Jellemzők	52.
Negyedik fejezet: Conventus	94.
Ötödik fejezet: Harc	116.
Hatodik fejezet: Mágia	140.
Hetedik fejezet: Varázslatok	160.
Nyolcadik fejezet: Műhely	204.
Kilencedik fejezet: Európa	230.
Tizedik fejezet: Birodalmak	258.
Tizenegyedik fejezet: Saga	286.
Tizenkettedik fejezet: Mesélés	304.





Beevezető

I. Fejezet

Egy sötét, távoli világban, ahol nemesurak háborúznak egymással, ahol barátok prédikálnak nyájuknak, ahol rablók vigadnak ebül szerzett zsákmányuk felett, misztikus varázslórend létezik a középkori civilizáció peremén, tagjai mágikus tudományoknak szentelve életüket. Régi titkok tudóiként és jelentős hatalom birtokosaként szállnak szembe egy komor és megkeseredett világ veszélyeivel, olyan veszélyekkel, melyekről a tudatlanok még szólni sem mernek. A rejtélyes Hermész Rendjének beavatottjaiként hargolnak a belső intrikákkal és azoknak a külvilágiaknak az előítéleteivel, akik képtelenek megérteni tudományukat. Bár a mágia áthatja a legendák Európájának földjét, csupán ez a maroknyi kiválasztott viheti tökélyre, sok évnyi gyötrelmes tanoncév után azt a művészetet, amit úgy neveznek: Ars Magica, a mágia művészete.

Az Ars Magica szerepjátékban Te is egy ilyen személyiséget vehetsz magadra: egy varázslót. Azonban ez nem egyszerű bűbájosságok szövését jelenti: tanult és elhivatott gyakorlója vagy a mágikus művészeteknek. Mágusként élesen elkülönülsz a középkori társadalom minden más rétegétől. Míg a világiak értetlenek, írástudatlanok, egy dekadens társadalmi ranglétrához kötöttek és rettegnek mindattól, ami falujuk határán túl vár rájuk, te tanult vagy, mentes minden társadalmi előítélettől, és kész felfedezni az Ismeretlen rejtelmeket.

Bár életed szüntelen tanulásból áll, néha mégis elhagyd lakótornyodat, hogy varázslataidhoz alkotórészeket gyűjts, hogy új tudást szívj magadba, és hogy segítsz azokat, akik kérik. Ezeken az utakon elkísérnek azok a társak és csatlósok, akiknek tanácsaira és védelmére szükséged lehet a külvilág megannyi veszélye közt. Az Ars Magica lényegét épp ezek a kalandok alkotják: ez a kötet pedig abban segít, hogy a történetet megalkothasd.

mágia

A mágia az Ars Magica lényege. Ott van mindenütt, s létezése az élet minden területét áthatja, ha az esetek többségében rejtve is marad. A mágia rejtélyes és illékony erő, korántsem precíz tudomány: a halandó értelem igen nehezen zabolázza. Ez az a természetfeletti erő, az a láthatatlan kapocs, mely mindent egybefűz: Hermész Rendjének tanítása szerint maga a valóság

szövedéke. A mágia a valóságnak olyan felfogása, melyet a mai elme egyáltalán nem fogad el, vagy nem tart hasznosnak. A mágia az az eszköz, melyet az egyén a transzcendenshez való közelítéshez használ fel.

Valakinek, aki mágus, egyrészt az a célja, hogy a mágia finom összefüggéseit tanulmányozza, s hogy ezek által hatalmat és erőt használhasson: éppúgy, ahogy a mai ember használja a természettudomány törvényeit és összefüggéseit új technológiák létrehozására. Egy mágus mágiahasználatát tulajdonképpen az emberfeletti – vagy emberalatti – erőforrások közvetlen, épp ezért veszélyes kiaknázása. A legjobb varázslók azonban a pusztá hatalom elérésének vágyától teljesen eltérő utat követnek. Azért tanulmányozzák a mágiát, hogy megérthessék a világegyetemet, éppúgy, ahogy a legjobb modern fizikusok keresik azt a mindenekfeletti elméletet, mely a mi univerzumunk megértéséhez vezetne. Tulajdonképpen, bármilyen furcsa, a mágusok felfoghatóak teljesen más gondolkodásmódot képviselő tudósoknak is, akik egy sor teljesen más természeti törvényt követve dolgoznak, ám környezetük megértéséhez és osztályozásához ugyanazokat a technikákat alkalmazzák, mint mi. A valóságot tanulmányozzák, és megszerzett tudásukat annak manipulálására használják fel.

Mágusként téged is a hatalom és a tudás mozgat majd: hogy melyik utat követed, azt már Te döntöd el. Hivatásodat kezdheted úgy, hogy a mágia praktikus használatához vezető új utakat keresel, s eközben fokozatosan több és több hatalomra teszel szert, ahogy felfedezéseid előnyösebb helyzetet biztosítanak a külvilággal és más varázslókkal szemben. Mindazonáltal, ahogy a mágusok idősödnek, misztikusabb és változatosabb dolgok vonzzák már őket, s ez Veled is megtörténhet. A kíváncsiság így nyerhet hatalmat az ambíció felett, hogy a megszállottság veszélyes ösvényére, vagy a jócselekedetek útjára vezessen.

Azonban a mágia gyakorlásával, történjen bár hatalomvágyból, vagy a megvilágosodás szándékával, együtt jár az eltávolodás a halandó, emberi társadalom biztos határaitól és értékeitől való elszigetelődés. A mágikus tanulmányok útja mély és rejtelmekkel teli erdőbe vezethet, ahol talányos tündérek várnak, vagy család démonokkal találkozhatasz, akik csak arra várnak, hogy lelketed megrontsák. Kópár, kietlen vidékeken griffek támadhatnak rád, óriások lapulhatnak hegyi barlangokban, rejtélyes, mágikus vizek partján az emberi létezés titkairól lebbenhet fel a fátyol. Ha egyszer elkötelezed magad a mágiának, és elfogadod adományait, számítanod kell arra, hogy mások is vándorolnak



ugyanezen az úton, és hogy nagy utazásod során bizony gyakran találkozsz velük.

conventus

Akad néhány varázsló, aki mivel tart attól, hogy vetélytársai elorozhatják nehezen megszerzett tudását, egyedül és rejtve él. A nagy többség azonban kis közösségeket alkot, melyeket a barátság és az együttműködés fűznek össze. Az ilyen fogadalmak nélkül egy mágus sem élhetne és alkothatna-tanulhatna nyugalomban, függetlenül hatalmának nagyságától: a legendák Európájának rettegő tömegei elsöpörnék őket.

Egy conventus tulajdonképpen egy csoportnyi varázsló otthona: mágiatanulók és -használók önellátó közössége, menedék és a tudás gyűjtőhelye. Általában a civilizációtól távoli, mágikus erőforrásokkal rendelkező helyekre építik: itt értelemszerűen könnyebb a mágiát fókuszálni és irányítani, és a világiak értetlenkedése sem zavar. Elméletileg nincs meghatározva egy conventus mérete, a gyakorlatban azonban egy tucattól több mágus ritkán él egy fedél alatt. A conventusnak számos más lakója is van, akiknek a sorsa és története az Ars Magicában nem kevésbé fontos, mint a misztikus mestereké.

A conventusban élő és a mágusokat szolgáló személyek sokfélék lehetnek: zsoldoskatonák, szakácsok, utazó tudósok, durva szolgák, ideges írkokok, szorgos kézművesek, ügyes kémek, meg mindenféle kalandorok és vándorok. A conventus valamennyi lakóját támogatja és védelmezi, a klasszikus feudális rendszer szerint: azokat, akik szolgálnak, és azokat, akiket szolgálnak, egyaránt köti egyfajta sajátos szerződés. Mindkét félnek be kell tartania a rá vonatkozó részeket, ha jól akar járni. Bár nem része a dolgozókra,

imádkozókra és harcosokra osztott hármastagoltágú feudális társadalomnak, a legtöbb conventus-lakó ugyanúgy viszonul a mágusokhoz, mint egy hűbérúrhoz tenné, és sosem tagadná meg a hűséget azoktól, akiknek azt megfogadta. A mágusok és szolgálók így tulajdonképp önálló kis társadalmat alkotnak, mely majdnem családként funkcionál: együtt kell működniük, hogy létezésüket a máskülönből elenséges világban biztosíthassák.

hermész rendje

Hermész Rendje valamennyi conventust és mágust összefűzi. A varázslóknak eme misztikus rendje az, amely egyesíthet máskülönből szembenálló feleket, hisz míg a legtöbb mágust nemigen érdeklik külszágbeli testvéreinek dolgai, Hermész Rendjében mindnyájan egyek. A Rend tagjaként mindenkinek lehetősége van anélkül tanulni társaitól, hogy bármi bajuk esne: bármilyen törvénytelen viszály azonnal maga után vonná azok ítéletét, akik a Rend békéjére ügyelnek. Igaz ugyan, hogy a varázslók valamennyien egyéniségek, akik nemigen kedvelik egymást, ám azt valamennyien felismerik, hogy bár megvan a lehetőségük arra, hogy akár több száz évig éljenek, azok, akik a legnagyobb veszélyt jelentik számukra, nem mások, mint a többi varázsló. Azáltal, hogy a rend kötelékein belül élnek és kerülnek az egymással vívott halálos párviadalokat, a varázslók tulajdonképp bebiztosítják magukat. Mivel mágusként Te is Hermész Rendjének tagja vagy, halálbüntetés terhe mellett köteleseged engedelmeskedni szabályainak.

A Rend egészének szíve a Kóda, amely a mágusok valamennyi cselekedetét szabályozza társaikkal és társadalmukkal szemben. A Kóda betű szerinti megtartása a záloga az egyén biztonságának. A Kóda meghatároz-

za, mit tehetsz és ki az, akivel egyáltalán szóba állhatsz. Éppúgy, ahogy előírja azt, hogy nem cselekedhet senki rendbéli varázslótársai ellen, szabályozza mindenki kapcsolatait a külvilágiakkal, legyenek laikusok, vagy éppen az Egyház emberei. Ha valaki engedelmeskedik a Kóda parancsainak, biztonsága garantált- egyetlen mágus sem kockáztatja meg a támadást egy másik ellen a megtorlás veszélye nélkül, külvilágiak pedig egyáltalán nem szerezhetnek tudomást a létezéséről: így működik Hermész Kódája.

Sajnos, kevés varázsló követi az előírásokat ily szigorúan, hiszen a más varázslók elleni támadások által, vagy a világiakkal való kapcsolatok során nagyobb mágikus hatalomhoz juthatnak. Sok mágus kockáztatja életét és magának a Rendnek a stabilitását.

Ellentétek

Igen, ha a hermetikus mágusok maguk veszik semmibe Kódájukat, összeütközésbe kerülnek a külvilágban élőkkel. Hermész Rendjének pusztá létezése kihívás a halandó társadalom rendje számára, hisz egyetlen mágus sem hajol meg holmi bárók vagy püspökök előtt; a nemesek és a papi rend pedig igen rossz néven vesz bármiféle kihívást hatalma ellen. Igaz, hogy a Rendnek elég ereje van ahhoz, hogy megvédelmezze tagjait a legtöbb zaklatástól, ám a lovagi bátorság és a papok imái mögött is természetfeletti hatalmak rejteznek. Így mágusok ritkán támadnak meg külvilágiakat nyílt háborúban; azokat, akik mégis megteszik, tulajdon testvéreik is magukra hagyják, hogy halandó kéz végezze el azt a gyomláló munkát, amit a Rend tagjai visszaütés veszélye nélkül megtenni nem tudtak.

A viszonylagos erőegyensúlynak köszönhetően hosszú ideje már, hogy törékeny béke uralkodik a hermetikus és a külvilági erők között. Mégis időről időre fanatikus hangok mindkét táborban megkísérik végét vetni a nyugtalan fegyverszünetnek. Szerencsére egyelőre többségben vannak a józanabb fejek és Európa rendjét nem bontja meg egy olyan háború, mely szó szerint alapjaiban forgatná fel egész valóját. Az, hogy ez a finom egyensúly meddig marad fenn, már más kérdés; mindenesetre mágusként minden játékos dönthet arról, a béke mellett vagy ellene játszik.

a középkori világ

Azokban a távoli napokban, a tudomány hajnala előtt éltek a mi egyszerre dicső és babonás, kegyes és barbár barbár elődeink. Elődeink vérükben és elődeink szellemükben, még ha egy teljesen más világban is éltek, mint a mienk. Ahol mi a fényt látjuk, ők a sötétséget. Ahol mi reményt, ők kétségbeesést. Ahol mi hisszük, hogy már értjük a dolgok valódi természetét, ők csupán saját vakságukra dőbbsenhetek rá.

Ezek voltak a középkor emberei, azok, akik a ma középkornak, Sötét Kornak vagy lovagkornak nevezett világban élne, ám ezek a fogalmak, egyáltalán nem ugyanazt a kort jelentik. A középkor általános fogalom, a reneszánsz tudósai kezdték használni a klasszikus ókor tündöklése és a saját „újráfeltalált” klasszikus korok közti „átmeneti” időszakra. A Sötét Korszak a korai középkorra használatos kifejezés, és a közhiedelemmel ellentétben azért „sötét”, mert az írásbeliség foka meglehetősen alacsony lévén, írott emlékekkel szinte alig bírunk e korból. A „lovagkor” megnevezést pedig leginkább a 12–14. századra szokás alkalmazni.

Dalok és versek őrzik ezen emberek emlékét, művészetük szépsége pedig máig hatást gyakorol ránk: elég

csak a fenséges székesegyházakra gondolni. Valamennyien hallottunk már történeteket a bátor Sir Lancelotról, tündérerdők szarvasainak vadságáról, vagy az igaz szerelem, végtet és varázslat hatásáról és következményeiről. Annak a kornak a hősei igencsak különböztek a mieinktől: Szent György vagy Roland lovag aligha hasonlítható össze Rambóval vagy a Terminátorral, mindazonáltal kétségtelesen hősök voltak, isteni áldástól érintett lovagok.

Azon idők emberei még hittek a természetfeletti és a mindennapi élet részének tekintették azt, amit mi a mesék világába száműztünk.

Az Ars Magicában alapvető, hogy a középkori ember hitvilága és értékrendje valós és helyes: ennél fogva igaz is. Tehát a természetfeletti erők mindenütt jelen vannak: tündérek, szellemek, egyszarvúak, sárkányok, démonok és varázslók jelenléte hatja át (vagy inkább uralja?) a világot.

Az Ars Magica lényege: a képzelet valóság, s a valóság olyan, amilyennek elképzeljük.

a legendák európája

Az Ars Magica a 13. század Európájának egy mitikus változatában játszódik. Bár a szabályok könnyen adoptálhatóak bármely fantasy világra, a rendszert eredetileg arra terveztük, hogy a középkor ízeit közvetítse, s alighanem erre a célra a legalkalmasabb. Ez a helyszín nem pusztá történelmi díszlet. Rendelkezik egy meghatározott pompázatos nagysággal, egyfajta sajátos játékléggel: a legendák Európájával.

Az Ars Magica Európája olyan, amilyenek kora lakói elképzelték. Éppoly mágikus, mint ők gondolták, telve rejtélyekkel és félelmetes lehetőségekkel. Legendák helyszíne, ahol a lovagi erények még áthatják a mindennapi életet. Mivel még a legszegényebb földművesnek is akad élete során némi dolga a természetfeletti – boszorkányok átkával, gonosztól és szemmelveréstől védő szentek ereklyéivel és ráolvasásokkal, vagy egyszerű bűbájokkal, hogy távoltarthassák az éjjel járó démonokat –, az ő hiedelmeik szintén a valóság részei. Néhányuk például ételt hagy erdei fák ágain, hogy megengesztelje az erdei szellemeket, ugyanakkor templomba jár, hogy megbocsájtásért esedezzen. Bárki, akinek rémálmaiban kísértettek a sötétség lakói, részese annak a folyamatnak, melynek során az éjben lapulók rémekből valóság lesz. A képzelet a kulcs a valósághoz: a világ telve van mitikus jelekkel.

A középkori ember hiedelmei tulajdonképpen félelmeik életre hívói is. Mivel az Egyház a teremtés és az értékek csúcsa, mindaz, ami az ő birodalmán kívül esik veszélyes, megismerhetetlen és profán. Azok a félelmek, melyek bennünk, huszadik századi emberekben élnek – baleset, bűnözés, háború – lehetnek ugyan komolyak, ám mindig „természetesek”, ésszel megmagyarázhatóak, felfoghatóak, okaik pedig könnyen kideríthetőek. Egy középkori földműves ellenben az efféle dolgoktól kevésbé tart. A háborúk és a betegségek számára mindennaposak és az élet részei voltak. A középkor emberének legnagyobb félelme az ismeretlen volt: az, ami a legendából valósággá válhat.

A középkor emberének gondolkodását nem szabályozta a logika vagy természettudomány szigora. Olyan kapcsolatokat is látott a valóság részei közt, melyekben ma már nem hiszünk. Elméjét egyetemes, intuitív elgondolások irányították, nem pedig elméletek. Röviden, a középkor valósága teljesen más volt, mint a mienk. A legendák Európájának földjén a gonoszságra való hajlam öröklődik, és az atyák bűneiért gyakran a fiúk lakolnak. A piszok pedig azért okoz

betegségeket, mert éppúgy, mint a betegség, a piszok is valami romlott, rontott dolog.

Ezek a fogalmak nem csupán hiedelmek: ebben a játékban alapigazságok.

a szerepjáték helyszíne

Bizonyos mértékig majdnem valamennyi fantasy szerepjáték a középkori Európa világán alapszik, némelyek sikeresebben, mint mások. Gyakran a történelem és a fantázia keveréke olyan világot eredményez, melynek egyszerűen nincs értelme; olyan világot, amely még a képzelet tág határain belül is képtelen volna létezni. Számos fantasy világ saját törvényeinek is ellentmond, s így nem áll össze szerves egésszé; nem hiteles.

Az Ars Magica emiatt hívta segítségül a középkor színes és gazdag világát. A játéknak a legendák Európájába helyezése az egyetlen lehetőség arra, hogy egy valóban teljes és hiteles középkori helyszínen játszódó szerepjáték jöhessen létre.

Íme egy példa: A köznép szemszögéből nézve Európa valójában az, aminek hiszik. Hisznek a mágiában, ám legtöbbjük még soha nem találkozott egyetlen megnyilvánulásával sem. Persze ez nem jelenti azt, hogy a mágia nem létezik.

Efféleképpen értelmezve és kombinálva a tényeket és a képzeletet jön létre az a játék, ahol történelem és legenda egybefonódik. A kettő egyensúlya már a mesélőn múlik: hangsúlyozhatja a történelmi hitelességet, vagy épp ellenkezőleg, a képzelet és legendák világát. Mindezek ellenére hangsúlyoznunk kell, hogy az ebben a könyvben megjelenő Európa inkább csak hangulatában, mint szigorúan vett tényekben tekinthető történelmileg hitelesnek. A felvázolt hangulat azonban csupán kiindulópontként szolgál az egyes játékosok és mesélők saját ízlése szerinti kalandokhoz.

A középkori világkép és gondolkodás elfogadása egyébként nem olyan nehéz, mint első pillantásra tűnhet. Elég csupán mindenkinek a gyerekkorára gondolni (a „mondjuk-azt-hogy” játékok idejére például) és arra, ahogy akkor a világot látta: szabályait nem ismerve, ám megérezve olyan összefüggéseit, melyeket a felnőttek már nem voltak képesek. A világ sokkal érdekesebb és szórakoztatóbb hely volt, ahol rejtélyek és talányok bújtak meg minden zugban, még az így alatt is: egy világ, még mielőtt „mindenre rájöttünk”. Nos, a legendák Európájának lényege ugyanaz a rejtélyesség és romantikus képzelet, mint valamennyiünk gyermekkoráé. Élő és rabulejtő világ ez, ahol jó élni, ha mégoly rövid időre is.

alapfogalmak

Ha játszottál már más szerepjátékokkal, az Ars Magica bizonyos vonásai ismerősek lehetnek számodra, azonban számos olyan pont akad, ahol jelentős eltéréseket találni. Ez a játék más, mint a többi, és sok egyéni ötletet tartalmaz. A szabályokat leginkább az alapfogalmak alapos ismeretével és megértésével lehet megtanulni: ezáltal egyszersmind a játék világa is könnyebben érthető lesz.

A következőkben az Ars Magica alapfogalmait mutatjuk be. Néhányuk talán különösnek tűnhet, de bármennyire is radikálisak, a világ – ez a világ – így működik.

Légy elszánt, bátor és vakmerő

„Hé te fiú, mit csinálsz ott? Álljál csak egyenesen, húzzad ki magad! Vártán állsz, nem pedig holmi moslékos söröshordónak támaszkodva. Tartsd a szemed a falakon túl, és tartsd őket jól nyitva, bizony! Mer' lehet, hogy fiatal vagy még és azt hiszed, mindent tudsz: de sok minden van ám a világban, amit a te nyavalyás ragyogó szemeid nem láttak, de ezek a vén fáradt szemek, ni, már túl sokat is belőlük.

Van még mit tanulnod, és annál jobb, minél gyorsabban, különben még azt se éred meg, hogy a levelek színesre váltanak a fákon ott. Magam egyedül kellett megszereznem ezt a tudást: nehéz volt, mert senki nem állt mellettem, biza'. Hát fülelj jól: és egy napon még belőled is őrségparancsnok lehet.

Sok a veszély a világban odaki', fiú. Innen ugyan nem látni őket, de akadnak olyan bestiák azokon a hegyeken túl, hogy egy szempillantás alatt megöregszel, ha csak rádnéznek. Nem, nem mondom meg a nevüket, és jobb, ha te sem emlegeted őket mások előtt. Innen fentről nem is látszanak valónak, és tudod-e miért? Azok a rondaságok jobbára ismerik és félik a mi gazdáinkat: csakhát velünk már más a helyzet. Mert vannak olyan szörnyetegek, amiknek mindegy ám, hogy varázsló vagy paraszt: az íze ugyanaz. És itt jössz te, gyerek. Neked az a dolgod, hogy megállítsd őket, és ha nem teszed, te vagy az első, aki elesik.

Igen bizony, sokminden van odakint, amit innen nem láthatunk. Az az egész dolog, amit ők Európának hívnak, az mind ott van, tele mindenféle népekkel meg fura dolgokkal. A gazdáink ugyan hatalmasok, de azoknak odaki' is megvan a saját erejük. Ők azok, akiket a leginkább félünk, mert ők nem tartanak ám tőlünk úgy, ahogy a bestiák közül sok. Bár-mikor készek idejönni és levágni mindönket. És most nem csak azokról az ájtatos papokról beszélek: ott vannak a Gonosz szolgálai, meg a külföldiek, azok, akik nem a gazdáink Rendjéhez tartoznak.

Bizony, könnyen meglelheted a halálad odakint. Még ha nem is látod, ott van... szóval tartsd nyitva a szemed, és féld: akkor lehet esélyed a világ ellen. Ha engem kérde, én megmondom, én is félem.”

- **A VARÁZSLÓ:** Az Ars Magica a varázslók (Magi, egyes szám, magus) játéka, az ő céljaikra épít, ők a kalandok központi figurái. Minden játékos egy varázsló karakterrel játszik. A mágusokat nem csupán az a cél motiválja, hogy saját hatalmukat és presztízszüket növeljék a mágia művészetének mind jobb és jobb elsajátításával, de arra is törekednek, hogy conventusukat biztos alapokon álló tartós intézménnyé építsék ki.
- **KARAKTERTÍPUSOK:** Három illet különböztetünk meg. Nem annyira nevezhetők „karakterosztálynak”, hisz magát a játékot is különbözöképp lehet játszani. Mivel a játék alapvető megállapítása, hogy a mágusok hatalma olyan nagy, mint a legendákban és regékben, szükségszerű, hogy a karakterek ne legyenek egyenrangúak.
A varázslók messze a legerősebbek, és más szerepjátékok „mágiahasználóitól” eltérően a hatalmuk is

sokkal nagyobb. A másik két karaktertípus, a csatlós és a bajtárs a történetben egyenlő szereppel bír, bár egyáltalán nincs olyan hatalmuk, mint egy varázslónak.

A bajtárs olyan különleges személy, aki vagy az adott conventus barátja, vagy maga is ott él és dolgozik. A bajtársak jártasságaik és ismereteik segítségével, melyet a külvilággal való kapcsolatuk során szereztek, ahol a mágusok nemigen fordulnak meg, segítik uraikat.

A csatlós leggyakrabban harcos vagy őr, aki egyszerre több játékos karakter segítségére is lehet. Olyan karakterek, akik a conventus lakóinak többségét reprezentálják. Nem szabad tehát alábecsülni őket, hiszen a mágusok védelme szempontjából nélkülözhetetlenek: ha nem lennének, mestereik aligha dolgozhatnának zavartalanul.

- **MESÉLÉS:** Az Ars Magica mellett, hogy szerep-játék, történetekből áll; az ún. storyteller-típusú játékok csoportjába tartozik; maga a történet éppoly fontos, mint az a hatalom, amit a karakterek megszerezhetnek. A történet-szövés a mese kell hogy domináljon, nem pedig a külsőségek: a játékmestert ebben a játékban ezért nevezik mesélőnek.
- **CSAPATJÁTÉK:** A játék szabályai néhány játékos, a csapat történeteire építenek, akik a kellemes szórakozás reményében ülnek le estéről-estére játszani. A mese szempontjából nem fontos, de elképzelhető, hogy minden egyes alkalommal más-más töltse be a mesélő szerepét.
- **VÁLTOZÓ SZEREPEK:** Egy-egy játékos akár játékestről-játékestre más karaktert alakíthat: lehet mágus vagy bajtárs, annak megfelelően, hogy az adott történetbe melyik illik jobban – ám a kettőt egyszerre nem túl célszerű játszani. A csatlósokat ezzel szemben bármelyik játékos alakíthatja, míg egy másik karaktere is a játékban van. Ezáltal a karakterek különböző kombinációi révén minden egyes játék egyedi ízűvé válik.
- **VAGYON:** A középkorban a vagyon nagysága az olyan tényezőktől függött, mint a társadalmi helyzet, család és előjogok. A mágusok a nyers vis-t, a mágikus energiát becsülik a legtöbbre, sokkal inkább, mint az aranyat, vagy a földeket.
- **LATIN:** Azért, hogy a játék egyedülálló középkori ízt még tovább fokozzuk, gyakran használunk mágiával kapcsolatos latin kifejezéseket, mint a tizenöt mágikus művészet esetében is. Ha az idegen szavak magolása valakinek nincs ínyére, nyugodtan használhatja a magyar megfelelőiket.
- **A SAGA:** Egy tipikus Ars Magica-saga több játékvég is elhúzódhat, hisz fő alakjai, a mágusok hosszú évekig tanulnak, hogy hatalmukat megnöveljék és varázssitalokkal meghosszabbítsák életüket. A kalandok, melyeket a történetek mesélnek el, alighanem a karakterek hosszú, nyugalmas életidőszakai közötti legizgalmasabb események. Az előbbiekkal egyébiránt a „Műhely” fejezet foglalkozik, úgyismint varázslatfejlesztés, tanítványok oktatása, familiárisok megkötése, vagy a varázstárgykészítés.

a három fő játékstílus

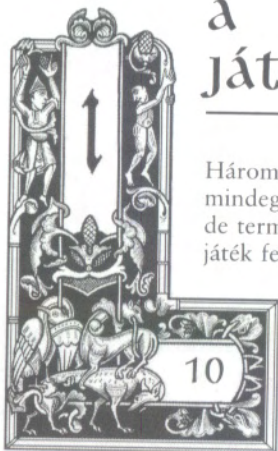
Háromféle módon mesélhetünk Ars Magica sagát; ezek mindegyike más-más technikát és stílust követel meg, de természetesen függ a játékosok érdeklődésétől is. A játék fejlesztői maguk is kipróbálták mind a három stí-



lust, bár leginkább az első áll közel a szívükhöz. Ám végül is minden csapat más és más: mindenkinek meg kell hát találnia a neki megfelelő stílust.

A legendák Európája

A játék szabályait mind ehhez a háttérhez igazítottuk, mint egyfajta „alapbeállításhoz”. Persze nem muszáj mindenáron



történelmi díszletek közt játszani, különösen annak, aki nem rajong a történelemért. Mindazonáltal megvannak az előnyei annak, ha a történet a középkori Európában játszódik. Először is, a világ jóval valóságosabb, mint egy kitalált helyszín. Másodsor: a valódi középkor tele van tényekkel és legendákkal, ezért aztán bőven van miből meríteni a helyszínek és epizód szereplők leírásához. Végül pedig ez a helyszín a játékosok számára is ismerős, így könnyebben átérzik annak hangulatát és belső logikáját. Emellett ez az a világ, melyre valamennyi Ars Magica kiegészítőt alapoztuk, tehát ez a háttér tulajdonképpen időt takaríthat meg azoknak, akiknek a történelmi kutatás nem erősségük

Alternatív világ

A középkori világot nem csak Európára alkalmazhatjuk, a mesélő ehelyett olyan hátteret teremthet, mely emlékeztet ugyan Európára, mégis néhány jelentős, bár finom, eltéréssel rendelkezik. Ez a megoldás olyanoknak ajánlott, akik nem tudnak egy olyan Európa-képet elfogadni, melyben mágia létezik.

Ebben az esetben is mágusok, bajtársak és csatlósok élnek együtt a „conventus”-ban, csak épp a külvilág változik. Az általunk játszott legkorábbi Sagák egyike a legendák Amerikájában játszódott, melyet a rómaiak fedeztek fel és gyarmatosítottak, s Hermész Rendje velük került a kontinensre.

Fantasy

Ami azt illeti, a szabályok arra is lehetőséget adnak, hogy ki-ki megalkothassa a maga tervezte sagát annak saját világával, ahol a mágia döntő szerepet játszik még a mindennapi emberek életében is. Ez a fantasy világ lehet klasszikus vagy bizzar, akár nem is hasonlíthat a középkorhoz. Mindazonáltal nem árt, ha következetes és fantasztikus gyökerei ellenére is van némi köze a valósághoz. Ezt pedig, ha valaki történelmi előképekhez ragaszkodik, aligha lehet megoldani. A különleges hangulat megteremtéséhez jó kiindulópont lehet Arkádia, a legendák Tündérföldje.

Ebben a világban minden játékosnak egyetlen karaktere lehet, és a mesélő személye sem változik, akárcsak a hagyományos fantasy szerepjátékokban; hisz a karakterek általában erősebbek, ráadásul a világ titkait sem árt, ha csak egy-valaki ismeri. A bajtársak több Erény és Hiba pontot kaphatnak (mondjuk ötöt-ötöt), hogy a varázslók méltó társai lehessenek. A csatlósok az ilyen típusú játékban egyszerű zsoldosok vagy katonák, akiket nem is túl fontos kijátszani. A conventusok fogalma sem feltétlenül ismert, helyette nyugodtan használható a jól ismert „kalandozócsapat” téma arra, hogy a mesélő megmagyarázza, miért is van együtt a csapat. Az ilyen kalandokban természetesen a mágusoknak kevesebb idejük van a tanulásra, sőt, elképzelhető, hogy Műhelyük sincsen. Ennélfogva a nyers vis és a varázstárgyak is nagyobb jelentőségre tesznek szert. Egy idő után a karaktereknek esetleg szükségük lehet egy „otthon”-félére: ennek megteremtésére a megfelelően módosított conventus szabályok használhatóak fel.

a legendák útja

Mindenki olvassa úgy ezt a könyvet, mintha maga is ifjú mágus lenne, aki mostanáig csupán mestere laboratóriumát ismerte, most pedig elindult egy olyan útra, mely megmutatja a mágia és a középkor a középkor határtalan és ellent-

mondásos világát. Nem könnyű ez az út, de megéri a fáradságot, hisz a tanultaknak ki-ki nagy hasznát veszi később.

Nyisd fel hát óvatosan e pergament, mert ím, ezennel belépsz a rejtélyek és csodák felülmúlhatatlanul izgalmas birodalmába!

AZ ARS MAGICA RENDSZERE

Mint minden játéknak, úgy ennek is megvannak a maga szabályai, hisz ezek segítségével lesz valóban játék a játék. Akadnak rendszerek, ahol csak néhány szabályt kell használni, és vannak, ahol jóval többet. Ezen szabályok bonyolultságuktól függetlenül minden rendszer meghatározó elemei, s az Ars Magica sem kivétel.

Az AM alapszabályai egyszerűek, mégis elég sokoldalúak ahhoz, hogy bármely helyzetben sikeresen alkalmazhatóak legyenek. Az egész játék során ugyanazt az alaprendszert használhatjuk, tehát nem kell más-más szabályokat alkalmazni, és vannak, ahol jóval többet. Ezen szabályok bonyolultságuktól függetlenül minden rendszer meghatározó elemei, s az Ars Magica sem kivétel.

Fontos, hogy mindenki pontosan megértse, hogyan is működik a játék; persze nem első olvasásra. Javasoljuk, hogy a legelső alkalommal mindenki csak fussa át a szigorúan vett szabályokat, és ha már nagyjából mindenki képet kapott arról, hogy néz ki az egész játék és világa, az alapfogalmak is érthetőbbek lesznek. Bár ezek az alapfogalmak első pillantásra különlegesnek és talán bizarrnak tűnhetnek, különösen más rendszerekkel összehasonlítva, annyira azért nem bonyolultak. Alapos áttanulmányozás után minden más egyértelműen következik majd belőlük.

Körök

A cselekedetek nagy része az Ars Magicában Köröknek nevezett egységekben bonyolódik. Kivétel az, amikor csupán egyetlen egyszerű dobás van szükség egy bizonyos játékbeli szituáció megoldásához. Ha a karakterek egyidejűleg, párhuzamosan cselekszenek, az időt Körökben mérjük. Minden Kör elején a játékosok meghatározzák, hogy mit fognak tenni; ez, tekintve hogy egy Körben csak egy dobásra van lehetőség, egy cselekedet lehet. A sorrendet a karakterek gyorsasága és/vagy szellemi képességei határozzák meg, de az óramutató járása szerinti sorrend is elképzelhető. A cselekedeteket fennhangon kell bejelenteni a Kör elején, majd a sikerességet kockadobás dönti el.

Egy Kör időtartama, a körülményektől függően bármedig tarthat, de egy percnél ritkán több és három másodpercnél nem rövidebb, máskülönben nincs értelme. A gyorsabb cselekedetek esetében (mint például a harc) egy Kör általában 3–12 másodperc. Nyugalmasabb időszakokban a Körök hosszabbak: ilyen az az eset, amikor a karakterek átvágnak egy város piacterén például.

A Körök jelentősége, hogy olyan esetekben, amikor a dolgok felgyorsulnak, vagy döntést kívánnak, segítik a mesélőt hogy ki ne csússzon kezéből az események irányítása és meg tudja tervezni az eseményeket. Ha azonban úgy találja, hogy az adott esetben csak bonyolítanak a helyzetet, nyugodtan el is felejtethi őket. Szerepjátékhoz pedig egyáltalán nem kellenek: a játékosoknak ilyenkor megvan a saját sebessége. Ha azonban csak egy játékos „alakítja” éppen a szerepét, néha nem árt, ha a többieknek is adunk egy kis esélyt a beavatkozásra.

Kockadobások – összefoglalás

Egyszerű dobásnál az „1” egyet, míg a „0” tízet jelent. Stresszdobás esetén az „1” eredmény azt jelenti, hogy a játékos újra dobhat, és az eredményt megduplázhatja az előzőhöz, míg a „0” eredmény esetében az illetőnek egy külön ún. Balsiker dobást kell tennie.

Bármikor, amikor Körök használatára kerül a sor és pörögnek a másodpercek, mindenki egyszerre jelenti be, mit kíván tenni: gyorsítsd fel nyugodtan a tempót. Legyél türelmetlen, ne adj lehetőséget visszakozásra vagy megállásra. A játékosoknak gyorsan kell határozni. Fordulj egyenként hozzájuk, kérdezd meg, mit cselekszenek az adott Körben, aztán menj tovább a következő játékoshoz. Ha nem tud azonnal határozni, akkor is: az ilyen tétovázó karakter ilyenkor egy Kör hosszáig semmit sem csinál; de a következő Körben újra próbálkozhat. Lehet ugyan, hogy az efféle sarokban szorított játékosok egy kicsit dühösekké lesznek, de a mesélés technikája megköveteli az efféle „felpörgetést”, így talán a játékosok a jövőben majd határozottabban cselekszenek.

kockadobások

Az Ars Magica csupán tízoldalú kockákat használ (d10). Ezek a dobások is feleslegesek lehetnek persze, ha a szerepjátékokra kerül a sor, vagy ha a mesélő improvizálni szándékoszik.

A dobások kétféleképpen lehetnek: az egyik a mindennapi helyzetekhez, a másik a nehezebb, döntő cselekedetekhez. Arra nézvést, hogy pontosan mikor kell egyike vagy másikat használni, a játék során lehet gyakorlatot szerezni. A mellékelt táblázat szintén hasznos lehet. A legtöbb esetben minél magasabb a dobás értéke, annál jobb az eredmény a játékos számára.

Egyszerű dobás

A kocka eldobása után az eredményt egyszerűen leolvassuk: az érték 1-től 10-ig terjedhet, ahol a 0 értéke 10. Egyszerű körülmények között, ahol nem sokat számít az eredmény nagysága, ezt a dobást használjuk.

Stresszdobás

Ennél a dobásnál a 0 nem tízet, hanem valóban nullát ér. Ilyen eredmény esetén újat kell dobni, hogy lássuk, bekövetkezett-e balsiker: ez azt jelenti, hogy a cselekedet valamilyen váratlan és teljesen rossz eredménnyel végződött. (A balsikerről később részletesen.)

Másrészről, ha a dobás értéke 1, ismét új dobásra van szükség, és az így kapott érték megduplázandó. (Ilyenkor a 0 már tíznek számít!) Ha másodszor is egyes a dobás eredménye, megint lehet próbálkozni, de ilyenkor az érték már négyszeresére nő, a harmadik egyes után nyolcszorosára, és így tovább. A legmagasabb általunk látott érték 144 volt, négy egymás utáni egyes dobással.

A stresszdobásokat akkor használjuk, amikor a karakter nehéz helyzetben, kényszerítő körülmények közt kénytelen egy cselekedetet végrehajtani: ilyenkor kiválsóan teljesíthet, de el is bukhat. A nehezítő körülmé-

Célszám táblázat

3	Nagyon Könnyű
6	Nem túl nehéz
9	Nehéz
12	Nagyon nehéz
15	Különösen nehéz

nyek között az emberek általában félnek, s épp ezért lehetséges, hogy átlag felett teljesítenek, mint az, hogy durva hibákat követnek el. Veszélyes helyzetekben ezért mindig stresszdobások használandók csakúgy, mint a nagyon szokatlan szituációk esetén.

Hogyan használjuk a kockadobásokat

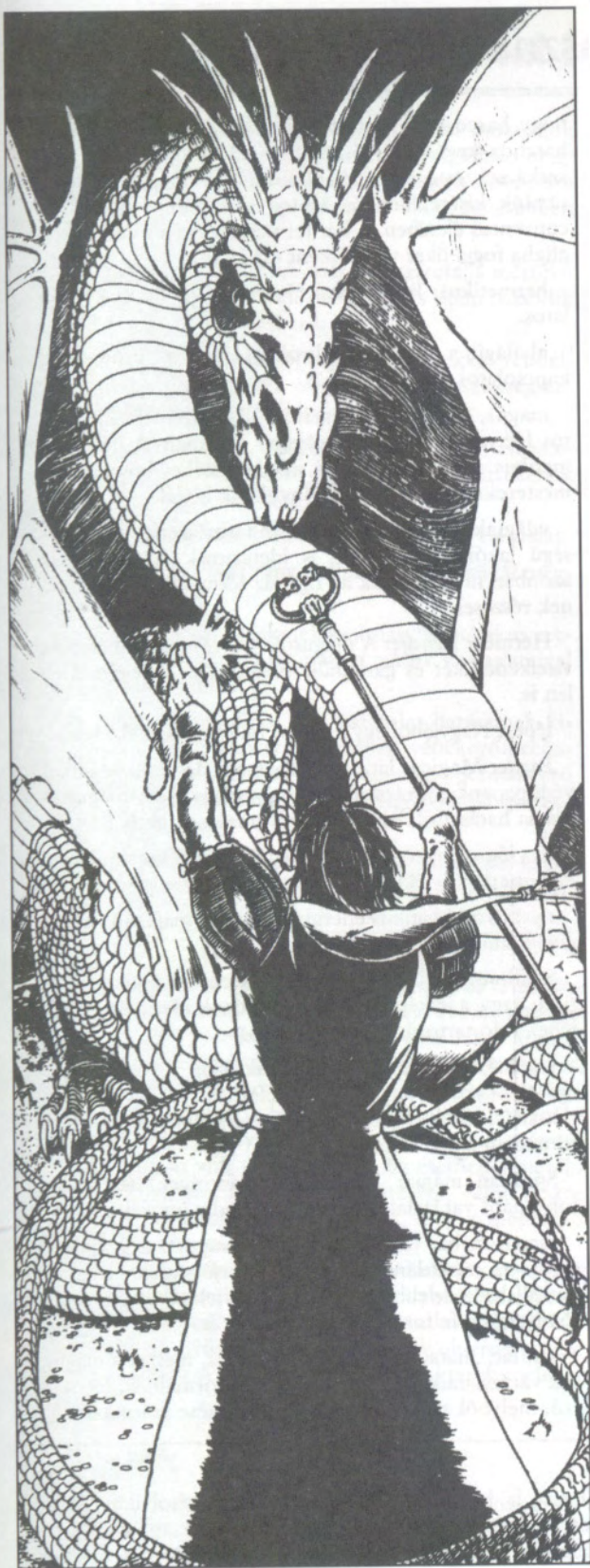
A mesélő egyik legfontosabb feladata eldönteni, hogy bizonyos cselekedetek végrehajtására tett kísérletek milyen eredménnyel járnak: más szóval, hogy mikor kell kockadobást tenni. A kockadobálás ugyanis fontos a játék szempontjából, de ne feledd: ez csak egy eszköz, ami nem válhat a szerepjáték céljává – a játékosok ugyanis könnyen megunják a folytonos dobálgatást. A megoldás: nem kell mindenre dobni a játékosokkal, hanem próbáljunk inkább más megoldásokat keresni. Az Észlelés-próbák helyett például mondhatjuk akár azt is, hogy a pozitív Észlelés Tulajdonsággal rendelkező karakterek meglátják a szóban forgó dolgot – s ehhez semmiféle dobást nem kell tenniük. A mesélő megállapíthat egy minimális határértéket, amellyel rendelkezni kell ahhoz, hogy egy adott cselekedetet a játékosok sikeresen végrehajthassanak. Például egy erdei csapás követése egy minimálisan 3+ értékű Nyomkeresés dobással lehetséges, a karakter Észlelés Tulajdonságára. Az is elképzelhető, hogy a mesélő egyszerűen úgy ítéli meg, hogy ha a Nyomkeresés Képzettség értéke elég magas, a karakter képes egy feltűnő (vagy legalább is könnyen felfedezhető) nyomot követni, egészen addig a pontig, mikor is az esetleges zavaró körülmények miatt újabb, magasabb célszámmra lesz kénytelen dobni. Általánosságban elmondható: csak akkor ajánlatos dobni a karakterekkel, amikor a kaland cselekményvezetése vagy a feszültség azt különösen indokolja. A kockadobás elvégre csak eszköz, mely csak akkor szolgál a játék javára, ha jól használják.

Ha a mesélő elhatározza, hogy próbára van szükség, meg kell határoznia annak típusát is. Ez elsősorban attól függ, melyik karaktertulajdonsághoz áll legközelebb a cselekedet végrehajtása. Például, ha egy karakter megkísérli valakinek a megvesztegetését, városi hivatalnok álcájában méghozzá, akkor egy Álcázás dobásra van szükség. Mivel az Álcázás Jártasságnak minősül, a dobást Jártasságdobásként kell végrehajtani, amennyiben a szóban forgó karakter rendelkezik az Álcázás Jártassággal. Ha a tervezett cselekedetnek megfelelő Jártasságról semmi nincs a szabálykönyvben, a mesélő feladata, hogy alkosson egyet és arra dobasson a játékosal.

Majdnem az összes dobásnál a következőképp kell eljárni: a cselekedetnek megfelelő Jártasság értékéhez hozzáadjuk a megfelelő Tulajdonság értékét, (hogy pontosan melyikét, azt az adott Tulajdonság leírásánál megtaláljuk) és ezt az összeget a 10 oldalú kockával dobott értékhez adjuk.

A Tulajdonságok (pl. Erő, Kifejezőképesség, Észlelés), amelyek értékét a Jártasságértékhez adjuk, attól is függenek, hogyan használjuk az adott Jártasságot. Számosat közülük





ugyanis adott alaptulajdonsághoz rendeltünk. Példának okáért nehéz elképzelni egy olyan helyzetet, ahol egy idegen nyelven íródott kódexet nem az Intelligencia Tulajdonsággal párosított Írás segítségével hajtanak végre. A Tulajdonságok, melyeket más Jártasságokhoz kell rendelni, már kevésbé egyértelműek, és függhetnek attól is, milyen helyzetben használják azokat. Ha a karakter például hazudni

próbál, az Átverés (Jártasság) + Kifejezőképesség (Tulajdonság) kombináció a legmegfelelőbb. De ha megpróbálja kideríteni, vajon a másik hazudik-e, az Átverés és Észlelés kombinációt kellene használnia, mint ahogy a való életben is érzékeinket és ítélőképességünket hívjuk ilyen esetekben segítségül.

A Jártasság és Tulajdonság értékek a leggyakoribb számértékek, melyeket a megkísérelt cselekedetek dobásaihoz kell adni. A dobást azonban más tényezők (például a Jellemvonások, a Szenvedélyek), illetve az adott cselekmény körülményei is módosíthatják: ezekről a következő fejezetben részletesen szólnunk.

A mesélőnek nem csak azt kell meghatároznia, hogy az adott cselekedet végrehajtásához kockadobás szükséges-e, de azt is, hogy mekkora eredményt kell egy adott játékosnak elérnie. Ezt az értéket az Ars Magicában célszámnak nevezzük. Ha a karakter például egy zár feltöréséhez használja valamelyik képességét, olyan célszámot kell meghatározni, aminél a játékos dobásának egyenlőnek vagy nagyobb-nak kell lennie. A célszám nagyságát az adott feladat nehézsége határozza meg: egy bonyolult zár feltöréséhez magasabb, egy egyszerűéhez értelemszerűen alacsonyabb célszám érték fog tartozni. Amikor a feladat egy másik karakter cselekedeteivel kerül szembe, mint pl. amikor két karakter üldözi egymást, a dobásokat egymással hasonlítjuk össze. Miután mindketten ugyanazt a cselekedetet próbálják végrehajtani (ti. teljes sebességgel futni), a dobásokra ugyanazokat a Jártasság és Tulajdonság módosítókat fogják alkalmazni, és a magasabb végérték győz. Ha a két karakter különböző, de mégis ellentétes cselekedeteke hajt végre (pl. egyik hazudik, míg a másik megpróbál rájönni, hazudott-e), a két dobásnak különféle Jártasság és Tulajdonságmódosítói lesznek (pl. Átverés + Kifejezőképesség Átverés + Észlelés ellen). Az, aki a magasabb értéket dobja, győz, tehát a huzugság sikeres, vagy épp ellenkezőleg, az ellenfél átlátott a szítán. A célszámok ugyanakkor egy adott helyzetben automatikusan használható alapértékek is. A Kimerültség dobásokat például (melyek a játék nélkülözhetetlen elemei) csaknem mindig 6-os célszám ellen kell dobni. Ami azt illeti, tulajdonképpen ez a 6-os szám az az átlag, melyet egy közepesen nehéz tevékenység elvégzése esetén megadni célszerű, mert körülbelül egyenlő esélyeket ad még egy átlagos karakternek is. Ha valami miatt a mesélő nem biztos abban, mekkora célszám értéket használjon, a 6-os tökéletesen megfelelő. A Célszám Táblázat mindazonáltal tartalmaz néhány tájékoztató jellegű értéket.

A dobás eredményét természetesen át kell ültetni a történet nyelvére: más szóval, a cselekménynek megfelelően kell értelmezni a száraz adatokat. Mivel a mesélő az egyetlen, aki ismeri a történet valamennyi szálát, neki kell a cselekménynek megfelelően meghatároznia, mit is jelentenek a dobások.

A mesélőnek nem kell mindig pontosan tájékoztatnia a játékosokat a dobások módosítóiról, vagy a sikerek és balsikerek pontos körülményeiről. Ezekkel a tényezőkkel csak ő lehet teljes mértékben tisztában a történet teljes, és az elkövetkezendő események részleges ismeretében. Bár a játékosok szempontjából korrektebb megoldásnak tűnhet, ha előre megmondjuk egy dobás következményeit – beleértve az Balsikereket és a különleges dobásokat is – ha a mesélő minden egyes alkalommal így tesz, igencsak lelassítja a játékot. Ehelyett célszerű sok előzetes tervezgetés nélkül közölni a dobások eredményét. Általában a mesélőnek úgyis van egy körülbelüli képe arról, mi történik egy-egy dobás után, így aztán a végső döntést is könnyebb meghozni. Ha egy játékos kíváncsi egy bizonyos cselekedet célszámára, a mesélő elmondhatja neki, de nyugodtan el is titkolhatja, ha úgy tartja kedve.

Karakterek által használt kifejezések

Ezeket a kifejezéseket a legendák Európájának valamennyi karaktere ismeri és használja; az adott játékban mindazonáltal egyes elvontabb szavak jelentése nem minden karaktertípus számára lehet ismert.

tanítvány: olyan személy, aki egy mágusnak dolgozik, és az cserébe a mágia művészetének alapjaira oktatja. Tanoncai természetesen más, világi-, ipari foglalkozást űzőknek is vannak.

Certamen: Mágikus eszközökkel vívott, nem halálos kimenetelű párviadal két mágus között.

az Egyház: A középkori társadalom középpontjában álló hierarchikus, néha nagyon is világi intézmény.

Hermetikus Szabályzat, a Kóda: Az a viselkedési szabályzat, melyre minden tanoncnak fel kell esküdnie mielőtt mágussá avatnák; behatárolja a mágusok közötti vetélkedés mértékét és módját; úgyszintén szabályozza a mágusok kapcsolatát a világiakkal.

consors (Latin; tsz: consortis, „társ”): Olyan nem varázshasználó személy, aki közeli kapcsolatban áll egy conventusszal, esetleg ott is él és dolgozik; a legtöbb bajtárs consortis, de nem mind.

conventus: Mágusok tartósan együtt élő és többé-kevésbé szövetséges csoportja, illetve tartózkodási helyük. A köznép általában „gyülekezet”-nek nevezi.

custos: Kiválasztott csatlósok, akiket a mágusok különösen kedvelnek: a kiemelt bánásmódért cserébe különleges szolgáltatásokat tesznek a varázslónak, mint például testőri szolgálatok a veszélyesebb utazások után. Nem minden csatlós custos, bár mindegyikük vágyik rá.

démonok: Pokoli, álnok, mágikus teremtmények; az emberiség megrontására törekszenek, hogy ezáltal lelkeket szerezzenek.

diabolista vagy ördögimádó: Olyan személy, aki a Sötétség Fejedelmét imádja pusztító hatalomért cserébe. A diabolisták mind az Egyháznak, mind Hermész Rendjének esküdt ellenségei.

Dominium: Az a terület, mely az Egyház szent befojása és védelme alatt áll. A Dominiumon belül mind a mágikus, mind az alvilági, mind a tündérbirodalom erői sokkal kevésbé hatékonyak.

tündér: A vad, ember nem lakta erdők és más területek természetfeletti lényei; általában emberformájúak

Formuláns mágia: A mágiaának előre meghatározott és begyakorolt kézmozdulatok által végrehajtott változata, mely minden alkalommal ugyanazt a hatást váltja ki.

csatlós: Olyan személy, akit a mágusok azért fizetnek,

hogy harcosként és testőrként szolgálja őket. Néha a harchoz kevésbé értő lakók is ideszámítanak, mint a szakácsok és a szolgálok. Ők szintén utazhatnak a varázslók kíséretében és fontos szerepet játszhatnak a conventus életében is, bár természetesen a többi csatlós aligha fogja őket vezetőiként elismerni.

hermetikus: Bármilyen, ami Hermész Rendjével kapcsolatos.

alvilági: a pokoli hatalmakkal vagy az ördögökkel kapcsolatos.

mágus, tsz. Magi: Varázsló. Olyan személy, aki járatos Hermész rendjének mágikus tanaiban. A nem hermetikus alapokon nyugvó mágiát űzőket boszorkány-mestereknek vagy boszorkányoknak hívják.

világiak: Európa átlagos, nem természetfeletti képességű lakói. A nemesség is ide tartozik, az egyháziak azonban nem, hisz ők az Egyház természetfeletti erejének részesei.

Hermész Rendje: A mágusok szervezete: szabályozza viselkedésüket és garantálja biztonságukat, egymás ellen is.

lépés: Nagyjából egy yardnyi távolság (kb. 0.91 m)

Parma Magica: latin, tsz. Parmae Magicae. Mágikus védőpajzsok. Varázslatféle, mely megvédi a mágust a mágia hatásaitól. Általában folyamatosan aktív.

Egység: A nyers vis mértékegysége, játéktechnikailag egy pontnyi értékkel.

nyers vis: Mágikus energia fizikai formájában. A mágusok különösképp nagyra becsülik.

Sigillum: Egy mágus mágiájának egyedi mellékeffektusa; vagy, a jelkép, mely a varázslónak Hermész Rendjéhez való tartozását szimbolizálja.

varázslat: A mágiahasználatnak azon formája, mely egy bizonyos kívánt természetfeletti hatás elérésére törekszik. Előre betanult, vagy a helyszínen létrehozott formában is használatos.

Spontán mágia: Mágikus Képzettségek használata formuláns varázslatok nélkül; az eredmény változó.

csapat/turba: Csatlósokból álló csoport; a gyűjtőfogalom az „oroszlánfalka” vagy a „varjúcsapat” értelméhez áll legközelebb. A latin „turba” jelenthet csoportot, tömeget, de felfordulást és zűrzavart is.

vis: lat. „hatalom”. Mágikus energia, melyet a mágusok varázslataikhoz felhasználnak és formálnak. Ez az a szó, melyből a „Vim” forma megnevezése származik.

Ilyenkor a játékosnak egy megbecsülő dobást kell tennie, hogy lássa, karaktere vajon fel tudja-e mérni az adott feladatot nehézséget. Ha például a játékos megkérdezi, „Vajon milyen nehéz lehet átvágni azt a szakadékot?”, a mesélő dobathat vele Edzettség Képzettséget, Intelligencia módosítóval, hogy lássa, vajon mennyire sikeresen mérte fel a karakter a mélységet. Ha a dobás sikeres, a mesélő közölheti a játékoskal a pontos, vagy általános célszámot. Ha a megbecsülő dobás nem sikerült, a mesélő hamis célszámot adhat meg, és a karaktert nagy meglepetés éri, ha „sikeres”-nek ítélt kísérlete balul üt ki.

(Ezért is hasznos, ha a mesélő ilyen próbákat dobhat a játékosokkal: így sosem lehetnek biztosak abban, hogy találgatásaik helyesek). Ha a játékosok tiltakoznak ez ellen, a mesélő emlékeztetheti őket arra, hogy a Sors gyakran kevésbé könyörületes a halandókhoz, és ebben a játékban a mesélő uralja a Sorsot.

Amikor egy karakter megkísérel végrehajtani egy cselekedetet – még ha nincs is meg a megfelelő Képzettsége – három lehetséges eredményt kaphat. A Jártasságok esetében minden dobás normálisan hajtandó végre, ám ha az eredmény 0, három Balsiker dobást kell tenni. A Képzettségek

Játékosok által használt kifejezések

Ha a karakterek nevében beszélünk, nem használjuk ezeket a kifejezéseket. Szigorúan arra szolgálnak, hogy segítsék a játékosokat a szabályok megértésében, ám nem szükségszerű, hogy bármely összefüggésükben utaljanak Európára.

Balsiker: Egy dobás már-már katasztrofális mértékű Balsikere: egy nulla értékű stresszdobás utáni második 0 eredményeképp következik be.

bajtárs: Olyan, szélesebb körű ismeretekkel rendelkező személy, aki segíti a mágusokat, nem szükségszerűen áll azonban a szolgálatukban.

célszám: Az a szám, melyet egy megkísérelt cselekedet sikeres végrehajtásáért egy kockadobás értékének el kell érnie, vagy meg kell haladnia.

sebesvarázslat: Sietős és veszélyes spontán varázslat.

Szint: Egy varázslat vagy hasonló erő nagyságát meghatározó szám.

Mágiaellenállás: Valakinek az a passzív mágikus ereje, amely lehetővé teszi számára a mások varázslataival szembeni ellenállást.

Természetes ellenállás: Egy varázslat hatásainak kivédése az adott illető szervezetének védekezőmechanizmus útján, pl. rendkívüli fizikai vagy mentális erő esetén. Értelemszerűen csak bizonyos varázslatok esetén működik.

Saga: Különböző kalandokból összeálló történetfüzér, melynek középpontjában ugyanaz a conventus áll.

érték: Egyedi szám, mint pl. a Tulajdonságérték; dobások módosítójaként használható, vagy egyéb értékekkel kombinálható az ún. végérték formájában.

egyszerű dobás: Olyan kockadobás, ahol a dobott 0 értéke 10, az egyeseket pedig nem szükséges újradobni.

Sebtűrés: A harcrendszerben olyan végérték, mely csökkenti vagy teljesen kizárja a sebesülést. A párvia-dal. rendszerben ugyanez dobás formájában.

jellegzetesség: A karakter jellemzőinek azon része, amelyben az illető különösképpen járatos (a megfelelő dobáshoz +1, vagy több adható).

Statisztika: Az alapszabályokban megjelenő bármely szám, pl. Tulajdonságérték, Sebtűrés, mágikus művészetek mértéke, stb.

történet: A mese, melyet a csapat játszik és alakít; kaland.

mesélő: Az a személy, aki kitalálja és alakítja a történet menetét, a játékos karaktereken kívül az összes szereplőt megszemélyesíti, és mindazokat az eseményeket kontrollálja, melyek nem közvetlenül a játékos karakterek cselekedetei.

stresszdobás: Olyan kockadobás, ahol a 0 valóban nullát ér, az 1 pedig dupla újradobást.

Csapat: Játékosok csoportja, különösen az olyan, ahol egy játékos alkalmanként különféle szerepeket alakít.

nél, ha valakinek a szükséges Képzettség nem áll rendelkezésre, -3-as módosítót és három Balsiker dobást kap. Az Ismereteknél ilyen esetekben egyáltalán nem lehet kísérletezni: ha valaki egyáltalán nem ismeri az adott tárgyat, nem sem próbálhat ismeretet szerezni róla. Az egyetlen kivétel ez alól a szabály alól, ha valaki, valamikor élete során tudomást szerzett egy olyan, már-már közhelynek számító tényről, mint pl. ki volt Constantinus. Ez esetben a mesélő engedélyezhet egy dobást annak eldöntésére, vajon a szóban forgó karakter felismerte-e a nevet, még a megfelelő jártasság hiányában is.

Mint minden játékban, itt is teljes egészében a mesélő és a játékosok megállapodásán múlik a szabályok értelmezése: a lényeg, hogy a szabályrendszer módosítása mindig a szükségleteknek megfelelően történjen. A szabályok értelmezése éppúgy meghatározza a világot, mint a karakterek cselekedetei.

Balsikerek

Amint fentebb, a dobások részletes tárgyalásánál már említettük, lehetséges, hogy valaki egy átlagosan rossz teljesítménynél is rosszabbat produkáljon. Minden egyes alkalommal, amikor stresszdobás esetén az eredmény nulla, új dobás szükséges. Egy újabb nulla esetén az eredmény Balsiker: valami rettenetesen rosszul sikerült. Miután másodszor csak azért kell dobni, hogy lássuk, vajon Balsiker következett-e be, a további dobásokat nem kell figyelembe venni számszerűleg.

Különösen kényes helyzetben megeshet az is, hogy a szabályok több Balsiker dobást írnak elő, és a nulla dobások

összessége mutatja meg, mekkora volt az adott balsiker mértéke. Például ha valaki egy zsúfolt és rendszertelen erdei táborban próbál éjjel harcolni, igen jó esélye van arra, hogy gyökerekbe vagy sátorkötelekbe botlik. Ha két extra Balsikert kell dobni – az egyébként előírt dobáson kívül – már minden egyes dobott 0 számít.

Bizonyos eseteknél a szabályok meghatározzák, hány balsikert kell használni, ám legtöbbször a mesélő kezében van a döntés. Fontos hangsúlyozni, hogy az extra balsiker kockák olyan esetekben használatosak, melyek különösen bonyolultak és nehezen megoldhatók – nem pedig túl veszélyesek. Több Balsiker dobást kíván például, ha öt labdával zsonglörködik az ember, mintha ezt hárommal teszi: bár a három kés esetén a balsiker veszélyesebb, ám nem is annyira valószínű.

Bonyolultabb esetek

Bár az esetek többségében a fentebb ismertetett szabályok használata is elég, megeshet, hogy egyes bonyolultabb helyzetekben kiegészítő szabályokra van szükség. Az itt következőkben ezeket ismertetjük, hiszen mindenkinek különbözik az ízlése: míg egyesek a harcot kedvelik, mások inkább a szerepjáték mélységeiben szeretnek elmerülni; megint mások a politikai intrikákat kedvelik. A játék alapszabályai természetesen önmagukban is lehetővé teszik egy tökéletes Ars Magica játékülés lefolytatását. Az itt következő kiegészítő szabályok csak abban segítenek, hogy a mesélők mélységet és finomabb részleteket kölcsönözzenek a játéknak ott, ahol annak monete megkívánja. Mindazonáltal ezek nem ok-

vetlenül az egyetlen lehetséges mintaszabályok: számos más is elképzelhető; a mesélő nyugodtan improvizálhat és kitalálhat bármit, amely az adott játékba beleillik. Alább néhány ötletet adunk csupán az alapdobások módosítására; ezek remek példák arra, hogy bizonyos esetekben ki-ki a saját igényeinek megfelelően módosíthatja a szabályokat.

Az ún. „ütközőszámok” akkor használatosak, amikor adott dobás esetén nagy a döntetlen valószínűsége. Példa:

Két sakkozó karakter dob az intelligencia és sakkozás Képzettségek értékeinek módosítóival. Ha valaki azonban egyszerűen az ellenfelénél magasabb értékű dobással kíván nyerni, kevesebb mint 1:10 a valószínűsége annak, hogy döntetlen következik be.

Ennek az esélynek a megnövelésére használandó az ütközőszám: előre be kell jelteni, minimum mennyivel kell túldobni az ellenfél dobását ahhoz, hogy győzzünk. Ha a túldobáshoz két, és nem egy pontra van szükség, a döntetlen esélyei máris megnövekednek, míg ha nyolccal, a döntetlen csaknem elkerülhetetlen. Ezt a szabályt olyankor érdemes alkalmazni, amikor az ellenfelek bizonyos képzettségek terén csaknem ugyanolyan szintűek.

A szorzők olyankor használhatóak, amikor az ellenfelek ereje vagy hibái drasztikusan eltérnek. Példa:

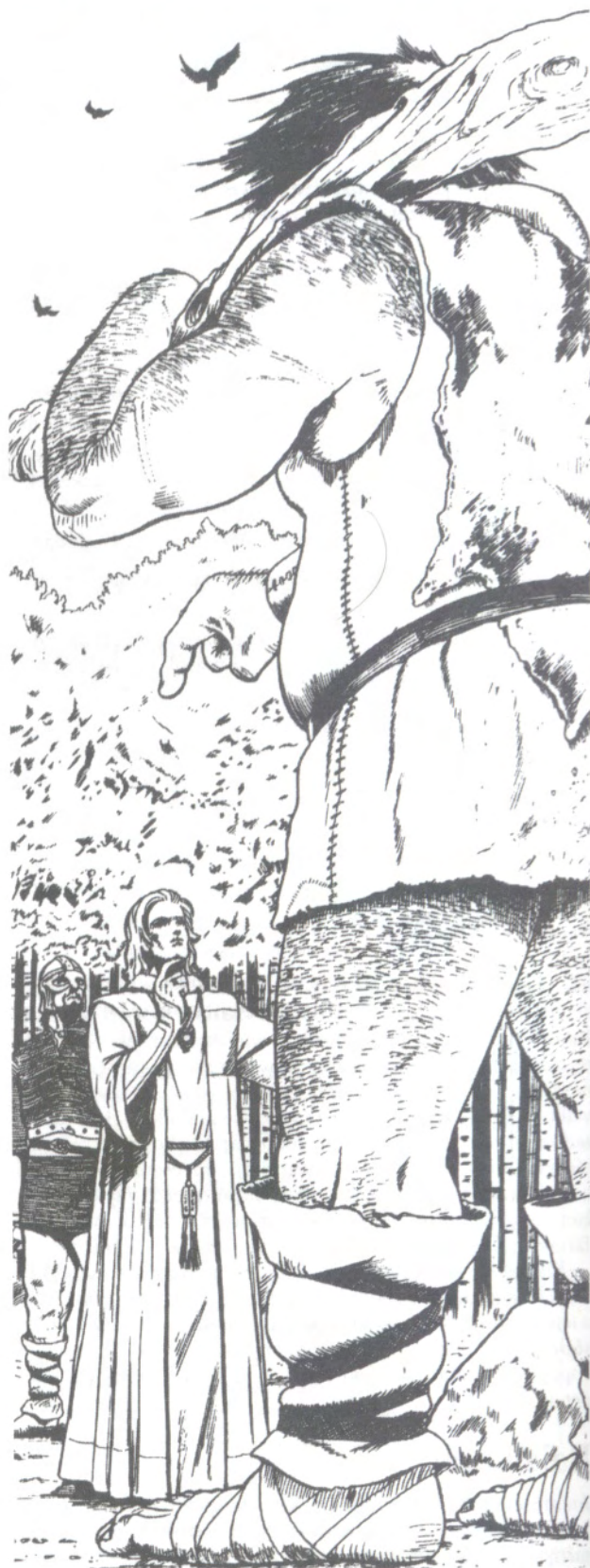
Valaki barátságának elnyeréséhez kockadobásra, plusz a Fellépés és a Megnyerés Képzettség értékeire lenne szükség. Ahhoz, hogy első látásra jó benyomást tehesünk az illetőre, csupán pár pillanat áll rendelkezésünkre, a mesélő tehát úgy rendelkezik, hogy a Fellépés kétszeresére, a Vonzerőnek viszont csak a felére lesz szükség, hiszen arra nincs időnk, hogy tökéletesen elbűvöljük, az első benyomás viszont határozottan fontos. Ha azonban egy egész hetünk van arra, hogy foglalkozunk a feladattal, a mesélő megdupláztathatja a Vonzerő, de feleztetheti a Fellépés értékét. Ebben az esetben ugyanis rengeteg időnk lesz arra, hogy elbájoljuk a másikat, ám az első benyomás az idő múlásával már korántsem olyan lényeges. Így még ha két karakternek ugyanannyi is a Fellépés és Vonzerő összértéke, egyiküknek, a nagyobb Fellépés értékkel, jobb esélye lenne az első benyomásoknál.

A szorzők olyankor is hasznosak lehetnek, amikor a véletlent kell kiküszöbölni. Az egyszerű dobások módosítóiként használt értékeket érdemes megváltoztatni segítségükkel. Példa:

Egy, két karakter közötti súlyemelő verseny, ahol a mesélő rendelkezése szerint a dobáshoz hozzá lehet adni az Erő Tulajdonság ötszörösét. Így egy esetlegesen kicsinek tűnő kétpontos különbség a dobáskor már nyomasztó +10-es előnyként jelentkezik az egyik karakter számára; tehát az erő maga sokkal fontosabbá válik, mint a dobás véletlenszerű száma. Mindazonáltal a szorző nem csak pozitív tényező: ha valakinek az Ügyesség Tulajdonságértéke -3, annak a megsokszorozása bizony nagy teher a dobásnál.

A begyűjtött pontok használatakor minden egyes olyan pontért, amivel az adott célszámot túldobtuk, plusz egy pont adható: a cselekedet sikere ilyenkor az elegendő begyűjtött ponttól függ.

Tegyük fel, hogy a karakter diabolisták kezére került, akik három nap múlva tervezett feketemiséjükön kívánják feláldozni. A játékos elhatározza, hogy Színlelés Képzettsége segítségével megkísérli őket meggyőzni arról, hogy csatlakozna hozzájuk, miközben valójában azt tervezi, hogy amint szabadon engedik, elmenekül. A játékos dob, és a kapott értékhez hozzáadja Kifejezőkészségének és Színlelésének értékét. Minden egyes nap egy kísérletet tehet 8-as célszám ellen. Mihelyt összegyűlt 10 pontja, meggyőzte fogvatartóit arról, hogy nyugodtan szabadon engedhetik. Gyakorlatilag az is lehetséges tehát, hogy amennyiben egy dobással 18 fölé dob, azzal



az egyetlen dobással kiszabadul.

A maradék előny hasonlít az összegyűjtött pontokhoz, ám itt a célszámot meghaladó dobott pontértékeket a következő dobáshoz adjuk hozzá. Tegyük fel most, hogy a karakter és ellensége fegyvertelen birkózással kívánnak eldönteni egy küzdelmet (lásd a Birkózás szabályait a *Harc. c.*



fejezetben), mégpedig egy mély szakadék fölé kinyúló természetes köhídon. Mindkét fél hozzáadhatja Ügyesség és Birkózás értékeit az ellentétes dobásokhoz, eldöntendő, melyikük jut előnyhöz először. A dobásra a mesélő 5-ös ütőkőszámot ír elő: egyetlen dobással nehéz lebírni az ellenfelet; ám minden egyes olyan pontot, mellyel az adott Körben túldobta a másikat, az adott karakter hozzáadhat a saját következő dobásához. Így, bár nem tudja egyetlen Körben lehajítani ellenfelét a szakadékba, az illető karakter jó dobása azt jelenti, hogy előnyhöz jutott, és hogy a következő Körben már jóval nagyobb esélye van rá.

A szerepjátékból eredő módosítók: 1–2 pontot adnak a dobáshoz, vagy vesznek el belőle (néha esetleg többet is), kivételesen jó szerepjáték vagy cselekedetek esetén. Ha valaki szokatlanul jól írja le karaktere cselekedeteit, vagy remekül – esetleg épp gyengén – játssza ki karakterét, pluszpontot kaphat a jó ötletekért, és levonásokat a nem túl meggyőző alakításért, a mesélő elhatározása szerint. Példa:

A karakter megkísérel megfélemlíteni egy főurat, hogy az ne háborgassa tovább őt és társait. Ha a játékos nem tud kigondolni semmilyen követendő stratégiát arra nézvést, hogy is tudja mindezt végrehajtani, a mesélő negatív módosítóval sújthatja Megfélemlítés dobását. Ám ha különle-

sen szórakoztató, élvezetes stílusban valóban elő is adja mindezt, még magasabb pozitív módosító is adható. A szerepjátékból eredő módosító biztosítja, hogy a játékosok nem csupán a kockadobások véletlenjére hagyatkoznak majd a játék során.

Jótanácsok

Az Ars Magica olvasása közben fontos észben tartani azt a nehéz, de fontos szabályt, hogy ebben a játékban nincsenek nehéz és fontos szabályok.

Ami itt következik, csupán több ezer javaslat, melyeket ki-ki úgy használ, módosít, hogy figyelmen kívül vagy vet el, ahogy neki tetszik.

A játékot úgy terveztük, hogy millió és millió úton-módon behatárolja a játékosok mozgásterét. A játékosok azonban bármikor áthághatják ezeket a szabályokat, amikor így kívánja saját játékuk.

Egy igazi fantasy szerepjáték sosem támaszkodhat kizárólagosan száraz szabályokra. Az az öröm, mely abból az érzésből fakad, hogy egy mágikus világban járunk és játszunk, csakis akkor érezhető át igazán, amikor tág teret engedünk a képzeletnek és a fantasztikumnak.



R

Karakterek

II. Fejezet

E fejezetben tanácsokat és ötleteket adunk, hogy miképp készíts magadnak karaktert az Ars Magica szerepjátékban – az egyszerű embereket mutatjuk be, akikről a saga szól s akik a játékban is szerepelni fognak majd. A karakter megalkotása során olyan személyt kell elképzelned, aki beleillik majd az eljátszandó történetbe. Ezt az elképzelést aztán a játék rendszerében használatos számokká alakítjuk majd. Bár a számok és a játérendszer a karakter eljátszása szempontjából egyaránt fontosak, ám semmiképp sem jelentik a karakter lelkét. A karakter lelke személyiségének részletessége; egy karakter csak annyira érdekes és szórakoztató, amennyi energiát te, a játékos fektetsz belé. Így aztán ebben a fejezetben segítünk, hogy a lehető legkidolgozottabb, legérdekfeszítőbb karaktert alkothasd meg.

Míg a karakteralkotás egy kis időbe telik, felkészít egy teljes emberöltőnyi szerepjátásra. Egy karakter megalkotásához elég lehet öt perc, de akár egy teljes órát is igénybe vehet. Minél több időt töltesz el vele, annál kidolgozottabb és meggondoltabb lesz a karaktered.

Kétfajta karakteralkotó rendszer

Az Ars Magica kétféle karakteralkotó rendszert kínál, egy alap és egy fejlesztett rendszert. Mindkettőnek megvannak a maga előnyei és hátrányai, így rád bízunk, számodra melyik lesz a megfelelő. Mindkét rendszerben azonos erősségű karakterek alkothatók, de a fejlesztett rendszerben kissé kockázatosabb az alakuló karakter sorsa, mivel több alkalommal is Hibák és egyéb gyengék felvételére kényszerülhet – ám annál emberibb lehet. Javasoljuk a kezdő játékosoknak, hogy ők inkább az alap rendszert használják. Ezzel gyorsan elsajátíthatják a játék alapjait és nem kell egyszerre megbirkózniuk az összes szóba jöhető szabállyal. Csak akkor folyamodjatok a fejlesztett rendszerhez, ha már megismertétek és megértettétek a játérendszer (ez kiváltképp igaz a mágus karaktert játszókra).

Mindkét karakteralkotó rendszer tág mozgásteret enged a leginkább megfelelő karakter megteremtésére. Az alaptulajdonságok, az Előnyök és a Hibák, a Jártságok, Jellemvonások és a Hírnév megválasztásával te döntöd el, milyen legyen a karaktered. Ugyanakkor a te felelősséged a sagába, a conventusba (ahová valamennyi karakter tartozik) és a Truppbba illő karakter megalkotása. Az álnok csatlósok, őrző bajtársak és a háborodott mágusok általában nem szívesen látott ven-

dégek a legtöbb sagában, conventusban vagy Truppbban. Az Ars Magicát úgy terveztük, hogy segítsen a történetészyésben, így azt javasoljuk, olyan karaktereket teremtsetek, akik boldogulnak együtt – olyanokat, akik számos romantikus és kalandos történetet élhetnek át együtt.

Tartsd mindig észben, hogy a karakteralkotás legfontosabb része túlmutat a pusztá számokon. Igaz, hogy a karakter megteremtése során számokat írsz le – hiszen ezek nélkül nemigen játszhat. Ám ahogy a karaktered egyre kiforrottabbá válik, úgy lesz egyre fontosabb, hogy pontos képet alkoss, ki is ő valójában. E rendszer az efféle karakterek megalkotásában segít. A számokkal ábrázolás pusztán csak eszköz, nem törekedhet a karakter egészének meghatározására. A karaktered értékeit meghatározó adatok részletes magyarázatát a Jellemzők fejezetben találod.

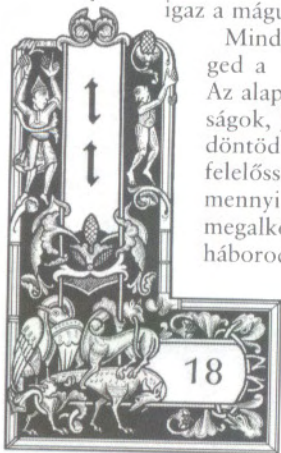
a karaktertípusok

Az Ars Magicában háromféle karaktertípus létezik: mágusok, bajtársak és csatlósok. Ezek nem karakterosztályok, amilyenekkel más szerepjátékokban találkozhattál, hanem csupán a szerepjáték három változata. Mindnek egyedi szerep jut a sagában, különböző hatalmúak és valamennyiüknek saját helye van a történetben. Bár az alapelképzelés azonos, az egyes karaktertípusok megteremtésének folyamata kissé eltérő lesz.

Minden játékos egy mágust, egy bajtársat és egy vagy több csatlóst készít. A Csoport-rendszerű játékban, melyre az Ars Magicát alapoztuk (bővebb magyarázatért nézd meg a Mesélés fejezetet!), játékkalkulmanként változik, hogy éppen a mágussal vagy a bajtárssal játszol-e. A csatlósokkal azonban általában minden játékban foglalkoztok. Általában számos csatlós van, így néhányukat – a turbát – magukkal viszik az útra induló mágusok és bajtársak. Esetenként csak csatlósokat játszol egy történetben, mely talán mellékszerrepnek tűnik, de egyúttal számos szórakoztató lehetőséget kínál a szerepjátásra.

Mágusok

Az Ars Magica középpontjában a mágusok (varázslók) állnak. Úgy terveztük meg ezt a játékot, hogy eljátszható legyen benne az összes varázslási forma, amellyel csak filmek-

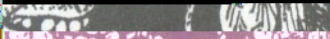
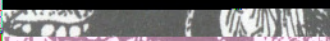
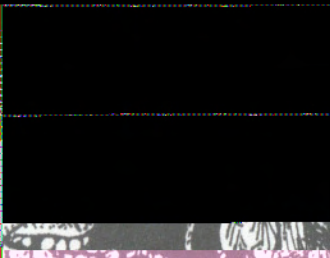
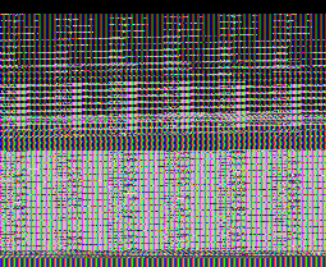
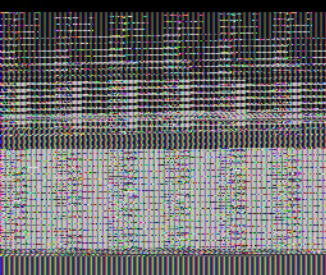
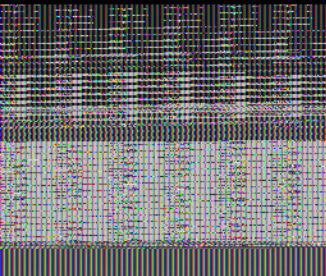
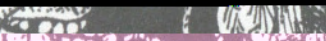
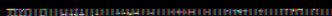
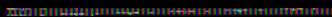
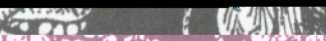
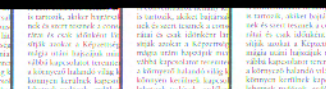
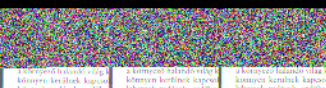




fejezetben mind a tizenhárom Ház leírását megtalálod. Nézd meg az 31. oldalt, mely segítségével könnyűszerrel és gyorsan alkothatsz különféle házakhoz tartozó mágusokat!

Bajtársak

A conventushoz néhány kivételes és magasan képzett ember is tartozik, akiket bajtársaknak neveznek. Egyesek ott is élnek és szert tesznek a consors rangra. Mások a mágusok barátai és csak időnként látogatnak oda. A bajtársak biztosítják azokat a Képzettségeket, melyeket a mágusoknak a mágia utáni hajszájuk miatt nem volt ideje elsajátítani, továbbá kapcsolatot teremtenek az ezoterikus conventusok és a környező halandó világ között – a mágusok általában nem könnyen kerülnek kapcsolatba a társadalommal. Bajtársak lehetnek rúdósok, erdőkerülők, bölcsék, gyógyítók, tolvajok.



Amikor megalkotjátok a conventusotokat, elég sok csatlósnak kell megteremtenetek ahhoz, hogy életre keltsétek a közösséget. Egyes csatlósok történetről történetre felbukkannak és aktív szerepet is kapnak, mások viszont csak háttérképek lesznek. Az ilyen háttérképeket csak akkor dolgozzátok ki teljesen és személyesítsétek meg, amikor (ha egyáltalán) belekerülnek a történetbe. Miután a saga lassan szövődni kezd, minden csatlósuk kialakul majd a saját egyénisége. Ha túl sok karakter szerepel a sagában, esetleg ellephetnek és nem bírsz majd a rengeteg szereppel, de a sokféle egyéniség kiteljesíti és életre kelti a történetet.

Egy csatlós eljátszása nem túl könnyű feladat a tapasztalatlan játékosok számára, akik a karakternek a csoportban jelentkező korlátozott szerepét kiterjesztik a szerepjátszás lehetőségeire is. A csatlós karakter ereje a személyiségében rejlik. Játszd ki annyira, amennyire csak lehetséges; ne riadj vissza a végletektől! A jellemzés egy része a csatlós életmódjából következik. Nehéz, alantas életet élnek és minduntalan panaszkodnak sorsuk miatt. Természetesen éppúgy, ahogy zord az életük és kemény a munkájuk, ugyanannyira vadak is – a középkorban a legkedveltebb elfoglaltságok egyike volt az ivászat. Ne felejtse el, hogy a csatlósok a conventusok intellektuális alsó réteget alkotják és ezért egyes emberek révén kiválóan ellensúlyozzák majd a mágusok és a bajtársak „emelkedettségét”.

A csatlósokat nemritkán „grog”-nak nevezik. Ezt az argó kifejezést először a Doissetep conventus őrei használták. Az elnevezés meglehetősen elterjedt a Rend berkein belül, főként azért, mert a csatlósok maguk is előszeretettel használják. Más neveken is emlegetik őket. A kiemelkedő csatlósokat custosnak hívják, a mágusok azokat a harcosokat és szolgálókat szólítják, így akik együtt utaznak velük és gondoskodnak biztonságukról. Az egyszerűbb csatlósok mindennapos feladatokat látnak el a conventusoknál és csak ritkán hagyják el a falakat.

Lapozd fel a 21. oldalt, mely segítségével könnyebben készíthetsz csatlósokat!

alap karakteralkotás

Az alap karakteralkotó rendszer nem csupán arra jó, hogy könnyen megismerhessétek általa az Ars Magicát. Arra is jó, hogy tapasztaltabb játékosként is használjátok. Bár kevésbé nyitott lehetőségeket kínál, mint a fejlesztett rendszer, viszont gazdag mintát ajánl a lehetséges karakterekből, melyeket könnyen tovább lehet módosítani.

E ponton tartjuk fontosnak leszögezni, hogy a karakter jellemzőit és egyéb értékeit a Jellemzők fejezetben részletezzük. Abban a részben olvasható a karakter értékeit meghatározó számok jelentését. Ebben, a Karakterek fejezetben, csak bevezetjük ezeket a fogalmakat.

Az alap karakteralkotó rendszer egyszerű. Válassz ki egy olyan hivatást (a lejjebb felsoroltak közül), amelyiket játszani szeretnél, legyen akár mágus, bajtárs vagy csatlós. A játékhoz szükséges összes adatot megadjuk hozzá. Ha van kedved, hozzáadhatsz néhány jellegzetességet (ezekről később olvashatsz) és a karakter származásának ismeretében értelmezheted a képességeit. Sok esetben még ezt is elvégeztük helyetted. Abban a pillanatban, amikor megérted a választott hivatás lehetőségeit, készen állsz a játékra.

Ha úgy tartja kedved, nyugodtan megváltoztathatod a hivatást, hogy a karaktered igazán egyedi legyen. Elégképpen könnyen találsz magadnak érdekes hivatást. Ezek olyasmik, mint a karakter alaptípusok, példák, hogy milyenek lehetnek a középkori vagy a mágikus

személyiségek. A karakter módosítása is legalább ilyen könnyű; egyszerűen csak bizonyos adatokat kell átalakítanod. Például megváltoztathatod a karaktered nemét, úgy döntesz, hogy másféle származású, esetleg a személyisége gyökeresen eltér a leírttól.

Úgy is megváltoztathatod a karaktered, hogy kicseréled bizonyos Jellemzőit (úm. Tulajdonságait, Erényeit és Hibáit, Szenvedélyeit, karakter Jellemzőit, Jártasságait és a Hírnevét). Persze azért erre vonatkoznak bizonyos szabályok. Nyugodtan csereberélheted a Jellemzők értékeit mindaddig, amíg ugyanazon kategórián belül maradsz. Így tehát kicserélheted az Erő és az Észlelés értékeit, mivel mindkettő Tulajdonság. Felcserélheted a Verekedés és Rendi tanok értékeit, mivel ezek mind Jártasságok. De nem cserélheted ki például az Erő értékét a Verekedésére, mert az előbbi Tulajdonság, az utóbbi pedig Jártasság.

Ha a hivatásnál fel nem sorolt Jellemzőt is szeretnél, úgy juthatsz hozzá, ha lemondasz egy létező Jellemzőről. Mint már fentebb is említettük, az új és a lecserélt Jellemző azonos kategóriájú kell legyen. Az új Jellemző értéke megegyezik a helyettesített Jellemző értékével. Az Erények és Hibák esetében csak akkor válthatod újat, ha annak értéke megegyezik a régi értékével. Hibát csak másik Hibáért, Erényt csak másik Erényért lehet lecserélni.

A mágusok még a Művészet értéküket is válthatják (de persze ügyelned kell arra, hogy ez befolyásolja, mely varázslatokhoz juthatnak majd hozzá). Lapozd fel a Mágia fejezetet, hogy megismerd a Művészeteket!

Miért választanál hivatást ahelyett, hogy teljesen önállóan készítenéd el a karaktered? Főleg célszerűségből és kényelemből. A hivatások révén gyorsan túleshetsz a karakteralkotáson. Együttal világos képet kaphatsz a karakteredről, ami esetleg nem alakult még ki, ha teljesen önállóan látsz a feladathoz (főként ha még nem vagy teljesen tisztában a játékszabályokkal vagy nem ismered kellőképp az Ars Magica világát). A hivatások végigkialauzolnak a karakteralkotáson és segítenek megérteni a játék működését, miközben egyre többet tudsz meg az alap karakteredről. Végül a hivatások felbecsülhetetlen értékűek a mesélők szemében, hisz nekik minden egyes történethez jópár karaktert kell létrehozniuk. Ha egy olyan történetet mesélsz, melyben például felbukkan egy erdőkerülő, csak annyit kell tenned, hogy vázlatos személyiséggel ruházd fel a későbbi oldalakon megadott értékeket és a karakter máris készen áll.

Hivatások

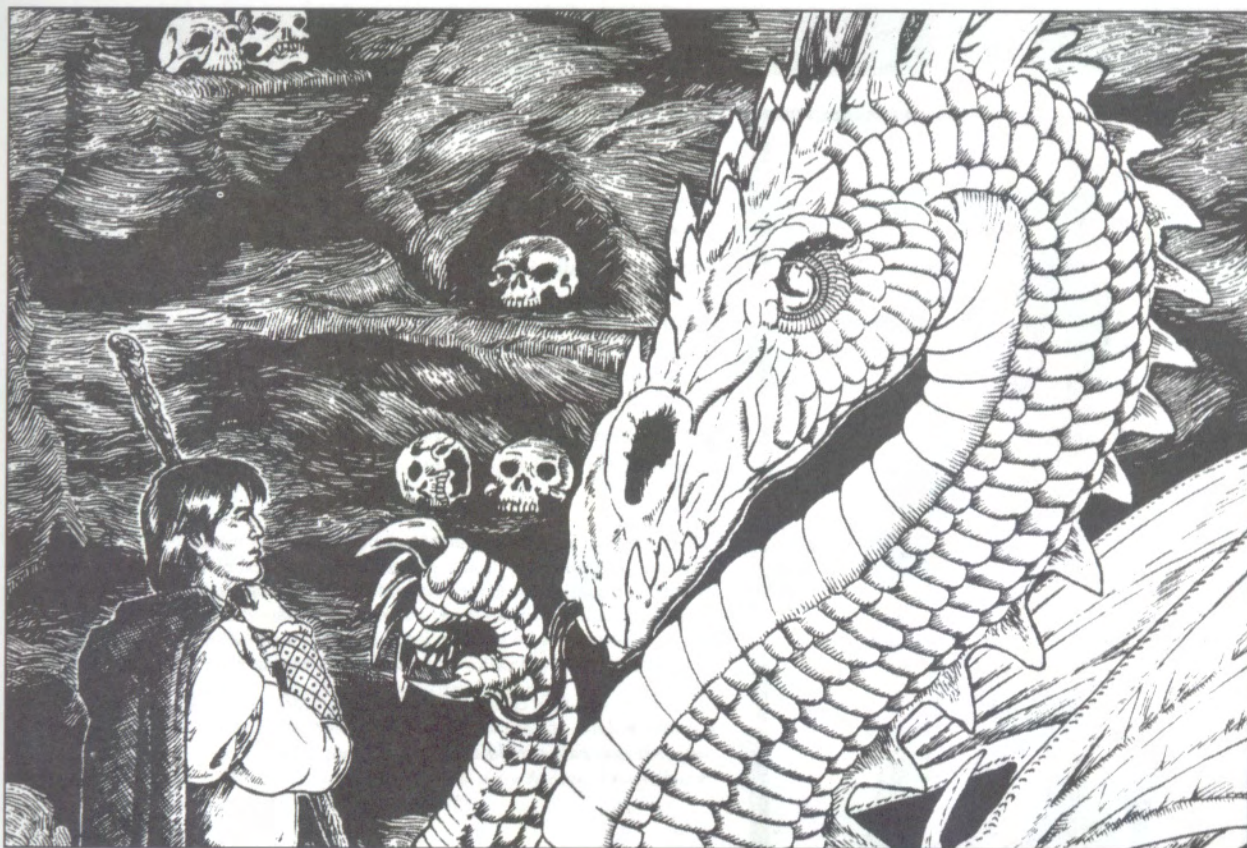
A hivatások megadják a Tulajdonságokat, a Jártasságokat és azokat a meghatározott kiváltságokat, melyek gyakoriak vagy jellemzők az adott foglalkozásra vagy élethivatásra. A „hivatás szerinti karakter” kiválasztásakor olyan mintát kapsz, ami megadja a kívánt karakter alapjait.

Ne feledd, hogy a legtöbb ilyen hivatás általános természetű; úgy terveztük, hogy minden sagához illeszkedjen. A legjobban úgy tudod a saját sagához igazítani a karaktered, hogy a kaland helyszínéhez és jellemzőihez illeszkedő Tulajdonság és Jártasság jellegzetességeket választasz. Például ha erdőkerülő vagy, aki egy pireneusi conventusban él, a Nyomkövetés Jártasságod jellegzetessége nyilván a hegyvidék, nem pedig a síkság.

A játékosok nyugodtan kidolgozhatnak teljesen új hivatásokat, melyeket a Csoport többi tagja is kiválaszthat. Természetesen további kiadványainkban számos új hivatást is közlünk majd. Számtalan hivatás képzelhető el és ezek szinte végtelenféleképp módosíthatók tovább.

Megjegyzés: A hivatások megközelítik a fejlesztett karakteralkotó rendszert, de elsősorban arra terveztük, hogy segítsen nektek elsajátítani a játék alapjait.





Grog Hivatások

PAJZSHORDOZÓ



Intelligencia -2	Megjelenés -3
Észlelés 0	Kifejezőkészség -2
Erő +2	Ügyesség 0
Állóképesség +4	Gyorsaság +1
Életkor: 22	

Erények és Hibák: Jólismert +1, Elsőrendű fegyverzet +2, Néma -2, Együgyű -1

Jártasságok: Verekedés 2, Éberség 2, Kitérés 3, Emberismeret 2, Ivászat 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 3, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 3, Pajzsos Hárítás 4, Fűrészés 1, Edzettség 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Rendíthetetlen (küzdelemben) 2

Jellemvonások: Elhivatott +3, Bátor +1

Fegyverek és páncél: pavéze, csatabárd, lánc félvért

Málha: 6

Egyike vagy a conventus legmegbízhatóbb és leghűségesebb custosainak és egy mágus bízta rád az életét. Együtt utazol vele: állandóan készenlétben kell lenned, hisz megesküdtél, hogy megvédelmezed – akár a saját életed árán, ha arra van szükség. Az a feladatod, hogy távol tartsd a támadókat a mágustól addig, amíg alkalma nem nyílik varázsolni. Mivel a mágus annyira függ tőled a küzdelemben, kialakult köztetek egyfajta kapcsolat; melyről hamar meg lehet feledkezni, amikor valakinek kockán forog az élete. E kapcsolat miatt a mágus a bizalmába fogadott és akár különleges bánásmódban is részesülhetsz.

„Nem arról van szó, hogy kedvelem az örömet. Kétségtelen, hogy van, amikor nem tetszik a szaga, azonban megvallom, ha veszélybe kerül az életem és csak egyvalaki lenne mellettem, akkor mindent megadnék, hogy ő legyen az...”

– Egy mágus magyarázza közeli kapcsolatát a pajzshordozójával.

LOVÁSZ



Intelligencia	0	Megjelenés	-1
Észlelés	-4	Kifejezőkészség	0
Erő	+3	Ügyesség	+1
Állóképesség	+1	Gyorsaság	0
Életkor: 16			

Erények és Hibák: Félszemmél alvó +1, Kényszer (kémkedés) -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 1, Edzettség 2, Emberismeret 2, Állattartás 4, Lovaglás 3, Ivászat 2, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 1, Fűrészés 2

Önbizalom: 3

Hírnév: nincs

Jellemvonások: Kíváncsi +1, Bátor -2

Fegyverek és páncél: bunkósbót

Málha: 0

Bizonyára egyszerű lovászinasként kezdted. Ezzel még kiskorodban azért bíztak meg, hogy ne legyél láb alatt. Ahogy cseperedtél, egyre inkább megbecsülted a foglalkozásod; ennek köszönheted, hogy tető van a fejed fölött, pompásan puha ágyban alhatsz és olyan társaságod van, akik hálásak a tevékenységedért és sosem beszélnek vissza. Nem vagy custos, de a conventus harcosai általában jól bánnak veled, mert értékelik az elvégzett munkád.

„Jó dolgom van itt a conventusban és sokkal tartozom nekik. Befogadtak, amikor még kölyök voltam és csak itt érzem otthon magam. Meglehet, egy napon még custos is válhat belőlem.”

CSERKÉSZ

Intelligencia	-1	Megjelenés	-3
Észlelés	+3	Kifejezőkészség	+1
Erő	-2	Ügyesség	+1
Állóképesség	-1	Gyorsaság	+2
Életkor: 20			

Erények és Hibák: Sasszemű +1, Zsoldos -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 2, Fűrészés 4, Kitérés 2, Emberismeret 2, Nyomkövetés 3, Ivászat 1, Becslés 2, Lövőfegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Támadás) 3, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 2

Önbizalom: 3

Hírnév: Áldott érzékek 1

Jellemvonások: Bátor +3, Független +3

Fegyverek és páncél: saját készítésű íj, rövid kard, gyűrűs mellvért

Málha: 3

Utastársaid nem nélkülözhetnek téged, mivel te kutatod fel a legbiztonságosabb utat a vad vidékeken és elvárják tőled, hogy hamarabb vedd észre az el-lenségeket, mielőtt azok felfigyelnének rátok. Képesnek kell lenned arra is, hogy megbecsüld a rátok váró fenyegetést, de ezt még valahogy tudatnod is kell a feletteseiddel. Ha jól végzed a munkád, társaidtól sok köszönetet kapsz és a zsákmányból is elsőként részesedhetsz.

„Nem az a fontos, hogy lopakodj, hanem az, hogy felfogd, mi történik körülötled. Nagyon veszélyes ám, hogy mindenki előtt megyünk. Az biztos, hogy fűre lábakra van szükség.”



SZAKÁCS

Intelligencia	0	Megjelenés	-2
Észlelés	-3	Kifejezőkészség	+4
Erő	0	Ügyesség	+3
Állóképesség	-2	Gyorsaság	0

Életkor: 22

Erények és Hibák: Átható pillantás +2, Árva -1, Gyenge emlékezet -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 3, Fürkészés 2, Kitérés 3, Emberismeret 2, Ivászat 3, Főzés 3, Megfélemlítés 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 2, Lopakodás 2

Önbizalom: 3

Hírnév: Ijesztő 1

Jellemvonások: Bátor +1, Goromba +3

Fegyverek és páncél: mészároskés (használata rövid kardként!), bőr mellvért

Málha: 1

Képességeidet nem mindig méltányolják, de a conventusbéliek hamar felmagasztalják a neved, amikor nehéz idők járnak és a napi kimerítő munka után a jó ebéd az egyetlen vigaszuk. Amikor viszont kimerülőben vannak a készletek, határozott viselkedésre van szükség, főleg ha a bajkeverő torkoskodókkal kell szembenézned. Néha még út közben is szükség van a szaktudásodra, amikor a turba és az a fura mágus útra kel. Az úton a jó hangulat kizárólag a meleg ételen múlik, így hát a mágusok hozzád fordulnak, hogy a többiek kedve ne lankadjon.

„Moslék?! Mi az, hogy moslékot főztem? Téged kellene felszeletelnem és beleöntenem a bográcsba, csakhogy te túlságosan cingár vagy és csak a kutyáknak lennél jó – eszitek, nem eszitek, nem kaptok mást!”



ŐRPARANCSNOK



Intelligencia	0	Megjelenés	+3
Észlelés	-2	Kifejezőkészség	+1
Erő	+2	Ügyesség	+1
Állóképesség	-2	Gyorsaság	-3

Életkor: 30

Erények és Hibák: Magabiztos +2, Jó fegyverzet +1, Gonoszsággal fertőzött -2, Rosszhírű -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 3, Éberség 3, Kitérés 3, Vezetés 3, Ivászat 2, Seborvoslás 3, Megfélemlítés 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 3, Pajzsos Hárítás 3, Legendák tana 2, Lovaglás 2, Diplomácia 2, Edzettség 1

Önbizalom: 5

Hírnév: Erőszakos 2

Jellemvonások: Hűséges +3, Megbízható +2

Fegyverek és páncél: buzogány, kerek pajzs, lánc félvért

Málha: 3

Csak pár olyan csatlós van, aki ilyen magas rangot kap. Számos turbáért vagy felelős. Befolyásod miatt alantásaid és feletteseid egyaránt tisztelnek; saját szálláson élsz, jó ételeket eszel és gyakran bíznak meg különféle küldetések elvégzésével. Megbízásod egyúttal hatalmas felelősséggel is jár. Ügyelned kell rá, hogy a csatlósok elvégezzék a feladatukat, hogy az őrszemek éberek – és józanok – maradjanak, amíg szolgálatban vannak. Végül pedig te vagy a felelős az embereid cselekedeteiért, hogy szükség esetén megbüntesd és megjutalmazd őket.

„Általában nem az újoncok keverik a bajt – ők túlságosan félnek, semhogy akár szólni merésznének – mindig a veteránok miatt van a ribillió. Azt hiszik, mindent jobban tudnak, még a mágusoknál is jobban és nem hallgatnak az észérvekre. Néha beléjük kell vernem az érveimet.”

VEZÉR ŐRSZEM



Intelligencia	-4	Megjelenés	0
Észlelés	0	Kifejezőképesség	-3
Erő	+5	Ügyesség	+1
Állóképesség	+1	Gyorsaság	0
Életkor: 18			

Erények és Hibák: Berszerker +1, Elsőrendű fegyverek +2, Gyakori félelem -2, Együgyű -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 3, Éberség 2, Kitérés 2, Emberismeret 2, Ivászat 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 4, Pajzsos Hárítás 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Rettenthetetlen 2

Jellemvonások: Bátor +3, Faragatlan +1, Gyalázkodó +2, Indulatos +2

Fegyverek és páncélok: fattyúkard, lovagi pajzs, lánc félvért

Málha: 1

Te vagy a turba legjobb verekedője. Custos vagy és ezt mindenki tudja rólad. Ha küzdelemre van kilátás, te vezeted társaidat és átgázolsz minden akadályon, mely köztetek és az ellenség között áll. Ha ez azt jelenti, hogy meg kell rohamoznod egy várkastély főkapuját, ám legyen. Legalább erős páncéld van és csatlós komáid csodálnak, de az biztos, nem szeretnének akkor veled lenni.

„Én vagyok a legvadabb. Én vagyok a legádázabb. Én vagyok a turba legkeményebb grogja.”

KOLDUS

Intelligencia	0	Megjelenés	-5
Észlelés	+1	Kifejezőképesség	+3
Erő	-2	Ügyesség	0
Állóképesség	+2	Gyorsaság	+1
Életkor: 26			

Erények és Hibák: Borotvaeszű +1, Elátkozott -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 4, Éberség 2, Kitérés 3, Színlelés 3, Lopakodás 4, Ivászat 2, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Emberismeret 3, Kutatás 3

Önbizalom: 3

Hírnév: nincs

Jellemvonások: Megbízható -3, Bátor -3, Furfangos +2

Fegyverek és páncél: bunkósbót

Málha: 0

Azért jöttél a conventusba, hogy koldulj az itt élőkől. Néhány társaddal éldégtél a falakon kívül, de hamarosan felfedezted, hogyan surranhatsz be és emelheted el mindazt, amire csak vágytál – úgy tűnt, senki sem veszi észre. Nemsokára aztán kijött az egyik mágus és meghívott, hogy maradj, „hogy megfizess, amit elvettél”, mondta. Mit tehettél volna? Most aztán együtt élsz a turbával, de még mindig nehezedre esik végigdolgozni a napot. Tökélyre fejlesztetted azt a képességed, hogy elfoglaltnak tűnj.

„Igenis, uram. Olyan keményen dolgozom, ahogy csak tudok. Igenis, uram, gyorsabban fogok dolgozni. Uram, esetleg nem volna pár fölös fityinged a számomra?”



ÍJÁSZ

Intelligencia	-1	Megjelenés	0
Észlelés	+4	Kifejezőképesség	-4
Erő	+1	Ügyesség	+1
Állóképesség	-2	Gyorsaság	+1
Életkor: 17			

Erények és Hibák: Fortély (íjak) +2, Sasszemű +1, Megpecsételt sors -3
Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 1, Fürkészés 2, Mászás 2, Kitérés 2, Emberismeret 2, Ivászat 2, Lövőfegyveres Képzettség (Támadás) 4, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 3

Önbizalom: 3

Hírnév: nincs

Jellemvonások: Bátor -1, Züllött +2

Fegyverek és páncél: saját készítésű íj, tör, keményített bőrvért

Málha: 0

Custos vagy, s amikor a turba megindul, téged általában a hátsó vonalakba osztanak az összecsapás első jelére, ahol aztán nyílzáport zúdíthatsz az ellenségre. Útitársaid rád számítanak támogatásért és elvárják, hogy ébereden őrködj, nehogy lesből támadhassanak rájuk, míg ők maguk közelharcba bocsátkozva nem figyelhetnek mindenfelé. Azt is kérhetik, hogy ölj meg egy meghatározott célpontot, mint például az útonállók vezérét, mielőtt még küzdelembe bocsátkoznátok. Ha rosszul célzol, barátaidat esetleg olyan csatába kényszeríted, ahol hátrányban küzdenek majd.

„Megvannak... egy pillanat.”



SZOLGÁLÓ(LÁNY)

Intelligencia	+3	Megjelenés	+1
Észlelés	+1	Kifejezőképesség	+1
Erő	-2	Ügyesség	-3
Állóképesség	-2	Gyorsaság	+1
Életkor: 18			

Erények és Hibák: Művészi érzék +1, Kétkezes +1, Önhitt -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 1, Kitérés 3, Emberismeret 2, Megnyerés 3, Ivászat 2, Ármány 3, Seborvoslás 2, Fegyveres Képzettség (Támadás) 1, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 1, Rászedés 3, Illem 1

Önbizalom: 3

Hírnév: nincs

Jellemvonások: Hűséges +3, Bátor -3, Kapzsi +1

Fegyverek és páncél: bunkósbot

Málha: 0

A conventus egy vagy több fontos lakójának személyi szolgálója vagy. Lehet egy lovak apródja, egy mágus pohárnoka, vagy egy hölgy gardedámja. Bár úgy tűnhet, alárendelt helyzetben vagy, jól élsz, megfelelő ételt, szállást és meleg ágyat kapsz. Ha viszont a gazdád hajlamos az utazgatásra, hamar úton találod magad és állandó veszélyek közt kell élned. A magas rangúak között forgó csendes megfigyelőként számos titkukat ismered és ezeket saját magad boldogulására is felhasználhatod.

„Arra törekszem, hogy minél kényelmesebbé tegyem a gazdám életét, és amennyire sikeresen végzem a munkám, annyira meg is jutalmaznak érte. Az is a feladatom, hogy megóvjam a gazdám a világ kellemetlenségeitől.”



ŐRSZEM



Intelligencia	0	Megjelenés	-3
Észlelés	+5	Kifejezőképesség	-1
Erő	+1	Ügyesség	-2
Állóképesség	+1	Gyorsaság	-1
Életkor: 18			

Erények és Hibák: Világlátott +1, Önállótlan -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 2, Fűrész 4, Éberség 2, Kitérés 2, Emberismeret 2, Ivászat 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 2, Pajzsos Hárítás 2

Önbizalom: 3

Hírnév: nincs

Jellemvonások: Bátor +1, Határozott +1

Fegyverek és páncél: rövid kard, kerek pajzs, pikkelyes mellvért

Málha: 2

Akár valamiféle büntetésből, akár azért, mert tudják mennyire éles a szemed, vagy akár azért, mert sokáig kibírod alvás nélkül, gyakran kerülsz őrsgébe. A conventusban ez azt jelentette, hogy az erőd falain kellett őrzőjáratoznod, vagy egy bezárt ajtó előtt posztolnod. Idegenben viszont alvó társaid nyugalma vigyázol. Megtanultad értékelni az őrszolgálatot: elég idő van, hogy foglalkozz magaddal és függetlenségre tanít. Bár még nem vagy custos, de lehet, hogy hamarosan kitüntetnek ezzel a tisztséggel, amikor megmented majd egy szunyókáló mágus irháját.

„Alvás; ez az, ami után epekedsz. Az ötödik harangütés után a szempillád elnehezül és irigyen bámulod az alvókat. De én mindig figyelek, bármennyire fáradt is vagyok. Túl sok ellenségünk van, semhogy figyelmetlen lehessék. A conventus bukása nem az én lelkemen szárad majd, ebben biztos lehetsz.”

Bajtársi Hívatások

TRUBADÚR

Intelligencia	+2	Megjelenés	+1
Észlelés	-1	Kifejezőképesség	+3
Erő	-3	Ügyesség	+1
Állóképesség	-1	Gyorsaság	-2
Életkor: 27			

Erények és Hibák: Kivételes Adottság (igéző muzsika) +2, Ezermeister +3, Híres +2, Kisértetlátogatta -2, Elátkozott -4, Fekete bárány -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Kitérés 1, Karizma 3, Emberismeret 3, Ének 4, Zene 3, Legendák tana 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 2, Igéző muzsika 3, Megnyerés 3, Színészet 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Hűtlen 2, Jó mesemondó 4

Jellemvonások: Elbűvölő +3, Kéjsóvár +1, Költői +2

Fegyverek és páncél: rövid kard

Málha: 0

Vándordalnok vagy, afféle színész-zenész-komédiás. Bár valaha sokat kóboroltál a világban, mostanra már letelepedtél a conventusban. Az itt élő emberek kedvelik a zenéd és jól megfizetik – akár pénzzel, akár étellel-itallal – a dalaid. Úgy tűnik, néha még a tartózkodó mágusok is élvezik egy-egy nótád. Arról már nem is beszélve, hogy a conventusnál gazdagíthatod a repertoárd. Rengeteg legendát hallhatsz itt és időnként még részt is vehetsz legendákba illő tettekben.

„Ah, hát sajnálnál egy korty bort e kiszáradt toroktól? Köszönöm neked.”



LOVAG

Intelligencia	-1	Megjelenés	0
Észlelés	-3	Kifejezőképesség	-1
Erő	+3	Ügyesség	+1
Állóképesség	+3	Gyorsaság	-2
Életkor: 22			

Erények és Hibák: Lovag +3, Becsület Szenvedélye +2, Vasakarató +1, Magasztos szándékok +1, Démongyőtörte -4, Hübéreskü -1, Sötét titok -1, Elvesztett szerelem -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Edzettség 2, Kitérés 3, Verekedés 2, Lovaglás 4, Megfélemlítés 2, Ármány 1, Fegyveres Képzettség (Támadás) 3, Pajzsos Hárítás 3, Fegyveres Képzettség (lánczsás Támadás) 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Gyötrődő 1

Jellemvonások: Bátor +2, Melankolikus +3

Fegyverek és páncél: csatacsillag, lánczsás, teljes láncvértet, lovagi pajzs

Málha: 5

Harcos vagy és esküt tettél, hogy egy magasztos hatalmat szolgálj. Ez lehet az urad, vagy a királyod, de akár egy mágus, egy conventus vagy maga Hermész Rendje. Talán a conventus megvédett téged és az embereidet a múltban és most törleszted az adósságod. Lovagként bejáratos vagy minden társadalmi körbe, mágikus és köznapi emberek közé egyaránt. A mágusok tehát a saját és a külvilági hatalmak közvetítőjeként is a hasznod veszik. A conventus védelme elképzelhetetlen nélkülöd, ennek érdekében felajánlottad páncéld, számos fegyvered és a hátsód.

„Üdvözlégy, idegen. Látom a címerpajzsodon, hogy Leopold hercegnek tartozol hűséggel. Tán nem tudtad eddigé, de én vagyok e földek őrizője és régóta égeti kebelem a harag Leopold herceg ellen...”



KERESKEDŐ



Intelligencia	+2	Megjelenés	0
Észlelés	+3	Kifejezőképesség	+2
Erő	0	Ügyesség	-2
Állóképesség	-2	Gyorsaság	-3
Életkor: 28			

Erények és Hibák: Pártfogó +2, Oltalom +3, Kapcsolatok +1, Világlátott +1, Kötelezettség -1, Előítéletek áldozata -1, Harcképtelen -3, Esetlen -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Éberség 2, Rászedés 3, Színlelés 2, Megnyerés 2, Lovaglás 1, Megfélemlítés 3, Becslés 4, Diplomácia 3, Emberismeret 4, Karizma 3, Fűrész 1, Kutatás 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Körmönfont 3

Jellemvonások: Gyakorlatias +1, Megbízható -2, Bátor -2

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Mindenféle áruval kereskedsz, talán te vagy a conventus vándorkereskedője. Mint ilyen, bekóborlod a világot és beszerez mindazt, amire a conventusodnak szüksége lehet. Ha éppen nem utazol, akkor is tartod a kapcsolatot az ismerőseiddel, vásárlóiddal és szállítóiddal. Ha nem tennéd, a mágusok lemondanának a szolgálataidról, akkor pedig miből élnél? Az utazó mágusok gyakran magukkal visznek, hogy tárgyalj az emberekkel és átláss „kiszűrt üzleti trükkjeiken”.

„Biz’a, jártam Ibériában – vad hely az, az átkozott mórok megszállták és persze ott vannak a Flambeau rokonaitok nyomai is. Sőt, még a keresztesséssel is üzleteltem valamicskét. Mért kérded?”

REMETE



Intelligencia	+2	Megjelenés	0
Észlelés	+2	Kifejezőképesség	+2
Erő	-3	Ügyesség	+1
Állóképesség	-3	Gyorsaság	-1
Életkor: 33			

Erények és Hibák: Művelt +1, Kivételes Adottság (Szentség/Szentségtelenség érzékelése) +1, Kivételes Adottság (Látás) +1, Végzet +4, Torz -1, Mágiaérzékenység -1, Elátkozott -4, Betegeskedő -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Szentség/Szentségtelenség érzékelése 4, Emberismeret 1, Színlelés 3, Túlélés 3, Meditáció 2, Seborvoslás 2, Helyismeret 3, Titkos tanok 3, Látás 2, Egyházi ismeretek 3, Írás (latin) 4, Szabad művészetek 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Áldott 1

Jellemvonások: Nyugodt +2, Önelemző +3, Segítőképz -1

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Valaha te is része voltál a társadalomnak, de kiközösítetted magad, vagy elűzték, és ettől kezdve, feltételezhetően vallásos megfontolásból magányos életet élsz. Társatlan életed során sokat megtudtál az emberekről, a világról és a természetfőlöttiről. Sajnos azonban az egyszerű embereknek nincs ilyen éleslátásuk és egyszerűen nem értenek meg téged. A mágusok legalább meghallgatnak és tiszteletben tartanak; ők is hozzád hasonlóan elvonult, elmélkedő életet élnek. Nem biztos, hogy a conventusban laksz, de bizonyára nem túlságosan távol attól.

„Sokat lehet tanulni a magányban. A világ titkai akkor nyílnak meg előtted, amikor a balandóság már nem fogja be a füled. Sokat megtudtam egyedülétem során, talán többet is, mint amennyit meg kellett volna tudnia bárkinek is.”

ERDŐKERÜLŐ

Intelligencia	-2	Megjelenés	-2
Észlelés	+2	Kifejezőképesség	-3
Erő	+3	Ügyesség	+1
Állóképesség	+2	Gyorsaság	-1
Életkor: 25			

Erények és Hibák: Erdőkerülő +4, Megtermett +2, Hiúzfül +1, Lágyszívű -1, Érzékeny -1, Kényszer -1, Személyes gyűlölet -1, Ellenségek -1, Gyenge fegyverzet -1, Hírhedt család -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Éberség 2, Kitérés 3, Helyismeret 3, Túlélés 2, Nyomkövetés 3, Seborvoslás 2, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Lövőfegyveres Képzettség (Támadás) 3, Állattartás 4, Tündértan 2, Fűrkészítés 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Megvesztegethetetlen 3

Jellemvonások: Nyájás +2, Erőszakos +2, Bátor +1

Fegyverek és páncél: bot, saját készítésű íj, szörme mellvért

Málha: 0

Az uraság vagy a király erdőre vigyázol, vagy azokra a földekre felügyelsz, melyeket a conventus mágusainak adományoztak. Bárhogy is, saját magad őrzője vagy, de mindig kutatnod kell az orrvadászok nyomait, mert ha nem véded meg a rád bízott vadakat, akkor a vadászó keze helyett könnyen a tiédet csaphatják le. Nagy hasznára vagy a conventusnak, mivel jól ismered az általatd felügyelt földeket és segíthetsz a mágusoknak, hogy megtalálják, amit keresnek ott. Ennek fejében a conventus társaságot biztosít, mivel a legtöbb közember fél tőled – nem akarják, hogy felismerd őket.

„Az erdő e részében ügyelj a lépteidre! Él erre felé egy komisz kis tündér. Én még ugyan sosem láttam őt, csak hallottam, de folyton azon mesterkedik, hogy elbotoljam az ágakban és a gyökerekben. Úgy gondolom, nem bántottam őt, és fogalmam sincs, mi oka van rá, de valami miatt nagyon dühbe gurult.”



ZSIVÁNY

Intelligencia	0	Megjelenés	-4
Észlelés	+2	Kifejezőképesség	-1
Erő	-1	Ügyesség	+3
Állóképesség	-1	Gyorsaság	+2

Életkor: 19

Erények és Hibák: Lázadás Szenvedélye +3, Vakmerő +1, Jó fegyverek +1, Bandavezér +2, Zsivány -4, Megbélyegzett -1, Vezérelv -1, Ellenségek -1
Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Éberség 3, Kitérés 2, Mászás 1, Színlelés 2, Lopakodás 4, Zárnyítás 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Számkivetett 4

Jellemvonások: Csak magával törődik +2, Kényszeres +2, Hűséges -1

Fegyverek és páncél: hosszúkard, béelt mellvért

Málha: 1

Természetednél fogva furfangos és megbízhatatlan vagy. Vagyonod legnagyobb részét alighanem városban szerezted, de amikor a mágusok rád bízna egy feladatot, jó pénzért elvállalod. Ha egy conventusnál folyamatos munkára számíthatsz, nem kizárt, hogy odaköltözzöl és a mágusok védenek meg a törvénykezés elől – persze valamit azért dolgoznod is kell. Amikor a mágusok útnak indulnak, gyakran velük tartasz és értesüléseket, apróbb tárgyakat szerzel be.

„Bon jour, mes ami. Attól tartok, meg kell szabadítanom önöket az értékeiktől. Segítőkész ember vagyok és úgy látom, a területekre vannak. Tartsák úgy a kezüket, hogy jól lássam. Tudom, miféle népek maguk. Ha mágiának csak a legkisebb nyomát is felfedezem, én bizony...”



ÖRKAPITÁNY



Intelligencia	+1	Megjelenés	+2
Észlelés	-2	Kifejezőképesség	+1
Erő	+1	Ügyesség	-3
Állóképesség	+2	Gyorsaság	-2

Életkor: 30

Erények és Hibák: Vezető +3, Elsőrendű fegyverek +1, Művelt +1, Pehelykező +2, Félkezű -2, Rögeszmés -1, Örjögő -3, Gyengeség -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Írás anyanyelven 4, Kitérés 3, Éberség 2, Verekedés 3, Lovaglás 3, Megfélemlítés 3, Vezetés 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 3, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 3, Ivászat 2

Önbizalom: 3

Hírnév: Démonszállta 1

Jellemvonások: Bátor +3, Racionális -1, Ingerlékeny +2

Fegyverek és páncél: harci pöröly, teljes láncpáncél

Málha: 6

A conventus valamennyi csatlósának parancsnoka vagy és ezt a rangot példamutató szolgálatodért nyerted el. Bár még tevékenykedsz a csatlósok közt, időd jelentős részét már papírmunkával töltöd, például a csapataidról rendszerez az információkat, vagy listát állítasz össze a készletek feltöltéséhez. A mágusok téged bízna meg, hogy állíts össze egy turbát az utazáshoz és megbízna tapasztalatodban, hogy gyakorlott, derék csatlósokat válassz. Ezzel a hatalommal megteheted, hogy saját magad is beválasztod a csapatba s így elmenekülhetsz az unalmas feladatok elől.

„Hé, te ott, miért nem a feladatod végzed? Amikor én még egyszerű közember voltam, sosem bóklásztam el a szolgálatból. Az Ég rá a tanúm, hogy ti csatlósok napról napra megbízhatatlanabbak vagytok!”

SZERZETES



Intelligencia	+2	Megjelenés	+1
Észlelés	+1	Kifejezőkészség	+3
Erő	-3	Ügyesség	-3
Állóképesség	0	Gyorsaság	-1
Életkor: 27			

Erények és Hibák: Egyházi Személy +3, Művelt +1, Igaz hit +3, Kotnyeles -1, Téveszme -1, Gyengénlátó -1, Fogadalom -4

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Beszéd (latin) 3, Írás (latin), Katolicizmus 4, Titkos tanok 2, Egyházi ismeretek 4, Seborvoslás 2, Emberismeret 2, Írás (anyanyelv) 3, Úszás 2

Önbizalom: 3

Hírnév: Kotnyeles 1

Jellemvonások: Szerény +2, Kíváncsi +3, Bátor +1

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Egyházi személy vagy, szegénységi fogadalmat tettél és megesküdtél, hogy a köznép szolgálatának szenteled az életed. Azért foglalkozol a mágusokkal, mert tudod, hogy jó emberek, vagy legalábbis azok lehetnének. Abban sem látsz kivetnivalót, hogy megpróbáld keresztény hitre téríteni őket, és ügyelsz rá, hogy ne vegyék félvállról az Egyház ügyeit. Mindezen túl a conventusnak köszönhetően alkalmad nyílik rá, hogy világot láss és megtedd mindazt, amit a fogadalmad nem tilt meg.

„Jó reggelt, fiam! Talán elmondhatsz nekem valamit... Tegnap éjjel visszavonultam a kamrámba és buzgó imádságba merültem, amikor rettentő robajt hallottam odafentről, aztán pedig kiáltozást. Ugye nem a kamráim fölötti laboratóriumokban történt valami?”

HÖLGY

Intelligencia	+2	Megjelenés	0
Észlelés	+2	Kifejezőkészség	+2
Erő	-2	Ügyesség	-2
Állóképesség	-3	Gyorsaság	+1
Életkor: 16			

Erények és Hibák: Művelt +1, Világi befolyás +2, Szóbeszéd +2, Fogadott szolgál +2, Harcképtelen -3, Érzékeny -1, Rosszhírű -1, Vénusz átká -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Megnyerés 3, Színlelés 2, Lovaglás 2, Diplomácia 2, Ármány 3, Megfélemlítés 2, Írás (latin) 1, Beszéd (latin) 2, Szabad művészetek 2, Illem 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Kölyök 2

Jellemvonások: Koravén +2, Rosszindulatú +2, Nagyigényű +2

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Művelt vagy és nagy gyakorlatod van a társadalmi kapcsolatok terén. Ilyen helyzetekben számodra mindig a legkedvezőbbben alakulnak az események és elég magas rangú vagy ahhoz, hogy kedved szerint cselekedhess. Az élet az udvarban kitölti minden idődet, ugyanakkor viszont nagyon untat. Kíváncsiságból és kalandvágyból kerültél kapcsolatba a conventustal. A biztonság kedvéért ezt a kapcsolatot titokban tartod, hiszen ha kitudódna, kerülnének az udvarnál.

„Mi az, hogy nem viszed a poggyászsom? Én a báró bizalmasa vagyok! Ha ez a fülebe jut, lecsapatja a fejed!”



KÍNZÓMESTER

Intelligencia	-1	Megjelenés	-3
Észlelés	0	Kifejezőképesség	-2
Erő	+3	Ügyesség	+1
Állóképesség	+3	Gyorsaság	-1

Életkor: 24

Erények és Hibák: Erőtartalékok +2, Vigyázó szellem +4, Kétkeszes +1, Rémképek -2, Mélyenalvó -1, Púpos -2, Hírhedt -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 5, Edzetség 2, Kitérés 2, Verekedés 4, Megfélemlítés 4, Ivászat 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 3, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 3, Seborvoslás 2, Alku 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Könyörtelen 4

Jellemvonások: Indulatos +2, Befolyásolható +1, Bátor -1

Fegyverek és páncél: rövid kard, bőr mellvért

Málha: 0

Egykor talán egy uraságnak dolgoztál és talán még ma is neki munkálkods, csak időnként ajánlod fel szolgálataidat a conventusnak. Nem kell feltétlenül szeretned azt, amit csinálsz, azonban az kétségtelen, hogy megélsz belőle. A mágusok bizonyára nem verik nagydobra, hogy igénybe veszik a szakértelmed, de nem tagadhatják, hogy módszereidet siker koronázza. Azzal, hogy a conventusnak dolgozol, legalább valami jó ügy érdekében is teszel valamit. A mágusok néha bizonyos küldetésekre invitálnak, ahol attól tartanak, nehezen jutnak majd értesülésekhez.

„Csak egy pillanatilag fáj majd.”



Mágus Hívatások

A BONISAGUS HÁZ MÁGUSA



A mágusok hivatásait Házak szerint osztottuk fel, az alapján, ahogy a Her-mész Rendjén belül csoportosulnak. Rendszeren a mágusok a mesterük Házához csatlakoznak, de ez nem minden esetben történik így. Minden ház másképp szemléli az életet, sajátos varázslataik vannak és egyéni szervezeti rendszert alakítottak ki. Minden Házhoz közzük egy hivatást, így a karakter kiválasztásakor a Házat is megválasztod. Valamennyi Ház leírását megtalálhatod A Legendák Európája fejezetben.

Intelligencia	+4	Megjelenés	0
Észlelés	0	Kifejezőképesség	+3
Erő	-1	Ügyesség	-2
Állóképesség	-3	Gyorsaság	-1

Életkor: 20

Erények és Hibák: Gondos varázsló (Vim) +3, Lángész +1, Könyvekből mértő +1, Gyorsan író +1, Hermetikus tekintély +1, Mágikus Érzék (Vim) +3, Komoly mágikus hiányosság (Ignem) -3, Betegeskedő -1, Vezérelv (mágia tanulmányozása) -1, Előítéletek áldozata (mágusok között; csak mágiáról és mágikus dolgokról beszél) -1, Szembetűnő Adomány -1, Megpecsételt sors -3

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rend történet 3, Parma Magica 3, Kézművesség (Műhelyfelszerelések) 2, Meditáció 2, Mágikus Érzék (Vim) 2, Célon tartás 2, Áttörés 1, Legendák tana 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Leleményes +3

Jellemvonások: Rögeszmés +3, Kifejező -2

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 7, Intellego 7, Muto 0, Perdo 0, Rego 7, Animatelem 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 0, Herbam 0, Ignem 0,

Imagonem 4, Mentem 7, Terram 0, Vim 7

Varázslatok: *A leleplező kém lelő* (Intellego Vim 20), *Fény az elme sötétjében* (Creo Mentem 20), *Szellemellenes mezsgye* (Rego Mentem 20), *A mágia súlyát latolgató mérleg* (Intellego Vim 15), *A vis természetének kiismerése* (Intellego Vim 10), *Káprázatból szőtt adomány* (Creo Vim 15), *Még egy lapát* (Rego Vim 25), *A nagy varázslat* (Rego Vim 10), *A varázsló keze nyoma* (Intellego Vim 5)

Bonisagus követői testesítik meg azt a típust, akiket a Flambeau mágusok „laborpatkányoknak” neveznek. A művészettől megszállottan a mágia áthatja életed minden pillanatát, evés, ivás, alvás és lélegzés közben is, bár aludni csak ritkán térsz. Ennek következményeként állandóan gyengélkedsz és nyugtalan vagy, a conventus gyógyítójának gyakran erőszakkal kell pihenést parancsolnia neked. Mivel az Ignem annyira idegen tőled, általában előítélettel viseltetsz az őselemi formák iránt és tanulmányaid során inkább a sokkal különlegesebb Imagonem, Vim és Mentem vizsgálatában buzgálkodsz.

„Persze, persze, nagyon igaz, nagyon igaz, de ha úgy vesszük...”

A BJÖRNAER HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+1	Megjelenés	-2
Észlelés	-2	Kifejezőképesség	-3
Erő	+2	Ügyesség	+2*
Állóképesség	+2	Gyorsaság	+2
Életkor: 24			

* A pozitív jellemző vásárlása két Hibapontba került.

Erények és Hibák: Szunnyadó vad (Farkas) +2, Akaratlagos alak +2, Rejtett forma +2, Szenvedély (Vitéztség) +1, Magabiztos +1, Szembetűnő Adomány -1, Rosszhírű eredet (a szülők segítséget nyújtottak a Diedne Háznak) -2, Szokatlan félelem (vadászcspadától) -1, Előítéletek áldozata (mágusok között; tapintatlan és nem ismeri az illemt) -1, Érzékenység a tündérerőkre -4, Apróbb mágikus hiányosság (Ignem) -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 2, Edzettség 1, Mászás 1, Kitérés 2, Verekedés 1, Úszás 1, Túlélés 2, Nyomkövetés 2, Helyismeret 2, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Háritás) 2, Certamen 1, Akaratlagos alak 1

Önbizalom: 4

Hírnév: Meggondolatlan 1

Jellemvonások: Farkas +3, Kíméletlen +2, Elbűvölő -3, Indulatos +1

Fegyverek és páncél: Bot, Szörme páncéling

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 4, Intellego 7, Muto 7, Perdo 0, Rego 0, Animalem 7, Aquam 0, Auram 0, Corporem 7, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 0, Terram 0, Vim 7

Varázslatok: *Vadak nyelve* (Intellego Animalem 20), *Madarak Nyelve* (Intellego Animalem 20), *Halak Nyelve* (Intellego Animalem 20), *Vadak csituló fájdalma* (Creo Animalem 20), *Állat elméjének lapozgatása* (Intellego Animalem 25), *A mágia illata* (Intellego Vim 20), *A vis természetének átalakítása* (Muto Vim 5)

Az alakváltó, állatias Björnaer Ház tagjaként a conventus tagjai és más mágusok gyakran custosnak néznek a testalkatod miatt. Ez, tetézve tökéletes tapintatlansággal és azzal a ténnyel, hogy a tanítómastered valaha a Diedne Ház tagjait segítette, kellemetlen hírnevet szerzett neked a Renden belül. Nem számít. Csak Björnaer testvéreid és az állatok társaságára van szükséged. Hamar feldühödsz, durva vagy és nem sok hasznát veszed a kétlábúak zömének. Csak úgy nyerheti el egy ember a tiszteletedet, ha érzed róla, mennyire tiszteli az erdő és lakóit. Tanonckorodban egyszer vadászcspadába kerültél és azóta nagyon félsz az ilyesmitől, sőt, egészen felhergeled magad, ha hivatásos csapdaállítók közelébe kerülsz.

„Fütyülök a balandók ügyes-bajos dolgaira. Erdei testvéreimmel és nővéreimmel törődöm csupán. Az ő társaságuk az egyetlen olyan kultúra, amit el tudok viselni.”



A JERBITON HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+3	Megjelenés	+1
Észlelés	-1	Kifejezőképesség	+1
Erő	-2	Ügyesség	-2
Állóképesség	+2	Gyorsaság	-2
Életkor: 22			

Erények és Hibák: Hermetikus tekintély +1, Művészi érzék +1, Világlátott +1, Átható tekintet +2, Szélfű Adomány +1, Szótlan varázslat +4, Famulushíány -2, Harcképtelen -3, Téveszme -1, Kényszer (Ármány) -1, Ellenségek -1, Személyes gyűlölet -1, Gyarló-ság (művészet és szépség) -1



Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 2, Karizma 1, Emberismeret 1, Diplomácia 1, Vezetés 1, Ármány 3, Egyházi ismeretek 3, Áttörés 3
Önbizalom: 3

Hírnév: Hermetikus becsület 3

Jellemvonások: Számító +2, Zabolátlan -3, Ravasz +2

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 0, Intellego 10, Muto 0, Perdo 0, Rego 10, Animalem 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 0, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 2, Mentem 8, Terram 0, Vim 1

Varázslatok: *Ellentétes indítékok felfedése* (Intellego Mentem 15), *Hazugságtól párhuzamos lehelet* (Intellego Mentem 20), *A csendben feltett kérdés* (Intellego Mentem 25), *Betekintés egy halandó elméjébe* (Intellego Mentem 30), *Népvész* (Rego Mentem 20), *Kábító illat* (Rego Mentem 20), *A Quaesitor füle* (Intellego Imagonem 20)

Hűvös és számító vagy, úgy véled, te vagy a Rend utolsó esélye, a halandók világával történő kapcsolatfelvétellel és ez volna az utolsó lehetősége, hogy elkerülje a pusztulást. Persze ez irányú elhivatottságodat jórészt a személyes meggazdagodás reménye táplálja. Képtelen vagy leküzdeni azt a vágyad, hogy a fennálló helyzetet tovább bonyolítsd mindenféle fondorlatokkal. Köpnyeforgatásban utolérhetetlen vagy, hiszen gyakran váltogatod, éppen melyik oldal mellett állsz, hogy a végén a nyertesek között lehess te is. Jó szóno ki képességeid és túlságos elfogultságod a szép tárgyak (főleg a kereszténység előtti kelta műtárgyak) iránt, továbbá előkelő származásod nagyon népszerűvé tesz a Házad többi tagja körében: kedvelnek téged annak ellenére, hogy te magad gyűlölsz a Ház magas rangú tisztviselőit. Az évek során sok emberrel akadt nézeteltérésed és ezek közül nem mindenki törődött bele abba, hogy legyőzted őt.

„Én az arisztokráciát képviselem egy olyan demokratikus közösségen belül, amelyet a világ Athén óta nem látott. Nemességem azonban nem a véremnek, hanem a felelősségemnek köszönhetem.”



A CRIAMON HÁZ MÁGUSA



Intelligencia	+3	Megjelenés	-3
Észlelés	+3	Kifejezőkészség	0
Erő	-2	Ügyesség	-1
Állóképesség	+1	Gyorsaság	-1
Életkor: 32			

Erények és Hibák: Önálló mágia +2, Rádás Művészetek +1, Életerős Spontán mágia +3, Szerencsés csillagzat +4, Szembetűnő Adomány (a mágiád a környező világra is hat) -1, Érthetetlen -2, Mágiafüggés -3, Szürkület pontok -1, Torz -1, Elátkozott -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Célonartás 3, Certamen 1, Parma Magica 4, Összpontosítás 2, Meditáció 3, Titkos tanok 2, Enigmatikus bölcsélet 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Furcsa 2

Jellemvonások: Háborodott +3, Erélyes +1

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 4, Intellego 9, Muto 4, Perdo 0, Rego 0, Animalem 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 2, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 10, Mentem 8, Terram 0, Vim 1

Varázslatok: *Megváltoztatott részlet helyesbítése* (Muto Imagonem 10), *A szférák zenéje* (Muto Imagonem 10), *Beszélő fej fantazmája* (Creo Imagonem 10), *Bolondok tüze* (Creo Imagonem 15), *Száz pokolnak terhe* (Creo Mentem 25), *Betekintés egy halandó elméjébe* (Intellego Mentem 30), *Könyörtelen kopó* (Intellego Corporem 20), *A mágia illata* (Intellego Vim 20), *A leleplező kém lelő* (Intellego Vim 10)

Criamon követőjeként sokkal inkább érdekelnek a gondolatok és az észlelések, mint a fizikai világ. Gondolataid érthetetlenek a többi ember, de még a többi mágus számára is, így a mágiával kapcsolatos frásaidat csak a

többi Criamon mágus értheti (és még így is kétséges, hogy ők is teljesen felfognák). Mágiafüggésed annak következménye, hogy varázslataiddal folyamatosan élénkíted az elmédet és ezek a „serkentő” varázsigék általában valamiféle Creo Imagonem változatok. Mivel az életed szoros kapcsolatban van a mágiával, rendkívül veszélyes volna, ha elvesztenéd fölötté az irányítást. Ezért a legtöbb mágus számára te időzített *Lángból készült pilum* vagy, de a többi Criamon mágus elismeri a kísérleteid során szerzett bölcsességed. Szüntelenül kutatatsz újabb Creo vagy Muto Imagonem varázslatok után, melyekkel az érzékeidet és az elmédet serkentheted. Enigmatikus bölcsélet Járasságod jelentősen hozzájárul ahhoz, hogy túlélj az Szürkületet és megértsd a többi Criamon mágust.

„Felfegyverzett katonák közelednek? Kár, azt reméltem, egy tanult ember jön, aki segített volna megoldani ezt a feladványt: »A madár, ami a hegyet viseli«.”

A MERCERE HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	-1	Megjelenés	+1
Észlelés	+2	Kifejezőkészség	+2
Erő	-3	Ügyesség	-3
Állóképesség	+2	Gyorsaság	0
Életkor: 32			

Erények és Hibák: Becsület Szenvedélye +1, Világlátott +1, Mágikus kísérőtárs (holló) +2, Küldönc +3, Jólképzett +3, Elátkozott (több eső hull rád, mint bárki másra) -1, Kotnyeles -1, Szívességek -1, Gyakori félelem -2, Ellenségek -1, Előítéletek áldozata (udvariatlan) -1, Fogadalom (megbízhatóság) -3

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Emberismeret 2, Illem 1, Helyismeret 2, Egyházi ismeretek 1, Tündértan 1, Beszéd (latin) 5, Éberség 1, Seborvoslás 1, Lovaglás 2, Verekedés 3, Túlélés 3, Nyomkövetés 1, Állattartás 2, Lopakodás 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Hárítás) 2

Önbizalom: 3

Hírnév: nincs

Jellemvonások: Öszinte +2, Türelmetlen +1, Lusta -2

Fegyverek és páncél: Bot és bélelt páncéling

Málha: 0

Technikák és Formák: nincs

Varázslatok: nincs

Varázssítalok: A király gyógyító keze (3 adag), Formáját vesztett fenevad (2 adag)

Varázstárgyak: Bábel nyelvei fejpántja (Intellego Mentem 25)

A mindent elfedő fátyol nyaklánc (Perdo Imagonem 30)

A csendben feltett kérdés gyűrűje (Intellego Mentem 20)

A ragyogóan működő mágia üvege (Intellego Vim)

Parma Magica gyűrűje (3)

A zab ajándéka faedény (Creo Herbam 20) – Némi vízzel az edény egy ebédhez elegendő meleg zabkását teremt. Naponta háromszor működik és az őségek időkben is életben tart.

Holló kísérőtárs:

Intelligencia	0	Megjelenés	-3
Észlelés	+1	Kifejezőkészség	-3
Erő	-4	Ügyesség	+3
Állóképesség	0	Gyorsaság	+3

Mágikus jártasságok: Előérzet 3, Látás 2, Szájrólolvasás 2, Parma Magica 1.

Állandóan működő Beszéd a töretlen csöndben (Creo Mentem 25) varázsigét olvastak rá.

Mágikus hatalom: 10; a test 2 Animalem vist ér.

A Mercere Ház mágusaként nincs mágikus adottságod. A Rend hírvívője, cserkészje és kalauza vagy, a Küldönc. Megszoktad, hogy magányosan élsz és dolgozol. Szeretnél már visszavonulni és eliszogatni a többi mágussal, egymásnak mesélni az utazások során átéltekről. De addig is, amíg még munkában állsz, teljességgel átadod magad a hivatásodnak. Nagyon gyorsan juttatod el a sürgős és fontos üzeneteket conventusról conventusra. Holló kísérőtársad többször bizonyította hasznosságát, amikor a rád leselkedő veszélyekre figyelmeztetett, ám néha eltűnődsz, vajon honnan tudhatja mindazt, amit tud. Már megtanultad, hogy az egyszerű népek előtt ne bonyolódj hosszú, elmélyült párbeszédbe a hollóddal. Azt is megtanultad, hogyan keveredj el a falubeliekkel és a területeden élő közemberekkel, de ne nagyon bonyolódj bele az ügyeikbe. Szeretsz beleavatkozni a mások dolgába, de a nem mágusokkal meglehetősen udvariatlanul viselkedsz és száműzöd önmagad a halandók társadalmi helyzeteiből.

„A gyalogút egyaránt értékes szövetséges és halálos ellenfél. Meg kell értened, mit kívánnak tőled az utak és ezt meg kell adnod nekik, hogy célodhoz érhesz. Az ösvényed megértése olyan, mint az életed menetének megértése. Ha kellőképpen felkészült vagy, oda utazol, ahová csak akarsz.”



A FLAMBEAU HÁZ MÁGUSA



Intelligencia	+1	Megjelenés	-3
Észlelés	+3	Kifejezőképesség	-4
Erő	0	Ügyesség	+1
Állóképesség	+2	Gyorsaság	0
Életkor: 20			

Erények és Hibák: Harag Szenvedélye +3, Sebes varázsló +2, Magabiztos +1, Fokozatos Spontán mágia +4, Vezérelv (a Rend védelmezése) -1, Ellen-ségek (Tremere mágusok, akik tanoncveid alatt zsarnokoskodtak veled) -2, Előítéletek áldozata (mágusok között) -1, Érzékeny (a Flambeau Házat ért sértésekkel szemben) -1, Gyatra író -1, Gyatrán olvasó -3

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 3, Túlélés 1, Certamen 2, Éberség 1, Fűrészés 1, Célontartás (célzás) 1, Összpontosítás 1

Önbizalom: 4

Hírnév: Örült 4

Jellemvonások: Erőszakos +3, Bosszúszomjas +3, Romboló +3

Fegyverek és páncél: Balta

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 10, Intellego 0, Muto 0, Perdo 8, Rego 0, Animalem 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 2, Herbam 0, Ignem 10, Imagonem 0, Mentem 8, Terram 0, Vim 1

Varázslatok: *Skarlát villanás* (Creo Ignem 15), *Lángból készült pilum* (Creo Ignem 20), *Tűzszalagok* (Creo Ignem 25), *A könyörtelen hideg* (Perdo Ignem 20), *Fény nélküli kút* (Perdo Ignem 25), *Szoruló hurok* (Perdo Corporem 10), *Por a porhoz...* (Perdo Corporem 15), *A hitetlenkedő sötétség lehelete* (Perdo Vim 20)

Nem könnyű megértened Bonisagus követőinek magasröptű elképzeléseit, akik csak tanulnak. Valójában csak egyetlen dolgot ismersz, de azt nagyon: ez a tűz. Ismered az éhségét, a táncát – szereted a tüzet, akár az életet magát.

Nincs pezsdítőbb érzés annál, mint megnyitni önmagadat az Ignem energiái-nak, figyelni az égnek csapó lángokat – talán az ezt általában követő megnyugtató robbanás hasonlítható hozzá. Bár néhányan azzal vádolnak, hogy túlságosan is lelkesen veszel részt a Varázslóháborúban, de a szíved mélyén hű vagy a Rendhez. Senkitől sem tűröd el, hogy becsméreljék, főként a Flambeau Ház tagjaitól nem. Gyűlölöd, ha halandókkal kell elpocskolni az idődet, egyszerűen csak azért, mert a Rend tagjai mindig felháborodnak, amikor megpörkölsz őket. Az igaz, hogy kedvedet leled a renegát varázslók levadászásában, de a legtöbb szabad idődet az Ignem vis és más tűzvarázslatok forrásának tanulmányozásával töltöd, hogy tökélyre fejleszd az Éhező Hatalom ismeretét. Vérmérsékleted meglehetősen heves és remekül irányítod Spontán mód az Ignemet. A legtöbb mágus a lehető legnagyobb ívben kerül téged.

„A pusztítás sokkal inkább művészet, mint amennyire a legtöbben gondolnák, hiszen csak a régi lerombolásával biztosíthat sz helyet az új-nak és csak az új elpusztításával őrizheted meg a régit.”

A TYTALUS HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+3	Megjelenés	-3
Észlelés	0	Kifejezőképesség	-3
Erő	0	Ügyesség	+1
Állóképesség	+3	Gyorsaság	-1
Életkor: 30			

Erények és Hibák: Mágikus Érzék (Rego) +4, Fáradhatatlan +1, Félsszimmel alvó +1, Könnyen elalvó +1, Tartós varázs +3, Áskálódo mester -1, Gyomorkavaró varázslás -3, Torzult (rettentő sebek a nyakon, a háton és az arc bal oldalán) -1, Démongyötörte -4, Árva -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 3, Túlélés 1, Rászedés 1, Vezetés 1, Verekedés 1, Lovaglás 1, Lopakodás 1, Seborvoslás 2, Certamen 3, Éberség 2, Edzettség 2, Mágikus Érzék (Rego) 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Finnyás (Hermész Rendje) 2

Jellemvonások: Határozott +2, Félénk +1

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 5, Intellego 5, Muto 5, Perdo 5, Rego 6, Animalem 2, Aquam 2, Auram 2, Corporem 5, Herbam 1, Ignem 3, Imagonem 4, Mentem 4, Terram 2, Vim 5

Varázslatok: *A feloldott bűbáj* (Perdo Vim 20), *A hitetlenkedő sötétség lehelete* (Perdo Vim 20), *Démon ellen védő kör* (Rego Vim 20),



A feledésbe taszított démon (Perdo Vim 20), Hazajáró lélek megbékélése (Perdo Mentem 20), Engedelmes kísértetek (Rego Mentem 20), Kábító illat (Rego Mentem 20), Vitustánc (Rego Corporem 10)

Az utcán nőttél föl. Születésedet titok lengi körül; azt beszélnek, az anyádat egy démon termékenyítette meg. Meghalt, amikor megszületté, így hogy életben maradhass, mindenféle emberileg elképzelhető erkölcsstelenségre kényszerültél. Végül rádllett leendő mestered: téged választott ki, mert ismerte a fájdalmat, a túlélés és a küzdelem minden nyűgét.

A mestered conventusában csak kissé volt jobb az utcai életnél. Rendszeresen kaptál némi ételt, tiszta ruhát és volt, ahol álomra hajthattad a fejed, de sokkal nagyobb veszélybe kerültél, mint korábban. A mestered gyakran belépett a szobádba éjszakánként és fájdalmas varázslatokat olvasott rád, esetleg megkorbácsolt vagy egyszerűen kilökött a hidegbe. Megtanultál éberén aludni és hogy nappal búj el és szunyókálj egy keveset. Minden, amit a mestered tanított a mágiáról, egyenlő volt fájdalommal, gonoszsággal és sötétséggel. Mostanában, hogy legyűrd a „reszketést”, minden varázslat után gondosan kezet kell mosnod. Furán hangzik, de ez az egyszerű, mindennapi rituálé megnyugtató téged. Bár undorodsz a hatalmadtól, elhatároztad, hogy a jó ügy mellé állsz és egész életedet a szellemek és démonok elpusztításának szenteled, amiket gyakran rádszabadítanak, hogy álmodban kínozzanak. A mestered még ma is a tanoncneveden szólít és úgy hiszi, valamiféle trükkkel tetted le a „Tanítvány kálváriája”-ként emlegetett vizsgát mágussá avatásodhoz. Manapság legtöbb idődet a mágia tanulmányozására fordítod, azt remélve, hogy egy szép napon rátalálsz majd egy olyan varázslatra, ami „tiszt” és jó, ami előzi végre a mágiától való félelmed. Tytulus mágusként nem a tudásod alapján mérlegeled önmagad, hanem az alapján, hogy kiket tudsz uralni, irányítani és fölöttük hatalmat szerezni. Minél több ember – főként mágusok – fölött uralkodsz, annál jobban érzed magad. Ebből az okból mindenféle művészetet vizsgálsz, így más mágusokat legyőzhetsz Certamenben, mivel mágikus párviadalokban rugalmas és gyors vagy.

„Még mindig hallok a démonok hangját éjszakánként, ahogy a nevemet sutogják és csak azt lesik, hogyan lophatnák el a lelkem. Ma már nem rémítenek meg úgy, mint valaha, mert immár hatalmam révén védett vagyok. Most már a démonoknak kell félniük tőlem, akárcsak az egykori átkozott mesteremnek.”

A QUAESITORIS HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+2	Megjelenés	+2
Észlelés	+2	Kifejezőkészség	+1
Erő	-2	Ügyesség	-2
Állóképesség	-2	Gyorsaság	-1
Életkor: 33			

Erények és Hibák: Kivételes Adottság (Beleérzőkészség) +1, Mágikus Érzék (igazság) +1, Quaesitor +1, Rádás művészetek +1, Jólképzett +3, Fogékony +3, Mélyenálvó -1, Betegeskedő -1, Kötelezettség (a Ház felé) -1, Szokatlan félelem (alvás a szabadban) -1, Vénusz átka -2, Gyenge emlékezet -1, Sötét titok -1, Gonoszsággal fertőzött -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelemlet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 2, Mágikus Érzék (igazság) 4, Helyismeret 1, Éberség 1, Hermetikus törvények 3, Egyházi ismeretek 1, Összpontosítás 2, Diplomácia 3, Beleérzőkészség 4, Szabad művészetek 1, Megfélemlítés 1, Ármány 2, Vezetés 2, Meditáció 2, Fűrészés 1, Keresés 1, Mesemondás 1

Önbizalom: 3

Hírnév: Fogékony +1

Jellemvonások: Titkolózó +3, Csalfa +2

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 1, Intellego 10, Muto 0, Perdo 0, Rego 2, Animalem 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 8, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 10, Terram 0, Vim 4

Varázslatok: Az igazat látó szem (Intellego Corporem 10), Suttogás a Pokol Tornácán (Intellego Corporem 15), Könyörtelen kopó (Intellego Corporem 20), Vitustánc (Rego Corporem 10), Betekintés egy halandó elméjébe (Intellego Mentem 30), Régmúlt varázslatok romjai (Intellego Vim 30), az Érzék révén a bűnügyek felderítésekor Reszkető szív (Creo Mentem 15), Fény az elme sötétjében (Creo Mentem 20) varázslatokat használhat.



Quaesitor vagy. A te feladatod, hogy a Házon belül kivizsgáld a Hermetikus Szabályzat elleni vétségeket. Kimondottan tiltott számodra, hogy részt vegyél a Tribunaliumokon empatikus adottságod miatt, ami nem teszi lehetővé, hogy objektív maradj. Másrésztől viszont ez az az adottság, ami kiváló nyomozóvá tesz. Általában gyanútlanok és gyöngének tetteid magad. Fóbiáid és érzékenységed csak tovább erősítik ezt az elgondolást, bár a viselkedésed nem annyira különbözik a valódi énedtől, mint azt gondolnád. Ennek ellenére épp a magatartásod révén léphetsz be egy helyszínre és rengeteget megtudhatsz, mielőtt le kellene leplezned quaesitori mivoltodat.

„Örvendek, hogy végül kiteregetted a kártyáidat, kedves barátom. Már vártam, mikor ismered be bűnöd és térsz vissza a tett színhelyére. Tudd hát meg, elérkezett a végzeted, mert én Quaesitor vagyok, nem az a pepecselő bolond, akinek tartottál. És Hermész Rendje ellen elkövetett bűneidért kitaszítlak a Rendből – az örök hatalmak könyörüljenek a lelkeden.”

A TREMERE HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+3	Megjelenés	-4
Észlelés	+3	Kifejezőkészség	0
Erő	0	Ügyesség	0
Állóképesség	+1	Gyorsaság	-3
Életkor: 25			

Erények és Hibák: Mesteri Képzettség (Certamen) +4, Rádás művészetek +2, Magabiztos +1, Önálló mágia +2, Jó fegyverzet +1, Sigillumhiány -1, Viskötelem (egykori mesterének) -1, Famulushiány -2, Megpecsételt sors -3, Szívességek (Tytalus ház tisztviselője) -1, Fogadalom -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 2, Certamen 1, Összpontosítás 1, Meditáció 1, Játék (sakk) 3, Fegyveres Képzettség (Támadás) 2, Fegyveres Képzettség (Háritás) 2, Túlélés 1, Zárnyítás 1, Lopakodás 1, Rászedés 1, Célonartás 1, Áttörés 2, Edzettség 1, Ármány 1

Önbizalom: 4

Hírnév: Veszélyes (Hermész Rendjére) 3

Jellemvonások: Versengő +3, Jó vesztes -2, Tisztességes -2

Fegyverek és páncél: hosszúkard, gyűrűs mellvért

Málha: 2

Technikák és Formák: Creo 7, Intellego 7, Muto 7, Perdo 7, Rego 7, Animatelem 0, Aquam 0, Auram 0, Corporem 4, Herbam 0, Ignem 4, Imagonem 0, Mentem 0, Terram 0, Vim 4

Varázslatok: Hályogatók (Perdo Corporem 20), Tűzraj (Muto Ignem 15), Száz szilánkra hasadt kő (Creo Terram 15), Láthatatlan tolvajkéz (Rego Terram 15), Még egy lapát (Muto Vim 20), A szerteágazó mágia (Muto Vim 20), Az elkendőzött mágia (Muto Vim 15), A feloldott bűbáj (Perdo Vim 10), A hitetlenkedő sötétség lehelete (Perdo Vim 20)

Tremere mágusként egész tanoncidőd folyamatos nyűglődés volt. Semmit sem tanultál meg ingyen – amit ma tudsz a mágiáról, annak minden porcikáját a mesterreddel való versengés során nyerted el. Aztán, egy napon a mestered elérte a végső győzelmet. Megmutatta neked a rád váró sötétlő jövődet és ráébresztett, hogy egy napon találkozol a végzetteddel. Most azzal a tudattal élsz együtt, hogy bármit is teszel, egy napon mindenképpen utolér a sorsod. Ennek ellenére nem adod fel a küzdelmet, mert megfogadtad, hogy rengeteg mágust legyőzol, mielőtt még felvirrad a pusztulásod napja. Még azt is fontolóra vetted, hogy kényszeríts másokat: vállaljanak részt a sorsodból, hogy magaddal rántsд őket is. Veleedszületett Adottságod révén a Certamen terén egy napon még sokra viszed a Tremere Házon belül – feltéve, ha megéred azt a napot.

„Talán nem járok már sokáig e világban, de mielőtt elmegyek, Hermész Rendje megismeri a nevem és megremeg a hallatára. Én leszek a végső bajnok, akit senki sem győzhet le.”



A VERDITIUS HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+2	Megjelenés	-2
Észlelés	+2	Kifejezőkészség	-1
Erő	-1	Ügyesség	+3
Állóképesség	0	Gyorsaság	-3
Életkor: 29			

Erények és Hibák: Varázstárgy (Sárkánypikkely botja – a varázshot a következő varázslatokat nyújtja: Szárnyaló szél hátán (Rego Auram 25), Lángból készült pilum (Creo Ignem 20) és Hétmérföldes csizma (Rego Corporem 35) +8, Lángész +1, Saját visforrás +1, Verditiusi mágia -1, Visszavonult -1, Kötelezettség (Verditiusi mágus számára kell tárgyakat készítenie) -1, Kényszer (alkotás) -1, Piszmogó varázsló -3, Fájdalmas mágia -3



Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 3, Verditius mágia 4, Kézművesség (kovácslás) 3, Kézművesség (fafaragás) 1, Becslés (fémek és érc) 2, Alku 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Termékeny alkotó 1

Jellemvonások: Önző +1, Öntelt +3, Magabiztos -1

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 5, Intellego 5, Muto 5, Perdo 5, Rego 5, Animalem 2, Aquam 3, Auram 1, Corporem 2, Herbam 2, Ignem 4, Imagonem 5, Mentem 2, Terram 4, Vim 6

Varázslatok: Száz szilánkra hasadt kő (Creo Terram 15), Bolondok tüze (Creo Imagonem 15), Régmúlt pillantás (Intellego Imagonem 20), A Quaesitor füle (Intellego Imagonem 20), Könyörtelen hideg (Perdo Ignem 20), Tűzgrás (Rego Ignem 15), A vis természetének kiismerése (Intellego Vim 10), A mágia súlyát latogató mérleg (Intellego Vim 15), A feloldott bűbáj (Perdo Vim 20), A varázsló keze nyoma (Intellego Vim 5)

Verditius mágusként csak akkor használhatsz Formuláns és Rituális mágiát, ha a megfelelő varázsigéhez használható fókusszal rendelkezel. A fókusz semmiféle előnyt nem nyújt számodra, nem úgy, mint a többi mágusnak. De szerencsére felülemelkedtél e gyöngeségeden és az elvarázslás mesterévé lettél. A Sárkánypikkely botja, saját alkotásod bizonyítja mágikus fejlődésed. Ki törődik vele, hogy a készítése során a conventus csaknem összes visét felhasználta? Ki törődik vele, hogy még egy másik conventus vis-raktárát is meg kellett dézsmálnod? Csak az alkotásod számított és ma is ugyanígy tennél mindent, ha a conventusod mágusai újra Műhelyközelbe engednének.

„Azok a más Házakból származó mágusok, akikkel eddig találkoztam, mind olyan megfontoltak és komolyak voltak. Sosem értékelték igazán az igazi műalkotások szépségét, és bizonyosan, nem értenék a tréfát, ha felpattanna és beléjük marna. Hát ezért mozgattam meg azt az oroszlánszobrot.”

AZ EX MISCELLANEA HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+3	Megjelenés	0
Észlelés	0	Kifejezőkészség	-4
Erő	0	Ügyesség	0
Állóképesség	+4	Gyorsaság	-3
Életkor: 34			

Erények és Hibák: Ciklikus mágia (hold állása szerinti) +5, Életerős Spontán mágia +3, Kivételes Adottság (Időjósítás) +1, Mágikus Érzék (gyógyítás) +1, Rendszertelen -6, Rosszhírű eredet -2, Szembetűnő Adomány -1, Kontár -1

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 5, Ének 2, Dobolás 2, Seborvoslás 4, Mágikus Érzék (gyógyítás) 2, Meditáció 2, Összpontosítás 3, Időjósítás 3

Önbizalom: 3

Hírnév: Kuruzsló 2, Boszorkány 1

Jellemvonások: Kiszámíthatatlan +2, Racionális -2, Fecsegő +1

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 10, Intellego 4, Muto 0, Perdo 4, Rego 0, Animalem 4, Aquam 0, Auram 0, Corporem 10, Herbam 4, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 0, Terram 0, Vim 0

Varázslatok: Forrasztófű (Creo Corporem 30), A király gyógyító érintése (Creo Corporem 20), A test mótelyeinek purgálása (Creo Corporem 25), Súlyomcsuklya (Perdo Animalem 20), Vadak képmása (Intellego Animalem 5), Növénykalauz (Intellego Herbam 15), A takács bosszúja (Creo Animalem 20), Makulátlan testnek gyöngéd érintése (Creo Corporem 15)

A sokat magasztalt Hermész Rendje úgy gondolja, az ő művészetük minden más mágikus megközelítésnél jobb és lenézik a többi varázslót. Az Ex Miscellanea olyan Ház, melynek leglazábban kötődik a Rendhez, mivel tagjai nem igazán hermetikus varázslók. Saját hagyományaikat tartják tiszt-



teletben és félelemből csatlakoztak a Rendhez; a „ha nem győzheted le őket, csatlakozz hozzájuk” elvén. De néhány Ex Miscellanea má-gus titokban dacol a Renddel annak érdekében, hogy visszaállítsa a mágia régi módszereit. Azt gyanítod, a mestered is ilyen ember, mert azok a mágusok, akiket ismersz, még a halandóknál is alávalóbbként kezelnek és gyakran motyognak a bajszuk alatt holmi „boszorkapárol”. Csak hadd gúnyolódjanak! Neked nem kell olyan gögösnek lenned és a mágiád magában is megállja a helyét, vagy leg-alábbis azt reméled.

„Ne hidd el azt a hiábavaló dolgot, hogy te is földre szállt isten vagy. Te és én csupán halandók vagyunk, mint mindenki más.”

A MERINITA HÁZ MÁGUSA

Intelligencia	+2	Megjelenés	+2
Észlelés	-2	Kifejezőképesség	+2
Erő	-2	Ügyesség	-2
Állóképesség	-1	Gyorsaság	+1
Életkor: 21			

Erények és Hibák: Tündér származás +2, Rádás művészetek +3, Őselemi tehetség +4, Tündérmágia +1, Kiszámíthatatlan mágia -4, Érzékenység a Mennyei erők -4, Gyakori félelem (tűz) -2

Jártasságok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiael-mélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 2, Tündértan 3, Hely-ismeret 2, Tündérmágia 3, Megnyerés 2, Edzettség 1, Kitérés 1, Éberség 1

Önbizalom: 3

Hírnév: nincs

Jellemvonások: Vad +3, Nyugodt -3, Derűs +2

Fegyverek és páncél: nincs

Málha: 0

Technikák és Formák: Creo 4, Intellego 3, Muto 7, Perdo 0, Rego 4, Animalem 6, Aquam 7, Auram 7, Corporem 0, Herbam 6, Ignem 0, Imagonem 0, Mentem 7, Terram 0, Vim 0

Varázslatok: Dörgedelmes hatalom (Muto Auram 20), Álcabál (Muto Imagonem 15), Szférák zenéje (Muto Imagonem 10), Győzhetetlen bõmpely (Creo Aquam 20), Hótakaró (Muto Aquam 30), Láthatatlan kar (Rego Terram 5)

A mágia tanulmányozására egyetlen cél elérése érdekében vállalkozol: hogy minél jobban megértsd a tündérvilágot. Egyenesen a szíli udvar leszármazott-ja vagy, lelked mélyén arra áhítasz, hogy végre belépj az erdőfal mögött rej-tőző világba. A tündértermészet elidegeníthetetlen tőled, ezért mindig tudo-mást szerzel a tündérek indítékairól és szándékáról, amikor másokat meghök-kentenek ezek a titokzatos lények. Ha meg kellene halnod, legszívesebben egy tündérerdő szívében vesznél el, ahol a lelked végül egyesülhetne a rokonaid-dal.

„Halljátok ezt a zenét? Itt van megint! A leggyönyörűsebb dalocskát hal-lom afelől a domb felől. Hogyan? Ott áll az a kapu, amiről beszéltetek? Ak-kor induljunk! Érzem, hogy a családom vár rám!”



A DIEDNE HÁZ MÁGUSA

Nem játszatsz a Diedne Házhoz tartozó mágussal. Több száz évvel ezelőtt eltörölték őket és azóta rejtőzniük kell. Hermész Rendje már nem ismeri el a Ház létezését.



Templi Gratia

(Például)

A szabályokat magyarázó oldalakon olyan szócikkeket találsz, melyek a szabályok játékbani alkalmazását mutatják be. Ezek főszereplője legtöbbször a Ködszirt conventushoz tartozó Grimgroth mágus. Ez a karakter már jelentős tapasztalatra tett szert.

fejlesztett karakteralkotó rendszer

A fejlesztett karakteralkotási rendszer számos lépésből áll. Először is valamiféle vázlatos alapötletből kell kiindulnod, arra nézvést, milyen lesz a karaktered; tehát ki kell gondolnod egy alapelképzelést. Az elképzelés alapján aztán megvásárolod a Tulajdonságokat, az Erényeket és a Hibákat, végül pedig olyan karakterjellemzőket választasz, amelyek illeszkednek az alapelképzeléshez és részletesen kidolgozod a karaktert.

Ha mindezzel végeztél, a karaktered több lehet annál, mint amit kezdetben elgondoltál, de az is elképzelhető, hogy gyökeresen más lesz, de sokkal inkább tetszik majd, mint az eredeti ötleted. Gyakorta jársz majd úgy, hogy a karakterek kezdetben csak egyetlen ötletszikrából keletkeznek és önmaguktól teljessé válnak.

A fejlesztett karakteralkotó rendszer a következő lépésekből tevődik össze:

- **ELSŐ LÉPÉS: ELKÉPZELÉS**
- **MÁSODIK LÉPÉS: TULAJDONSÁGOK**
- **HARMADIK LÉPÉS: ERÉNYEK ÉS HIBÁK**
- **NEGYEDIK LÉPÉS: JÁRTASSÁGOK**
- **ÖTÖDIK LÉPÉS: MÁGIKUS TANULMÁNYOK (CSAK MÁGUSOK ESETÉBEN)**
- **HATODIK LÉPÉS: UTOLSÓ SIMÍTÁSOK**
- **HETEDIK LÉPÉS: TOVÁBBI JELLEMZÉS**

első lépés: elképzelés

A karakteralkotás első lépése, hogy elképzeld azt a karaktert, akit játszani szeretnél. Ez a kezdeti elképzelés azért fontos, mert ez lesz az alap, melyre a Tulajdonságokat, az Erényeket és a Hibákat és a képességeket, valamint a hírneveket és a karakterjellemzőket építed. Kezdeti koncepció nélkül a karakter csupán rendszertelen szám-tömeg mindenféle igazi személyazonosság nélkül, márpedig a személyazonosság rendkívül fontos. Végül is ezt a karaktert kell megszemélyesítened, így mindenképpen tudnod kell, kicsoda is ő egyáltalán.

Arról se feledkezz meg, hogy a karakterednek különböznie kell a Csoport többi karakterétől; törekedj

rá, hogy ne túrd ki a már létező karaktereket a helyükről. Ha van már egy olyan mágus a csapatban, aki az Auram varázslatok használatában tehetséges, valószínűleg nincs szükség egy újabbra. A conventusnak előnye származik a sokféleségből és a Csoport is szívesebben fogad olyan karaktert, aki új jellemzőkkel és adottságokkal lép közéjük.

Azt kell eldöntened, hogy ki és mi a karaktered, melynek a származási körülményei, hány éves, melyik nemhez tartozik.

A karakter elképzelését csak vázlatosan kezd felépíteni! Először az kell meghatározni, hogy csatlós, bajtárs vagy mágus karaktert szeretnél. Ha sikerült dönteni, találd ki, pontosan milyen! Ha például csatlós vagy, lovászinás, szakács vagy őr leszel? Ha bajtárs vagy, lovag, kereskedő vagy esetleg szerzetes? Ha pedig mágus, miféle varázslatokat használsz majd? Azért fontos ez, mivel a jelleg meghatározza a Képzettségeidet és a jellemzőidet, a személyazonosságodról már nem is beszélve.

Most meg kell határozni a nemed, életkorod, neved és származási körülményeidet. Ezek közül sok már eleve adódik a csatlósod, bajtársad vagy mágusod számára választott jellegből.

Olyan életkort választasz, amelyet csak óhajtasz, de van néhány dolog, amire fel kell hívnunk a figyelmed. Először is, minél öregebb vagy, annál közelebb kerülsz a kor miatt bekövetkező általános leromláshoz. Ha 35 évesnél idősebb vagy, az már öregedési dobásokkal jár, mielőtt még elkezdődne a játék. Ezek a játék előtti dobások nem jelentik azt, hogy meghal a karaktered, mielőtt még játszhattad volna, de a kedvezőtlen dobások miatt a Leépülés hatásaival is számolnod kell (bővebben a 297. oldalon olvashatsz erről). Amint meghatározta az életkort, számítsd ki, melyik évben született a karaktered a saga kezdetének dátuma alap-



A tulajdonságok kidobása

Grimgroth négy alkalommal dob a kockákkal, hogy meghatározza a Tulajdonságait. A következőket kapja:

6 mínusz 6 = 0
7 mínusz 4 = +3
2 mínusz 3 = -1
1 mínusz 3 = -2

Magas Intelligenciát szeretne, hogy rátermett másus lehessen és jó Megjelenést, hogy a karakter minél könnyebben boldogulhasson. A következőképpen osztja el az értékeket:

-1 az Intelligencia/Észlelésre

Intelligencia -1 Észlelés 0

0 az Erő/Állóképességre

Erő 0 Állóképesség 0

+3 a Megjelenés/Kifejezőkészségre

Megjelenés +2 Kifejezőkészség +1

-2 az Ügyesség/Gyorsaságra

Ügyesség -1 Gyorsaság -1

Alacsony Intelligencia értéket választ, mert olyan erényt kíván felvenni, amittől növekszik majd ez az értéke és ezáltal átlagos Észlelés értéke lehet, ahelyett, hogy alacsony értéket kellene rátenni a magasabb Intelligencia érdekében.

ján! Ily módon még akkor is megállapíthatod a karakter életkorát, amikor az esetleg néhány játékvégig kimarad a játékból.

második lépés: tulajdonságok

A következő lépés a Tulajdonságok meghatározása. Milyen erős vagy? Milyen gyorsak a reflexeid? Mennyire szónokolsz jól? A Tulajdonságértékek ilyen kérdésekre adnak választ.

Minden Tulajdonsághoz egy számérték tartozik, ami az adott területen természetes rátermettségedet jelzi. Ezeket a számokat módosítóként használjuk a legtöbb kockadobásnál, így jobban meghatározható, hogy a karakter tevékenysége sikerrel vagy kudarccal végződik. A Tulajdonságok átlagértéke nulla; a pozitív szám átlagosnál jobb, a negatív szám pedig átlag alatti rátermettséget jelent. A Tulajdonságok normális értéke -5 és +5 közöttiek, a -3 elég gyenge, a +3 viszont igen jó értéknek számít.

Két különböző módszerrel lehet a Tulajdonságokat kialakítani: kockadobással vagy pontkészletből megvásárlással. Bevett szokás, hogy egy Csoport tagjai ugyanazt a megoldást választják, mások minden karakterre ugyanazt használják, de az is lehetséges, hogy a játékos saját magát döntse el, hogy karaktereik létrehozására melyik lehetőséget alkalmazza.

A Tulajdonságok megvásárlásával jobban befolyásolhatod leendő karaktered „személyiségét”, de sokkal kiszámíthatóbb lesz, mintha kockadobással alakítottad volna ki –

ekkor ugyanis kiiktatod a véletlent. A kockadobás viszont elég veszélyes, mert sok alacsony értéket is kaphatsz. A változatos Tulajdonságértékű karakter eljátszása azonban kihívást jelent, sokkal nagyobb kihívást, mint amilyen egy átlagos értékű karakterrel jár. A széles skálán mozgó értékek szinte maguktól buzdítanak szerepjátzásra, így még inkább élvezni fogod a sagát.

Kidobásos módszer

A Tulajdonságok kidobása elég egyértelmű. Egy másik játékoskal együtt mindketten egyszerű dobást tesztel (vagyis dobtok egy-egy tízoldalú dobókockával). Az a célod, hogy minél nagyobbat dobj, ugyanakkor a másik játékos minél kisebb eredményt kapjon. Ha mindketten dobzatok, vond ki a dobott értékekből a társadét! Írd föl az eredményt, majd ismételjétek meg még három alkalommal a dobásokat. Mire végeztetek, négy számot kaptok, melyek értéke -9-től +9-ig terjed.

Rendeld hozzá a számokat a négy Tulajdonságpárhoz: Intelligencia és Észlelés, Erő és Állóképesség, Kifejezőkészség és Megjelenés illetve Ügyesség és Gyorsaság. A hozzárendelt számot tetszésed szerint oszthatod el a két Tulajdonság között, de arra ügyelned kell, hogy egyetlen érték sem lehet kevesebb -5-nél és nem lehet nagyobb +5-nél. Ha tehát mondjuk +3 az elosztható szám, akkor lehet +5-ös Erőd és -2-es Állóképesség értéked (melyek összege éppen +3).

Vásárlásos módszer

Minden karakter kap 7 pontot, melyből pozitív értéket vásárolhat a nyolc Tulajdonságnak: Intelligencia, Észlelés, Erő, Állóképesség, Megjelenés, Kifejezőkészség, Ügyesség és Fürgeség. Minden elköltött ponttal egy Tulajdonságod értéke eggyel nő, tehát ha 3 pontot költöttél az Erőre, akkor +3-as Erőt kapsz. Egyetlen Tulajdonság értéke sem érheti el a 6-ot; a legmagasabb érték a +5 (hacsak nincs valami olyan Erényed, ami megengedi ezt).

Viszont legalább ugyanannyi negatív Tulajdonságpontot kell felvenned, amennyi pozitívát felhasználtál. Tulajdonképpen minden pozitív pont egyúttal negatív pontot is jelent. Így ha +3-as Erőt vásároltál, 3 negatív pontot kell még elosztanod, melyeket egy vagy akár több Tulajdonságra is oszthatasz. Nem lehet -6-os értéked; a legalacsonyabb érték -5.

A pozitív Tulajdonságértékekből származó negatív pontokat nem szükséges negatív Tulajdonságértékekre tenni. Lehetőség van rá, hogy ezekből Hibákat (ld. Harmadik lépés) vásárolhass egy az egy arányban (tehát annyi negatív pontot költethsz, amennyi a felvállalt Hiba szintje). A pozitív Tulajdonságpontokból azonban nem vehetsz erényeket, hacsak a Csoportod engedélyt nem ad erre. Nem célszerű 3 Tulajdonságpontnál többet költeni Hibákra.

Ugyanígy, ha Hibákat vállalsz fel, pozitív pontot kapsz ellenértékként (amit rendes körülmények között Erényekre költesz), amiből a Tulajdonságértékeidet növelheted. Az ilyen módon kapott pontokból sosem költethsz 3-nál többet a Tulajdonságokra. További részletekért nézd meg az Erények és Hibák részt!

A Tulajdonságok átlagos értéke 0. Ha nem költesz negatív vagy pozitív pontot a Tulajdonságokra, akkor azok értéke átlagos, (vagyis 0) lesz.

Akár kockadobással, akár vásárlással határoztad meg a Tulajdonságaidat, a jellegzetességeket te magad választhatod meg. A jellegzetesség az egyes Tulajdonságok olyan területe, melyen különösképp jeleskedsz. A jellegzetességek részletes leírásáért nézd meg a Jellegzetes-ségek részt a 48. oldalon!



xempli gratia

Erények és Hibák (1. rész)

Isabel kiválasztja az Erényeit és Hibáit, melyek révén jókora távolságot tesz meg a karakter meghatározásához vezető úton. Először is el kell dönteni, hogy kifele-miféle is a karakter. A játékos elhatározza, hogy a karaktere egykor apáca volt és látóki képességekkel van megáldva. Erényei és hátrányai tehát ezen a háttérén alapulnak majd. Először felvesz egy átlag fölötti Tulajdonságpárt, hogy megszabaduljon néhány hátrányos kockadobás következményétől, aztán kiválasztja azokat az Erényeket és Hibákat, melyek kellőképp jellemzők rá.

ERÉNYEK	SZINT
Erős Tulajdonság: Megjelenés	+1
Határozott személyiség	+1
Kivételes Adottság: Látomások	+2
Művelt	+1
Tehetséges (+2) alkudozó, vitatkozó	+1
Világos elméjű	+1
HIBÁK	SZINT
Érzékeny a könnyelműségre	-1
Társadalmi hátrány: társaságban képtelen feloldódni	-1
Gyengeség: igényli, hogy tisztelettel bánjanak vele	-1
Szokatlan félelem: attól, hogy magatehetetlenné válik	-1
Gyengénlátó	-1
Filigrán	-2



xempli gratia

Erények és Hibák (2. rész)

Grimgroth Erényei és Hibái főleg a mágikus képességeivel kapcsolatosak (ami nagyon is helyénvaló mágusok esetében):

ERÉNYEK	SZINT
Kiváló Tulajdonságérték: Intelligencia	+2
Érzék a szelekkel	+2
Különleges mágikus képesség: ha feldühítik, erőszakosan, ijesz-tően kezd viselkedni, amitől +2 járul a megjelenés dobásokhoz	+1
Szelíd adomány	+1
Magabiztos	+1
HIBÁK	SZINT
Torzult mágia: varázslatait éles sívítás és szélfúvás kíséri	-1
Hátrányos körülmények (ritka, enyhe): -5, ha az égen alig van felhő	-1
Korlátozás (ritka): mágiája nem működik, ha halló-ávolságon belül zene szól	-1
Komoly mágikus hiányosság: Terram	-3
Elátkozott: ellene fordulnak a hozzá közel állók, ha önző módon várja el hűségüket	-1

Megjegyzés: Grimgrothnak tíz Erényt és tíz Hibát volna módjában felvenni, de nem él ezzel a lehetőséggel. Mindaddig, amíg az Erényei és Hibái értékei kiegyenlítik egymást, nincs baj.

harmadik lépés: erények és hibák

Most, hogy már kitaláltad, ki legyen a karaktered, tovább finomíthatod az elképzelést az Erények és Hibák vásárlásával. Az Erények és a Hibák a személyiség kiemelkedő jellemzői, melyek révén igazán egyedi lehet a karaktered. Ezek a jellemzők általában a karakter születésétől fogva léteznek, és általában megváltoztathatatlanok; nem juthatsz hozzájuk tapasztalat vagy gyakorlat révén, mivel ezek a létezés fontos részei.

Az Erényekhez pozitív, a Hibákhoz negatív számérték tartozik. Ha meg akarsz venni egy Erényt, előbb egy legalább olyan abszolút értékű Hibát kell felvállalnod.

Az Erényeket annyi pontért lehet megvásárolni, ahányas számérték tartozik hozzájuk. Ha például meg akarsz szerezni a Kifejezőkészség Erényt (1-es szintű), akkor fel kell venned egy legalább 1-es szintű Hibát is (vagyis egy olyat, aminek -1-es vagy ennél alacsonyabb az értéke). Mivel az Őrangyal Erény 5-ös szintű, ezért ez 5 Hibapontba kerül.

Csak úgy juthatsz Erényekhez, ha Hibákat is szerzel. Bármennyi Hibát felvehetsz egy bizonyos határértéken belül, ami attól függ, hogy a karaktered mágus, bájtárs vagy csatlós. Nézd meg a Hibapont táblázatot!

Minden egyes Hibapontért azonos értékben Erényekhez juthatsz. Bármilyen Erényt kiválaszthatsz. A pontokat elköltheted több alacsony értékű Erényre, vagy néhány, ám jelentősebb értékű Erényre is.

A Hibákból szerzett pontokból persze nem csak Erényeket szerezhetsz, de a Tulajdonságaidra is költheted azokat. Ez ugyanúgy lehetséges, mint hogy a negatív Tulajdonságpontjaidból inkább Hibákat vállalsz (amint az a Második lépésnél olvasható fentebb). Csak akkor vásárolhatsz pozitív Tulajdonságokat, ha a vásárlásos módszert használtatok; ha a kidobásos módszert, akkor nincs ilyen lehetőség.

Ne feledd, hogy minél több Erényt nyersz, annál gyengébb lesz a karaktered más szempontokból a felveendő Hibák miatt, a karaktered egyszerre erősödik és gyöngül. Ez a kétélű rendszer biztosítja, hogy egyetlen karakter sem válik emberfölöttivé és mindig emlékeztet majd a karaktered halandóságára.

Attól kezdve, hogy elkezditek a játékot, a karaktered Tulajdonságai, Erényei és Hibái már nem változhatnak, hacsak



a mesélő nem dönt úgy, hogy a történetben olyan jelentős események történtek, melyek indokoltá tesznek bizonyos módosításokat.

negyedik lépés: Jártasságok

Minden, amit tudsz, az Jártasság: az évek során elsajátított Képzettségeid és Ismereteid, melyeket még a játék indulása előtt szerzett a karaktered. Jártasságokra Tapasztalati pontok elköltése révén tehetsz szert, ami azt jelzi, mennyi időt töltöttél tanulással és mekkora tapasztalatot szereztél eddigi életed során. A Jártasságok erősen befolyásolják a karakter conventusbeli életét és nagyon gyakran használatosak annak eldöntésére, hogy mit képes és mit képtelen megtenni a karakter.

Minden karakter az életkora alapján jut Tapasztalati ponthoz; a csatlósok és a bajtársak az életkoruk duplájának megfelelő pontot, a mágusok viszont csak az életkorral megegyező pontot kapnak: idejük legjavát ugyanis a mágia tanulmányozásával töltötték, ezért nem foglalkozhattak eleget a világi dolgok elsajátításával. Ebből nyilvánvalóan következik, hogy minél idősebb vagy, annál több Tapasztalati pontot kapsz. Viszont minél idősebb vagy, annál hamarabb jelentkezik a kor hátránya. Ha a játék indulásakor a karaktered idősebb 35 évnél, akkor lehetséges, hogy öregedési dobásra lesz szükség (ld. 297. oldal). A „halál” eredmény helyett ilyenkor egy Leépülés-pontot kapsz.

Azokat a Jártasságokat, amik közül választhatsz, a Jellemzők fejezetben soroljuk föl. A Jártasságokat lépcsős rendszer szerint lehet elsajátítani (nézd meg a fenti táblázatot!). Például ha 3-as értéket szeretnél egy Jártasságban,



Maximum Hibapontok

Mágus	10 pont
Bajtárs	7 pont
Csatlós	3 pont

Azt is javasoljuk – bár nem feltétlenül –, hogy a mágusok az erény és Hibaértékük összértékének felét hermetikus Erényekből és Hibákból válassza, melyeket az 54. oldaltól kezdve sorolunk fel. Így tehát ha Erényeid és Hibáid összértéke 20 (mindből 10), akkor ebből 10 pontot célszerű Hermetikus Erényekre és Hibákra költeni. A Hermetikus Erények és Hibák közti elosztás nem mindig megegyező.

Alap Jártasságok listája

Csatlósok: Beszéd anyanyelven 4, Verekedés 1

Bajtársak: Beszéd anyanyelven 5

Mágusok: Beszéd anyanyelven 4, Beszéd (latin) 5, Írás (latin) 3, Mágiaelmélet 5, Rendi tanok 2, Rendtörténet 2, Parma Magica 2

kezdeti Tapasztalati pontodból 6-ot kell elköltened. A 3-as érték gyakorlott szintet, az 5-ös már mesteri hozzáértést jelent.

Bizonyos Jártasságokat automatikusan megkap minden fajta karakter – csatlós, bajtárs és mágus – előre meghatározott értékkel. Ezeket teljesen ingyen kapod. Ha egy ilyen alap Jártasságban a kezdetinél magasabb értéket szeretnél, azt a szintet már külön meg kell vásárolnod. Az általad birtokolt és az elérendő szint közti értékkülönbségnek megfelelő Tapasztalati pontot kell ilyenkor elköltened. Például ha 1-es alap Jártassági szinted van Verekedésben és ehelyett te 3-as szintet szeretnél, akkor 5 Tapasztalati pontot kell elköltened – az 1. szint 1 pontba, a 3-as szint 6 pontba kerül ($6-1=5$). Ha viszont alacsonyabb szinttel is megelégszel egy alap Jártasságban, akkor az előbb ismertetett rendszer szerint Tapasztalati pontot nyersz vissza, amiből más Jártasságokat vásárolhatsz vagy gyarapíthatsz. Olyan Jártasságokat csökkenthetsz majd, amik nem illenek bele a karakteredről alkotott elképzelésedbe.

A Jártasságok kiválasztása

Amikor kiválasztod a Jártasságokat, ne feledkezz meg arról az irányvonalról, mely karaktered elképzelt személyiségéből és a történet helyszínéből következik. Először is bizonyosodj meg róla, hogy megszerezted mindazokat a Jártasságokat, amik a karaktered szempontjából elképzelhetők. A Jártasságokat a foglalkozásod, a származási jellemzőid és kultúrád szerint mérlegeld! Legyen megfelelő nyelvi Jártasságod, hogy beszélhess más karakterekkel is!

Bizonyos Jártasságokat nem sajátíthat el mindenki. Ha a származásod miatt nem képzelhető el, hogy értesz egy meghatározott fegyverhez, akkor nem lehet ilyen Fegyveres Jártasságod. Ugyanígy néhány Jártasság-kategória (Mágikus Képzettségek, Kivételes Adottságok, Mágikus Ismeretek és Tanult Ismeretek) felvételi lehetőségei is korlátozottak. Meghatározott Erényre van szükséged vagy mágusnak kell lenned, hogy ilyen Jártasságaid lehessenek.

Jártasság lista

Adottságok

MÁGIKUS ADOTTSÁGOK

Célon tartás
Áttörés

ÉRZÉKELÉS ADOTTSÁGOK

Éberség
Fütkészés
Kutatás

KIVÉTELES ADOTTSÁGOK

Alkímia
Szelídítés
Szabadulóművészet
Tájékozódás
Jövendülés
Varázsvessző
Beleérzőkészség
Igéző Muzsika
Bűvölet
Gyógyító
Fűvészet
Rontás
Mágiaérzékenység
Hangutánzás
Tökéletes Egyensúly
Előérzet
Szájrololvasás
Látás
Szentség/Szentségtelenség érzékelése
Látomások
Időjósítás

TESTI ADOTTSÁGOK

Edzettség
Mászás
Kitérés

TÁRSADALMI ADOTTSÁGOK

Karizma
Megnyerés
Rászedés
Emberismeret
Színlelés
Befolyásolás

Képzettségek

MÁGIKUS KÉPZETTSÉGEK

Certamen
Parma Magica

VADONBÉLI KÉPZETTSÉGEK

Állattartás
Túlélés
Nyomkövetés

SZELLEMI KÉPZETTSÉGEK

Összpontosítás
Disputa
Meditáció

ELŐADÓI KÉPZETTSÉGEK

Színészet
Mesemondás
Komédiás
Zene (hangszer)
Ének

TESTI KÉPZETTSÉGEK

Verekedés
Lovaglás

ZSIVÁNY KÉPZETTSÉGEK

Álcázás
Hamisítás
Szemfényvesztés
Zárnyítás
Lopakodás

TÁRSADALMI KÉPZETTSÉGEK

Alku
Diplomácia
Ivászat
Illem
Megfélemlítés
Ármány
Vezetés

FEGYVERES KÉPZETTSÉGEK

(megfelelő fegyver)

MESTERSÉGBELI KÉPZETTSÉGEK

Hajózás
Seborvoslás
Kézművesség
(Érték)Becslés
Fuvarozás

Ismeretek

MÁGIKUS ISMERETEK

Enigmatikus Bölcsélet
Rendtörténet
Hermetikus Törvények
Rendi Tanok
Mágiaelmélet

ALKALMI ISMERETEK

(Hely)Ismeret
Egyházi Ismeretek
Tündértan
Mesés lények tana
Legendák tana
Titkos tanok
(Meghatározott) Beszélt nyelv

TANULT ISMERETEK

Katolicizmus
Szabad művészetek
Orvostudomány
Írás (meghatározott ábécében)



Templi Gratia

Jártasságok kiválasztása

Isabel 26 éves és bajtársként 52 Tapasztalati pontot kap – ebből vásárolhat magának Jártasságokat. A legtöbb Jártassága abból az időből származik, amikor gazdag hölgy volt, illetve később, az apácaévei során elsajátítottakból; mindemellett eléggé gyakorlatias ahhoz, hogy foglalkozott a kardforgatással és a pajzshasználattal is. Választott jellegzetességei a Jártasságai származásán, vérmérsékletén és személyiségének, valamint származásának más jellemzőin alapszanak.

JÁRTASSÁG	ÉRTÉK	ÁR
Provanszál beszélt nyelv (előkelő szóhasználat)	5	0
Látomások (szerelem és szeretők)	5	15
Összpontosítás (figyel a részletekre)	2	3
Írás (latin – másolás)	3	6
Katolicizmus (kolostori)	3	6
Diplomácia (papokkal)	2	3
Katolicizmus (korrupció)	1	1
Titkos tanok (démonok)	2	3
Meditáció (rózsafüzérrel)	2	3
Ének (zsoltosmák)	1	1
Tánc (udvari stílus)	1	1
Rászedés (füllentés az alárendelteknek)	1	1
Rövid karddal Támadás (helyzettartás)	2	3
Pajzzsal Hárítás (helyzettartás)	3	6
Összesen		52

Tapasztali pont táblázat

SZINT	ÁR
1.	1 pont
2.	3 pont
3.	6 pont
4.	10 pont
5.	15 pont
6.	21 pont
7.	28 pont

A csatlósok olyan Jártasságokat válasszanak, amiktől jó harcosok, örök (custos) és szolgálók lehetnek. A megfelelő csatlóst olyan Jártasságok jellemzik, mint néhány jó fegyveres érték és más hasznos Képzettségek, mint a Fürkészés, a Túlélés vagy a Seborvoslás. A csatlósok jellegzetességei (ld. később) általában a turbabeli szerepükre vezethető viszsza.

A bajtársaknak gyakran sokféle ritka Képzettsége van és általában egy bizonyos területen gyakorlottak igazán, például a tolvajlás terén. A bajtársaknak tehát a származásukból következően sokféle Jártasságuk van. A jellegzetességek kihasználásával teljesen a karakter személyiségéhez és származásához hangolható a Jártasságait.

A mágusoknak célszerű kiválasztani a szükséges mágikus Jártasságokat, mint például a Célontartás, a Összpontosítás és az Áttörés, mivel ezek legalább annyira fontosak, mint maguk a varázslatok.

Ha olyan Jártasságra van szükséged, ami fontos lehet a karakterednek, de nem találsz a Jellemzők fejezetben, ak-

kor dolgozd ki magadnak! Amikor sorra veszed azokat a Jártasságokat, amiket egy átlagos személy birtokol, felezd meg az adott személy életkorát és ennyi Tapasztalati pontot költ mindenféle hétköznapi Jártasságra, olyanokra, mint például a Serfőzés vagy a Kocsihajtás.

Arról se feledkezz meg, hogy a Jártasságokhoz jellegzetességek is tartozhatnak. A jellegzetességek a Jártasságok azon területei, melyeken a karakter kimondottan otthonosan mozog. A jellegzetességek meghatározását a 48. oldalon olvashatod.

ötödik lépés: mágikus képzés

Mágusként a karaktered különleges képessége a varázshatalma. Tizenöt évnyi tanonckodás megtanított a mágikus Művészetek és számos varázsigé használatára. Most megválaszthatod, pontosan mit is sajátítottál el mágikus tanulmányaid során. De csak akkor választhatsz bölcsen a varázslatok közül, ha megérted a mágia szabályait. Mielőtt mágus karaktert alkotnál, olvasd el a Mágia, a Varázslatok és a Műhely fejezeteket!

Mágikus Művészetek

Minden mágusnak van valamekkora értéke a tizenöt mágikus Formában és Technikában, ahogy azt a Mágia fejezetben olvashatod. 150 pontod van, melyből ezeknek a Művészeteknek értéket vásárolhatsz. Ezeket ugyanazzal a Tapasztalati rendszerrel vásárolhatod meg,

Általános Művészetek értékei

A Művészetek megvásárlása nem egyszerű, mivel rengeteg féle kombináció lehetséges. Szerencsére azonban van néhány bevált mód a Művészet pontok elköltsére. Hogy minél több örömet legyen ebben a játékban, megosztjuk veled ezt a tudást:

Specialista: 16, 4, 2, 1 (ez által kiválóan ért egyetlen Művészethez, de emiatt az összes többi elhanyagolja)

Kettős Művészet: 12, 11, 3 (Forma/Technika kombinációként ez verhetetlen és lehetőséget ad 35. szintű varázslatok használatára)

Koncentrált: 10, 10, 8, 2, 1 (ha 10-es értéket adsz egy Formának és egy Technikának, könnyen szerezhetsz 30. szintű varázslatot)

Szakértő: 7, 7, 7, 7, 7, 4, (mértékletes egyensúly)

Általános tudású: 6, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 2, 2, 1 (valamennyi Művészetnek van értéke)

Mágikus művészetek Tapasztali pont táblázat

SZINT	ÁR
1.	1 pont
2.	3 pont
3.	6 pont
4.	10 pont
5.	15 pont
6.	21 pont
7.	28 pont
8.	36 pont
9.	45 pont
10.	55 pont
11.	66 pont
12.	78 pont
13.	91 pont
14.	105 pont
15.	120 pont
16.	136 pont
17.	153 pont
18.	171 pont
19.	190 pont
20.	210 pont

mint amit a Tulajdonságok és a Jártasságok kiválasztásánál is használtál. (Figyelem: bizonyos Erényekkel és Hibákkal több vagy kevesebb Művészet pont vásárolható.)

Egy mágus karakternek 150 Tapasztalati pontja van, amiből mágikus Művészeteket vásárolhat. Minden érték ára más, attól függően, milyen magas az érték.

Ne feledd, a Művészet értékek megvásárlásakor a Forma értékeid a mágikus ellenállásodba is beleszámítanak (erről bővebben a Mágia fejezetben), így esetleg az olyan Formákban érdemes magasabb értéket szerezn, amik megvédhetnek (pl.: Corporem). A Vim is fontos szerepet kap számos mágikus tevékenységben. A játék



xempli gratia

Varázslatok kiválasztása

Grimgroth kiválasztja a kezdő varázslatait. Először is meg akarja tanulni az *Nyári hófelhők lábát*-t, ami 25. szintű Creo Auram varázslat. A karakter Creo + Auram + Intelligencia összege 19. Mivel a varázslat szintje a 10 pontos határon belül van, így Grimgroth elsajátíthatja. Szüksége van egy praktikus támadóvarázslatra is, így kiválasztja a *Szeleknek seprűje* varázslatot. Ez csak 15. szintű, így a mágusnak nem lesz gondja a szelek irányításával. Grimgroth vizsgálni kezdi a *Suttogás a Pokol Tornácán* varázslatot. Az Intellego + Corporem + Intelligencia összege 12, így a 15. szintű varázslat nem jelent gondot, de látja, hogy van Mentem követelmény (erről bővebben a Mágia fejezetben). Ez azt jelenti, hogy a Corporem értéke ez esetben nem haladhatja meg a Mentem értékét, ami ez esetben pedig 3. Az összeg tehát $3+2+3=8$, tehát még megtanulhatja a varázslatot, de nem lesz könnyű használnia. Az *Örjögő szeleknek rohamát* (CrAu 30) is fontolóra veszi. Az összege csupán 19, ami nincs a 10 pontos tűréshatáron belül, így normális esetben nem vehetné fel ezt a varázslatot (hacsak nincs valami olyan Hermetikus erénye, ami mégis lehetővé tenné, például úgy, hogy bonuszt ad a széllel kapcsolatos varázslatokhoz).

kezdetén célszerű egy Formára vagy Technikára több pontot költeni, amivel a terveid szerint később még gyakorlatabb leszel. A többi, alacsonyabb értékű Művészetet gyorsan lehet fejleszteni a játék során.

Varázslatok

Minden mágus összesen 150 szintnyi varázslatot vehet föl. Ám csak olyan varázslatokat választhatsz, amelyek 10 pontos határon belül vannak az adott varázslat Technika + Forma + Intelligencia összegével; a többi varázslatot még túl bonyolult volna megtanulnod. Ez a korlátozás csak a kezdő karakter varázslatainak kiválasztására vonatkozik; játék során már nem számít.

Amikor kiválasztod a varázslatokat, bizonyosodj meg róla, hogy az alapok is a rendelkezésedre állnak. Néha jól jöhet egy gyors támadóvarázslat. Ne pazarold az idődet olyan alacsony szintű varázslatokra, melyeket Spontán mágiával is megvalósíthatsz; hacsak nem akarod ezeket a varázslatokat beszéd vagy a kézmozdulatok nélkül is használni.

hatodik lépés: végső simítások

A karakteralkotás e pontjára érve már tudnod kell, mire képes a karaktered – milyen téren jó és miben gyenge. Most a karakter személyiségét kell kialakítanod. Az Ars Magicában a karakter személyisége jelentősen befolyásolja a játékot.

Mágikus Művészetek

A következő Művészet-meghatározások nagyon vázlatosak és egyszerűek. A Mágia fejezetben, a 140. oldalon bővebben is olvashatsz róluk.

TECHNIKÁK

Technikának nevezzük azt a módszert, amivel a mágia segítségével hatunk a környező világra.

Creo: A pusztá képzelettel teremtett dolgok képessége. Ha egy tárgy nem természetes része a világnak, mint például az éghetetlen olaj, nem lehetséges úgy megalkotni, hogy örökké tartson.

Intellego: A világban érvényes igazság megpillantásának képessége, mellyel olyan tényekre és jelenlétekre jöhetsz rá, amit mások figyelmen kívül hagynak.

Muto: Létező dolog formája és összetétele megváltoztatása.

Perdo: Tárgyak elpusztításának és megrongálásának képessége.

Rego: A környező világ akarated szerinti befolyásolásának és irányításának képessége.

FORMÁK

A Formák a világ részei, melyekre a mágia hatni képes.

Animalem: Az állatvilág. Az állatokra ható varázsigék befolyásolhatják a testüket és elméjüket.

Aquam: A víz birodalma. Ez minden nedvességet magába foglal a pocsolyáktól, folyóktól egészen az óceánokig és a jég is ide tartozik.

Auram: A levegő birodalma. Nem csak magát a levegőt befolyásolhatod, hanem frissítheted vagy megfertőzheted akár a pusztulás szagával is.

Corporem: Az emberi test. Az emberi testre ható varázslatok nem befolyásolhatják az elmét.

Herbam: A növények világa. Mivel növények tulajdonképpen mindenütt nőnek, akik uralmat szereznek fölöttük, azok olyan hatalomra tesznek szert, amit nem lehet figyelmen kívül hagyni.

Ignem: Az elemi tűz. Ez a legveszélyesebb és legpusztítóbb forma, bár helyreállításra és megőrzésre is használható. Az Ignem egyaránt befolyásolhat forrást és hideget.

Imagonem: Az érzékelés és a képzelet birodalma. A képzelet irányítása a szó szoros értelmében megváltoztathatja a mások által is tapasztalható valóságot.

Mentem: Az emberi elme világa. Az elme irányítása olyan hatalmat jelent, ami ellen semmiféle fizikai páncél nem nyújt védelmet.

Terram: Az elemi föld. A földnek számos megnyilvánulása van, melyek közé az üveg, a drágakövek és a fém is sorolható.

Vim: A mágia ereje. Azok, akik a Vimet irányítják, szembeszállhatnak démonokkal és magával a mágiával is.

Önbizalom

Minden karakter 3 Önbizalom ponttal kezd, hacsak nincs valami olyan Erénye, amitől többet, vagy olyan Hibája, amitől kevesebbet kaphat. Az Önbizalom azt méri, mennyire tartod önmagad és mekkora az akaraterőd. Ezeket a pontokat szorult helyzetekben használhatod, amikor szükség van minden erődre. Az Önbizalmat akkor használod, amikor az egyezik a természetteddel. Ha bizonyítanod kell létjogosultságodat a csatlósok őrmestere előtt, valószínűleg felhasználsz Önbizalom pontot ennek érdekében. Ha viszont amiatt dobsz, hogy megtudd, elég jól kitakarítottad-e az istállót (ami valószínűleg nem a kedvenc foglalatosságod), bizonyára nem összpontosítottad minden figyelmedet erre és nem használsz önbizalmat. Önbizalom pontot a Szenvedélyeiddel együtt is elkölthetsz, ha választottál olyan erényeket, amik elidegeníthetetlenek személyiségedtől.

Hírnév

Hacsak nem kapsz Erényként vagy Hibaként, a játék kezdetén még nincs Hírneved. A saga folyamán azonban Hírnévre tehetsz szert és a karaktered Hírneve nagy befolyással lehet arra, hogy a többiek miként viszonyulnak hozzá. (A Jellemzők fejezetben magyarázzuk el a Hírnevet teljesen; lásd a 86. oldalt)

A Hírnév 1-től 10-es skálán mozoghat, bár a célszerű legnagyobb érték általában 5. Hírnév értéked mutatja, mennyire erős és mennyire elterjedt a Hírneved (tehát azt, vajon hány ember ismer téged hallomásból). Az érték módosítóként is hozzászámítható olyan dobásokhoz, melyek során másokkal kerülés kapcsolatba. A Hírnevet más karakterekkel (játékosokkal) kapcsolatban nem használhatod. A játékosok karakterei között sosem célszerű dobással eldönteni bármit is; inkább szerepjátékkal kell megoldani a helyzetet.

Ha már a játék kezdetén is van Hírneved valamely Erény vagy Hiba révén, megválaszthatod annak természetét. A játék során szerzett Hírnevet a mesélő adja a játékban történetek alapján. Felsorolunk néhány lehetséges Hírnév-fajtát: megbízható, független, nevezetes, becsületes, dicsőséges, híres, irgalmas, démonporonty, gyáva, aggodalmaskodó, utazó, hősies, éles eszű, kitartó, szentéletű, lovagias, szellemes és becsstelen. A Jellemzők fejezetben még több Hírnév közül választhatsz. A csatlósok gyakran dicsőséges kezdeti Hírnevűek. A bajtársak kezdeti Hírneve teljesen változó. A mágusoknak kezdeti Hírneve általában a nevezetesség, ami Hermesz Rendjén belüli, néha még azon túli hírességet jelent.

A Hírnévnek is lehet jellegzetessége (lásd lejjebb), amik a többi jellegzetességhez hasonlóan működnek. A Hírnév jellegzetességek meghatározzák azt a területet, melyen a karakter híres vagy hírhedt. A dicsőséges jellegzetessége a lovaggyilkos vagy rettenthetetlen. Egy mágus nevezetességének jellegzetessége az alkimista vagy Fűrésző lehet. A Hírnév jellegzetesség megválasztása a játékos feladata a karakter személyiségének ismeretében.

Jellemvonások

A Jellemvonásokkal egészen pontosan meghatározható a karaktered személyiségét. E jellemzőkkel fogalmazhatod meg, mire hajlamos a karakter, milyen szokásai vannak – például hiszékeny-e. Annyi Jellemvonásod lehet, amennyit csak óhajtasz. Mindnek -3-tól +3-ig terjedő értéke van (a -5-től +5-ig terjedő Jellemvonásokra Erényekkel és Hibákkal tehetsz szert). A Jellemzők fejezetben (a 90. oldalon) számos Jellemvonást találhatsz, de természetesen te magad is kitalálhatsz ilyeneket.

Tartsd észben, hogy ha Erény vagy Hiba miatti Szenvedélyed érvénybe lép, a Jellemvonásaid nem használhatók. Ezekről bővebben a Jellemzők fejezetben a Szenvedélyek (60. old.) és a Jellemvonások (90. old.) címszók alatt olvashatsz.

Jellegzetességek

Amikor már megvan minden Tulajdonságod, Jártasságod, Hírneved, a Szenvedélyeid (ezek valójában Erények és Hibák) és már kialakítottad a Jellemvonásaidat is, kiválaszthatod a jellegzetességeket. A jellegzetességek a Tulajdonságokhoz, Jártasságokhoz és a Szenvedélyekhez kapcsolhatók és amikor majd kialakul, a Hírnévhez is. Ezek olyan területek, melyen a karakter kiemelkedően jó vagy gyakorlott a Tulajdonságok és a Jártasságok esetében. A Szenvedélyeknél a jellegzetességek által meghatározott terület befolyásolja leginkább a karakter viselkedését. A Hírnév jellegzetessége határozza meg, hogy mi miatt hallottak a leginkább a karakterről. A jellegzetességeket lehetőleg a karakter személyisége és viselkedése alapján válassz ki.

A jellegzetesség egy kifejezés vagy egyszavas minőségjelző. A Tulajdonságok és a Hírnév esetében melléknév, a Jártasságok és a Szenvedélyek esetében pedig ige. (A Tulajdonságokhoz csak pozitív vagy negatív értékeknél kapcsolunk jellegzetességeket, a 0 értékhez nem.) A jellegzetességek segítenek, hogy jobban elképzeld a karaktered, a Tulajdonság- és egyéb értékeidet pedig a valódi és a „kockadobó” világban is érthetően fogalmazzák meg. Általában a jellegzetesség révén +1 módosító járul azokhoz a dobásokhoz, melyekben szerepe van a jellegzetességnek. Például ha az Erő jellegzetességed erős szorítás, akkor +1 járul a dobáshoz, ha egy tárgyat kell megtartani. A negatív Tulajdonságok esetében a jellegzetesség -1 módosítót jelent, amikor szerepe van a jellegzetességnek. Ha tehát az Erő jellegzetességed a gyenge szorítás, -1 módosító sújt, ha meg kell tartani valamit.

Lapozd föl a Tulajdonságok, Jártasságok és a Hírnév címszavakat a Jellemzők fejezetben a jellegzetességek listájáért! A Szenvedélyek jellegzetességeit az Erények és Hibák felsorolásában találod meg a Jellemzők fejezetben.

Felszerelés

Találd ki, milyen javaid vannak. Melyek azok, melyeket kalandozás közben is magadnál tartasz? A legfontosabbak ezek közül a páncélod és a fegyvereid, de az egyéb tárgyakról se feledkezz meg! A conventus gyakran ellát mindennapi felszereléssel, de tartsd nyilván a személyes holmidat, például a szép ruháidat és az íróeszközeidet.

A csatlósok felszerelése a conventus gazdagságán alapul. Amikor a Csoport megtervezi a saját conventusát, meg kell határoznotok, mennyire jól felszereltek a csatlósok. E meghatározott korlátok között maradva kell felszerelnetek a karaktereiteket. A csatlósoknak csak hétköznapi fegyverek lehetnek, hacsak nem kivételes conventust terveztek, melynek kimondottan jól vagy éppenséggel nagyon gyengén felszerelt csatlósai vannak.

A bajtársak felszerelése a születési körülményeiből következtethető. Ha nincsenek olyan erényeid vagy hibáid, melyek másként rendelkeznek, csak olcsó vagy hétköznapi fegyvereid és páncélzatod lehet. Ha a conventus lát el felszereléssel, ugyanannyira vagy jól felszerelt, akár a csatlósok.

A mágusok tárgyainak kiválasztását külön meg kell fontolni. Mágusként még az ellenségeid részéről is tiszteletteljes és jó elbánásban lesz részed. Ha mágusként öltözől, varázsjelekkel a köpenyedben, az emberek álta-

Hermész Házai

A következőkben röviden összefoglaljuk Hermész tizenhárom Házát. Az itt olvasható rövid bemutatóval segíteni szeretnénk, hogy jobban elképzeld a kedvednek való karaktert. A Legendák Európája fejezetben részletesen bemutatjuk a különböző Házakat.

Bonisagus Ház: A hermetikus elmélet megalapítójáról elnevezett Ház tagjai az ismert mágia legnagyobb tudói, így tagjai meglehetősen tiszteletnek örvendenek. Bonisagus mágusai általában a mágia elméleti hagyományait csiszolják, míg mások a Rend politikai hagyományait ápolják.

Tytalus Ház: A Tytalus Ház vezetői végtelen bajkeresésük során túl messzire merészkedtek a X. században és démonok kerítették uralmuk alá őket. Ördögimádat miatt kivégezték a vétkeseket, de a Házat azóta is bizalmatlanság és kegyvesztettség mocsolja be.

Jerbiton Ház: E Ház főként a világi dolgokban érdekelt és feladata a mágusok, a nemesség és az Egyház közötti jó kapcsolat fenntartása. A Jerbiton mágusok attól tartanak, hogy a Rend tagjai túlságosan elszigetelték magukat a köznap világtól és elvesztik emberi mivoltukat.

Criamon Ház: E rendkívül titokzatos Ház tagjai alig érthető bölcselésekről híresek, arról, hogy mennyire megvetik az egyszerű hatalmat és hogy tagjai előszeretettel díszítik arcukat és testüket különféle mágikus jelekkel.

Björnaer Ház: Ez a Ház éppcsak némi tiszteletnek örvendhet a renden belül, mivel alapítói germán eredetű mágikus hagyományt követtek a többiek római eredetű hagyományával szemben. A Björnaer mágusok csodálják az állatokat és emberi természetük állati oldala miatt a többi mágus bizalmatlan velük szemben.

Verditius Ház: E mágusok mágikus tárgyak készítésére specializálódtak és úgy tettek szert hatalomra, hogy értékes mágusokká váltak a többi Ház számára is. A Verditius mágusok gyakran tettetik, hogy varázshatalmuk kisebb, mint ténylegesen.

Flambeau Ház: Ezek az agresszív és vérengző mágusok gyakran forrásai a Renden belül nézeteltéréseknek és elterjedt róluk, hogy gyakran szítják fel a köznap emberek dühét, akiket a Flambeau Ház lenéz. A Flambeau mágusok ádáz és romboló varázslatokra specializálódtak.

Merinita Ház: Ez a Ház a tündérek birodalmára összpontosítja figyelmét és épp annyira furcsák, mint amennyire a megszállottságuk az. E mágusok nem nagyon kerülnek kapcsolatba a többi Házal, hacsak akkor nem, amikor megvédik a tündéreket a többi mágus támadásaitól.

Quaesitoris Ház: E parányi Ház deríti fel a gaztetteket és hajtja végre az ítéletet azokon, akik vétének a Hermetikus Szabályzat ellen. Más Házakból invitálnak mágusokat, hogy Quaesitorrá (bírákká) váljanak, de ezek a mágusok megtartják eredeti Házukkal való tagságukat is.

Ex Miscellanea Ház: Bár eredetileg egy Hermész Rendjétől elszakadt mágus alapította, hogy szembeszálljon a Renddel, később a Rend önálló Házként elismerte a szervezetet. A Ház mindenféle mágust befogad, melyek közül sokan csak névlegesen követik a hermetikus hagyományokat és sokan olyan mágiát gyakorolnak, amit leginkább csak kontárkodásnak lehet nevezni.

Tremere Ház: Jelentős Háznak bizonyult, erős volt és bátor, amikor szükség volt rá és tartózkodott a cselekvéstől, ha a hermetikus béke ügyének az kedvezett inkább. A Tremere mágusok nagy súlyt fektetnek az ítélkezésre, a stratégiára és a tervezésre.

Mercere Ház: E Ház alapítója elvesztette mágikus hatalmát és nem mágikus, ám értékes szerepet vállalt a Rendben: üzeneteket vitt. Követői a Küldöncök lettek, Hermész hírnökei, akik a Rend mágusainak számítnak.

Diedne Ház: Ez a Ház egykor druida hagyományokat követő mágusokat gyűjtött egybe, de a XI században a Flambeau és a Tremere Házak együttes erővel kiirtották őket (a Quaesitorok áldásával). Nem játszatsz e Házba tartozó mágussal, bár egyesek szerint még ma is élnek e tradíció rejtőző követői.

lában felismerik a rangod és megadják a megfelelő tiszteletet. Mindenre figyelnek majd, bármit is teszel, így szinte lehetetlen észrevétlenül utaznod. Ha szép kelmékből készült ruhákba öltözől, mint holmi gazdag ember, akkor is tisztelettel kezelnek, de az emberek bosszanthatnak és megtámadhatnak, mivel nem is sejtik, miféle veszélyt jelentesz rájuk. Ha páncélt viselsz, ellenségeid harcosnak vélnek és megpróbálnak harcban legyőzni. Emellett a páncél nagyon megterhelő és gyorsan kifáraszt és a fáradtság nagyon meggondolandó egy mágus számára.

Málha

A málha azt mutatja meg, mennyire megterhelt a karaktered. Ez az érték büntetésként jelentkezik minden olyan dobásnál, ahol szabad, fürgé mozgásra van szükség, tehát ilyen helyzet a varázslás és szintén minden Gyorsaság dobás.

Add össze a fegyvereid és a páncélok súly értékeit (felhasználásukat a Harc fejezetben találod). Ha más súlyos tárgyakat is cipelsz magaddal, a mesélő úgy határozhat, hogy azok is tehernek minősülnek és megállapíthatja a súlyuk értékét. Ha az Erőd 0 vagy negatív, a súlyok összege lesz a Málhád értéke. Ha az Erőd pozitív, vond le a súlyok összegéből és lefelé kerekítve ez lesz a Málha (a minimum értéke 0).

hetedik lépés: további jellemzés

Fellépés

A fellépés elárul néhány fontos jellemzőt karakteredről. Igyekezz a karaktered fontos jellemzőit – mint amilyenek a származási helye, Tulajdonságai (főként a Megjelenés fontos), származási körülményei, Erényei, Hibái, valamint a Jellemvonásai – beleszőni a fellépésbe. A magas Intelligencia például tiszta, szűrös tekintet formájában nyilvánulhat meg. A nemesi származás azt jelentheti, hogy divatos és drága ruhákat hordasz. A vidám alaptermészetű ember sokat mosolyog. Ha követed e tanácsokat, a karaktered még érdekesebb és „igazibb” lesz. Végül is sokkal jobb a szerepjátás szempontjából, ha azt mondod „mindig némi lekicsinylés látszik az arcomon”, mintha úgy fejeznéd ki magad: „látszik rajtam, hogy megvető vagyok”.

Méret

Hacsak nincs másként rendelkező Erényed vagy Hátrányod, a Méreted 0, ami a felnőtt embereknél átlagosnak számít. Nézd meg a Jellemzők fejezetet a 92. oldalon, ahol többet is megtudhatsz a Méretről és annak a karakter értékeire gyakorolt hatásáról.

Egyedei jellegzetességek

A karakterednek lehetnek egyedi jellegzetességei, olyan érdekes, csak rá vonatkozó részletek, amik mélységet és kellemet kölcsönöznek a karakterednek. Egyszerűen csak írd pár sort a karakteredre jellemző egyedi és különös dolgok-

ról. Ilyen lelki cikornya lehet a furcsa humorérzék, ha elfogult vagy az állatokkal, vagy ha megvan az a rossz szokásod, hogy csak mordulsz egyet, ha igennel vagy nemmel kell válaszolnod.

Személyes történet

Amikor megteremtetted a személyes történeted, határozd meg kapcsolatodat a családdal, a helyet, ahol felnőttél, alkoss meg számos régi ellenségedet és barátodat is. Arról se feledkezz el, hogy miképp kerültél kapcsolatba a conventussal és miért vagy még mindig kapcsolatban vele.

Még akkor se riadj vissza a személyes történet kitalálásától, ha nem ismered a játékbéli Európát. Együtt dolgozhatsz azokkal, akik jobban ismerik a világot nálad, vagy te magad tervezheted meg a világ egy részét, és a karaktered is onnan származik. Az utóbbi lehetőség révén jókora szabadságot kapsz történeted kialakítására. Az a fontos, hogy ne aggódj. Ez csak játék, nem pedig történelemtagozat. Tedd azt, amit jónak látsz és szórakozz jól!

JÖVŐBE tekintés

Amikor a karaktered már teljes, készen áll, hogy részt vegyen a Csoport történeteiben. A karakteralkotás során bizonyára már felkészültél rá, hogy eljátszd a szerepét. A karakteralkotás része, hogy egyfajta kapcsolat alakul ki közted és a karaktered között, így kreatívan és valóságként tudod majd játszani. Tápláld az iránta érzett empátiát szerepjátás közben: ha a karaktered teljesen különbözik tőled, nem lesz túl könnyű azonosulnod vele.

A karakteralkotás folyamata nem ér véget a saga kezdetével. A karaktered sosem hagyja abba a növekedést, a változást, a fejlődést és az érést. Ahogy a saga bonyolódik, új jellemvonásokat, egyedi jellegzetességeket kaphatsz és gazdagodik az élettörténete. Használd a Tapasztalati pontokat (ld. a Saga fejezetet!), hogy bölcsen fejleszd a Tulajdonságaidat, gyarapítsd a karakter önbizalmát és további érdekes részletet derítsd ki róla. Az a legfontosabb, hogy gondold végig, hogyan változik a karakter személyisége a különféle események hatására az idők során. Legyen róla fogalmad, hogyan változna, aztán vezesd őt abba az irányba! Hagyd, hogy a karakter saját maga irányíthassa a sorsát, de ne „erőltess”, hogy megfelelően kezdeti elképzeléseidnek.

A regényírók gyakran beszélnek arról, hogy a szereplőik életre kelnek, nem hagyják, hogy az író befolyásolja vagy irányítsa őket. Az ilyen karakter kilép a lapokról és azt mondja: „Hagyj békén! Én igazi vagyok!” és pontosan úgy tesz, ahogy ő gondolja – az író eredeti szándékától függetlenül. A szerepjátékos sokat tanulhat ebből, hiszen arról szól, miről ismerik meg a jó karakter.

Ha a karaktered untat, talán azért van ez, mert nem fejlesztetted és változtattad eléggé a megalkotásától eltelt idő alatt. Jó esetben a karakter egyre növekszik és egyre valószínűbbé válik a saga cselekményével együtt, s ahogy a karakterek egyre hihetőbbé válnak, egyre inkább téged is belevonnak a regénybe. Igyekezz, hogy a karaktered minél teljesebb és szórakoztatóbb legyen a saga bonyolódása során is, ne csak annak elején.

Példa a kerekteralkotásra, avagy Salistra „születése”

Ken néhány barátjával Ars Magica Sagát indít és Kennek most meg kell alkotnia a mágus karakterét. A következő lépések veled is jobban megértetik a karakteralkotás menetét.

ELSŐ LÉPÉS: Az első feladat egy általános elképzelés kialakítása. Ken úgy dönt, női karaktert játszik: olyan mágust, aki kifejezetten a Terram varázslatokra specializálódik. Azt szeretné, ha olyan ellenálló lenne, akár a szikla és úgy véli, a karakter ösztönösen is érti és érzi a földet. Emellett a karakter érzékeli a jövődőt is és elhatározta, hogy helyet kovácsol magának ebben a jövőben.

Az elképzelésen alapulva Ken a Salistra filia Monstrensae nevet választja, valamint elhatározza, hogy a mágus a Tremere Ház tagja. Salistra épp kilépett a tanoncsorból, jelenleg 23 éves. Mivel a saga 1197-ben indul, Salistra 1174-ben született. Mivel még fiatal, nincs szükség öregedési dobásra.

MÁSODIK LÉPÉS: Ken inkább megvásárolja, semmint kidobja a Tulajdonságértékeket. Hét pozitív ponttal dolgozhat, de már most elhatározza, hogy még legalább két további pontot akar, amit később felvett negatív Hibapontból finanszíroz (tehát két Erénypontot feláldoz, hogy a Tulajdonságokra költhesse). Ken nem akar egyetlen negatív pontot sem Hibákra költeni. Mivel mind a hét pozitív pontot elfogadta, ezért hét negatív pontot is fel kell vállalnia (bár a Hibákból szerzett két pontot nem kell kiegyenlíteni negatív pont elfogadásával). A kilenc pozitív és a hét negatív pontot a következőképpen osztja el a Tulajdonságok között, nem feledkezve meg a jellegzetességekről sem:

- Intelligencia (rendszerező) +2
- Észlelés (látnok) +2
- Megjelenés (szerény) -2
- Kifejezőkészség (egyszerű) -1
- Erő (csapott vállú) -2+1 = -1
- Állóképesség (kitartó) +1
- Ügyesség (biztos kezű) +2
- Gyorsaság (lassú reflexek) -2+1 = -1

HARMADIK LÉPÉS: A következő feladat az Erények és Hibák kiválasztása. Ezen a ponton igazíthatja úgy Ken a dolgokat, hogy a karaktere és a föld közti különös kapcsolat kezdjen kialakulni. Az Erényeknek és a Hibáknak Salistrának a Tremere Házzal való kapcsolatát is célszerű megjegyezniük.

A mágus karakterek tíz Hibapontot kapnak, mely tíz Erénypontot is jelent. Ken fel szeretné használni valamennyit. A szabályok azt sugallják, hogy a mágusok a pontkészletük felét szánják hermetikus Erényekre és Hibákra, de Ken ennél szélesebb körű jellemzőket szeretne, melyeket ez a javaslat valamelyest korlátozna. Továbbá mivel két pontot, melyet egyébként Erényre költhetett volna, már felhasznált, hogy pozitív Tulajdonságértéket vegyen, Salistrának csak nyolc pontnyi Erénye lehet.

A FELVÁLLALT HIBÁK:

Sigillumhiány -1: Mivel a Tremere Házhhoz tartozik, Salistra sigillumát (annak jelét, hogy Her-

mész Rendjének tagja) a mestere őrzi. A leány nem szavazhat a tribunaliumokon (a mágusok nagygyűlésein).

Érzékeny a tiszteletlenségre -1: Mert a Tremere-hez tartozik, Salistra megszokta, hogy tisztelettel bánnak vele és megsértődik, ha más a fogadtatás.

Megpecsételt sors -3: Salistrának volt egy látomása ön-nön haláláról, melyben élve temették el, vagy másképp vált a föld részévé. A látomás miatt – érthető módon – kissé fatalisztikusan viselkedik.

Komolyan gátló szokatlan körülmények -2: Ha talpa nem érint földet vagy sziklát, a mágiával kapcsolatos dobásai feleződnek.

Komoly mágikus hiányosság (ritka) -3: Az olyan mágikus összegek, melyben Auram szerepel, feleződnek.

A FELVETT ERÉNYEK:

Fortélyos a Certamenben +2: +4 a Certamen-dobásokra.

Magabiztos +2: Két külön önbizalompontot kap.

Lappangó mágikus képesség +2: Salistra még nincs tudatában, de képes kommunikálni a földdel, sőt, már korábban is beszélt vele. Ebből származtak különös látomásai is.

Kivételes Adottság +2: Látomások, melyek a Lappangó mágikus képességből következnek.

A fennmaradó két pontot a pozitív Tulajdonságokra költötte.

NEGYEDIK LÉPÉS: Most, hogy Ken már választott Erényeket és Hibákat, tudja, milyen Jártasságok felvételét teszik lehetővé Erényei. Olyan Jártasságok birtokosává is válhat, melyek kihangsúlyozzák Salistra kapcsolatát a földdel.

Mivel Salistra mágus, épp annyi Jártasságra költhető Tapasztalati pontot kap, ahány éves: 23-at. A következő Jártasságok és Jártasságértékek ingyenesek a mágusok számára. A jellegzetességeket is leírjuk:

- Beszéd anyanyelven (provanszál) 4
- Beszéd (latin) 5
- Írás (latin) 3
- Mágiaelmélet (tárgyak elvarázslása) 5
- Rendi tanok (halandókra vonatkozó szabályok) 2
- Rendtörténet (Házak) 2
- Parma Magica (Rego) 2
- A következő Jártasságokat már vásárolta:
 - Certamen (Terram) 2 – 3 Tapasztalati pontot ér
 - Látomások (jövendő) 2 – 3 pontot ér
 - Célon tartás (biztosság) 2 – 3 pontot ér
 - Áttörés (Rego) 3 – 6 pontot ér
 - Katolicizmus (Hermész Rendjéről alkotott álláspont) 1 – 1 pontot ér
 - Összpontosítás (hosszú ideig tartó) 2 – 3 pontot ér
 - Meditáció (megnyugvás) 1 – 1 pontot ér
 - Nyomkövetés (szilárd földön) 2 – 3 pontot ér

ÖTÖDIK LÉPÉS: Mágusként Salistrának értéket kell adnia a tizenöt Művészetnek; továbbá ismer néhány kezdő Formuláns varázsigét, melyek a mágikus repertoárjának

részei. A mágus 150 Tapasztalati pontot kap, melyből kialakíthatja Művészetei értékét, a következőképpen:

MŰVÉSZET	ÉRTÉK	ÁR
Creo	2	3
Intellego	6	21
Muto	4	10
Perdo	3	6
Rego	7	28
Animalem	2	3
Aquam	0	0
Auram	0	0
Corporem	2	3
Herbam	3	6
Ignem	4	10
Imagonem	0	0
Mentem	0	0
Terram	9	45
Vim	5	12

Salistra további 150 pontot költhet varázslatszintek-re. Az általa választott varázslatok Szintjének tíz ponton belül kell lenniük a megfelelő Technika + Művészet + Intelligencia összegével. Salistra a következő varázsigéket választja, a magasabb szintű varázslatokat részesítve előnyben, mert az alacsonyabbakat Spontán mágiával tervezi megvalósítani.

Hegyi tündér ellenes mezsgye (ReTe (Vált.), 15. Szinten elsajátítva)

A meghasadt föld (ReTe 25)

A veszedelmes talajt látó szem (InTe 15)

Röghözkötés (MuTe 15)

Démon ellen védő kör (ReVi (Vált.), 20. Szinten elsajátítva – attól tart, démoni sugallatra támadnak látomásai)

Tűzraj (MuIg 15)

A leleplező kém lelő (InVi (Vált.), 15. Szinten elsajátítva)

Nyughatatlan holtak (ReCo 20)

A ruhessé tett írha (PeAn 10) – már csak tíz Szint maradt, ezért választotta ezt az alacsony szintű varázsigét)

HATODIK LÉPÉS: Mostanra Salistra legfontosabb jártékttechnikai jellemzői kialakultak, így a kevésbé fontos részletek kidolgozására is sort kell keríteni – a végső simításokra. E simítások egy része nagy hatással lesz Salistra személyiségére és sokkal érdekesebbé teszi a karaktert.

A karakterek általában három Önbizalom ponttal indulnak, de Salistrának van Önbizalom erénye (+2), így további két Önbizalom pontot kap, tehát öt ponttal kezd.

Mivel Salistra kezdő karakter és nincs másként rendelkező Erénye vagy Hibája, ezért nem lesz Hírneve, de amint a saga megkezdődik, minden bizonnyal szerezhethet.

A Jellemvonásokkal kapcsolatban Ken úgy határoz, hogy Salistra keményfejű és hideg másokkal szemben,

mert teljesen elmerül önnön világában és retteg a titokzatos végzetétől. A Tremere Ház tagjaként olyan jellemzői is vannak, melyek megfelelnek a neveltetésének. Mert nincs másként rendelkező Erénye, Salistrának nem lehet +3-at vagy -3-at meghaladó értékű Jellemvonása. Ken a következő jellemzőket adja Salistrának:

Csökönyös +2

Érzékeny -2

Fatalisztikus +3

Megértő -1

Bátor +2

Tiszteletudó +1

Ami a felszerelést illeti, Salistra poggyásza könnyű. Egyszerű, sötét köntöst visel csupán, ami semmit sem árul el mágikus hatalmáról. Nem hord magával fegyvert, mivel nincs is efféle Képzettsége. Ezért nincs súly, amit cipelnie kellene, tehát a Málha értéke 0.

HETEDIK LÉPÉS: Salistra – mint karakter – tulajdonképpen elkészült. Már csak néhány apró részletre van szüksége, hogy halandóvá válhasson. Mindenkinnek van valami élettörténete és apró jellegzetességei, és Salistra sem kivétel.

Egyszerű, teltkarcsú nőnek látszik, de semmi esetre sem túlsúlyos. A válla szinte beleolvad a törzsébe. Bőre sápadt, arckifejezése általában közönyös, bármennyire is érdekes vagy megrázó események történnek körülötte. Kifejezéstelen, szürke szeme csak megerősíti arcának semmitmondó jellegét, kócos, elhanyagolt haja pedig arról árulkodik, mennyire nem törődik a megjelenésével. Salistra karja és lába valamelyest rövid a testalkatához képest (de még mindig 0-ás méretű), tömpe, ám fürgé és biztos mozgású ujjai vannak.

Salistra mindig mezítláb jár, még télvíz idején is. Különös, de sosem horzsolja le a lábát és sosem fagy meg. Emiatt a furcsa Tulajdonsága miatt adták neki a conventus csatlósai a „Hideglábú” becenevet.

Salistra egy bányászfaluban született és már kiskorában munkára fogták a bányában. Amikor egyszer beülték egy újonnan kiásott, keskeny járatba, váratlanul sikoltozni kezdett, hogy valami borzalmas van odaát és erővel kellett kirángatni onnan. A bányászok megijedtek, hogy túlságosan mélyre ástak és a pokol démonai csapnak le rájuk, ezért tüstént betemették az alagutat.

Az eset után Salistra nem szólt egyetlen szót sem, és attól féltek, hogy démon szállta meg; így senkit sem lepett meg, hogy szülei eladták egy furcsa idegennek, aki átutazott a falun. Ez az ember Mostrensa volt, aki felismerte a lányban a felébredt mágikus tehetséget és segítette neki visszatérni a világba, hogy a mágia művészetére oktassa.

Salistra a mai napig képtelen visszaemlékezni rá, mit látott a földalatti járatban, de időnként még be-bevillanak erről szóló emlékei, melyek azt sugallják, a leány egy a földdel és hogy végül elkerülhetetlenül egyesülnek.

És ennyi az egész. Salistra elkészült. Ha összevetjük az eredményt az eredeti elképzeléssel, látjuk, hogy a teremtés folyamán kissé megváltozott, de ez része annak, amiről a karakteralkotás szól – a karakter függetlenné válik és életre kel.

Jellemzők

III. Fejezet

Ebben a fejezetben található minden olyan fogalom és számérték, ami meghatározza karakteredet. Bármilyen, a karaktert valamilyen módon minősítő számmennyiséget Jellemzőnek nevezünk. Ez a fejezet tartalmazza az Ars Magicában megjelenő összes Jellemzőt és bemutatja játék közbeni felhasználásukat.

A Jellemzők több típusra oszthatók; ezek a típusok a következőképpen szereplenek a fejezetben: Tulajdonságok, Erények és Hibák, Jártasságok, Hírnév, Önbizalom, Jellemvonások és Épség.

tulajdonságok

Az Ars Magica nyolc tulajdonságot ismer, úgymint: Intelligencia, Észlelés, Erő, Állóképesség, Megjelenés, Kifejező-készség, Ügyesség és Gyorsaság. A tulajdonságok mutatják meg karaktered szellemi és testi képességeit. Elképzelést nyújtanak arról, milyen erős vagy, mennyire gyorsak a reflexeid, vagy mekkora a rábeszélőképességed. A Tulajdonságokhoz tartozó számok mutatják, mekkora a rátermettséged az adott területen. A játék során a Tulajdonságok értékei a helyzetnek megfelelően módosítják a dobást. Például, ha egy nagyobb követ akarsz megmozdítani, akkor Erőt használunk. A 0 Tulajdonság átlagos értéknek számít, a pozitív számok az átlagosnál jobb, a negatív számok az átlagosnál gyengébb képességet jelentenek. Az értékük általában +3 és -3 között mozog. Fontos, hogy tulajdonságaid meghatározzák veleszületett képességeid maximumát, ezért játék közben nem lehet őket emelni. Azonban Tulajdonságaidat, kiegészítő képességeid és képzettségeid fejlesztheted.

Intelligencia

Jelenti egyrészt az emlékezőtehetségedet, másrészt agyad befogadóképességét és használatát. Elsősorban a gondolatokon alapuló Jártasságok, különösképpen a mágikus művészetek esetében fontos. Az alacsony Intelligencia nem jelenti azt, hogy a karakter buta. A gyakorlati érzék, az élettapasztalat, a megfontoltság nem része az Intelligenciának; ezek a karakter személyiségjegyei.

NEGATÍV: lassú észjárású, nehézkes, feledékeny, lusta, tutyimutyi, üresfejű, ostoba, korlátolt, hígvelejű, lassan tanuló, unalmas, hanyatló elméjű, éretlen.

POZITÍV: Gyors felfogású, eszes, éles eszű, jó ítélőképességű, alkotó szellemű, józan gondolkodású, fortélyos, könyvmoly, tanult, leleményes, okfejtő.

Észlelés

Megmutatja mennyire vagy képes követni a körülötted zajló eseményeket, egyúttal megérzéseid is ettől a tulajdonságtól függenek. Az Észlelés néha tudatosan történik, de legtöbbször megérzésként működik; egyszerre csak figyelmes leszel valamire. Amellett, hogy segítségével észrevehetsz bizonyos dolgokat, a mesélő kérheti tőled, hogy különféle ismeretekkel együtt dobjál Észlelésre azért, hogy ismersz-e vagy képes vagy-e megérteni valamilyen gondolatot, elképzelést. Az Észlelés olyan jártasságoknál játszik fontos szerepet, mint amilyen az éberség, a nyomkövetés vagy az emberismeret.



NEGATÍV: zaklatott, figyelmetlen, szórakozott, elgondolkodó, nemtörődöm, közönyös, gondatlan.

POZITÍV: jó meglátású, figyelmes, türelmes, vizsgálódó, éles szemű, jó megfigyelő, intuitív, látnoki képességű, körültekintő.

Erő

Jelzi a testi erő, az emelő, toló, taszító, húzó és mozgató képesség nagyságát. Az Erő jelentős tényező a kézifegyverek forgatásában valamint akkor, ha valaki vagy valami ellen nyers testi erőt használ. Azonos Méretű karakterek között a nagyobb Erejű gyakran nagyobb az alacsonyabb Erejűeknél.

NEGATÍV: cingár, gyenge szorítású, csapott vállú, tyűkmellű, vézna, roskatag, csenevész.

POZITÍV: széles vállú, erős markú, dagadó izomzatú, domború mellkasú, tagbaszakadt, erőteljes, nagy.

Állóképesség

Meghatározza, mennyi ideig vagy képes megerőltetni magát és hogy mekkora megpróbáltatásokat vagy képes kiállni. Ez a tulajdonság nem egyéb, mint testi és szellemi kitarásod, melynek egyik legfontosabb alkotóeleme az egyszerű élniakarás. Az Állóképességtől függ, hogy mekkora terhet bírsz el, mennyi ideig nem mutatkozik rajtad a kimerültség és mennyire tudod legyűrni a sérüléseket.

NEGATÍV: kínzó köhögés, beteges, hamar kifulladás, érzékeny, önfegyelemre képtelen, gyenge jellem, bágyadt, reszketeg, rest.

POZITÍV: fáradhatatlan, erős szervezetű, vasakarátú, érelyes, állhatatos, konok, szívós, határozott, elnyúlhatatlan, nagylelkű.

Megjelenés

Egybefoglalja a külsődet, a viselkedésedet és a karizmatodat. Az egyéni ízlés persze eltérő, azonban egy kultúrkörön belül a szép, a vonzó vagy az érdekes mindenki számára ugyanazt jelenti. A Megjelenés egyúttal azt is jelzi, mennyire tekintélyes vagy fenyegető a fellépésed, tehát a viselkedésed a külsődtől függetlenül is lehet tiszteletet parancsoló. Elsősorban a Megjelenés szükséges ahhoz, hogy másokban jó benyomást kelthess és hogy az emberek elére állhass.

NEGATÍV: kelevényes (pattanásos), zsíros hajú, sebhelyes arcú, félnék, hamis tekintetű, görnyedt tartású, kétségbeesett arckifejezésű, igénytelen, szeleburdi.

POZITÍV: érzéki, csillogó szemű, csábos, egyenes hátú, magabiztos fellépésű, tiszteletet keltő, megfélemlítő, becsületes képű, megnyugtató, nagy szakállú, méltóságteljes, elragadó, úri modorú, átható pillantású, szűrös tekintetű, szívélyes.

Kifejezőkészség

Megmutatja, mennyire vagy képes önmagad kifejezésére. Ezen keresztül tudsz szavaiddal, mozdulataiddal másokkal érintkezni, vagy befolyásolni őket. Mivel a Kifejezőkészség az emberi kapcsolatokat jelképezi, ezért akinek pozitív értéke van, magabiztosan kezeli viszonyait és otthonosan mozog az emberi érintkezésben.

NEGATÍV: gyenge beszédképességű, érthetetlen, dadogó, torokhangú, pösze, unalmas, zavaros, tapintatlan, hitvány szókincsű, mézesház, erős akcentusú, szükséztel, fapofa, szószátyár, mocskosszáj.

POZITÍV: sima nyelvű, kifejező mozgású, jóhumorú, magával ragadó, jó szónok, ékezzőló.



Ügyesség

Jelenti a mozgékonyt, a kezek és eszközök könnyed és pontos használatát. Ide tartozik a kéz és a szem összehangoltsága, a finom mozgások kivitelezése és a kecses mozgás is. Az Ügyesség segítségével állapíthatod meg, milyen jól forgatod a kardot vagy milyen ügyesen dobod a kést.

NEGATÍV: reszketeg, ügyetlen, esetlen, virslíujú, darabos mozgású, cammogó, kétbalkezes, falábú (táncban).

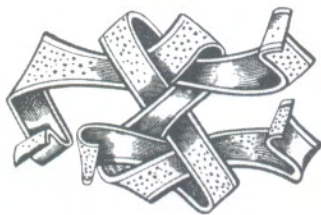
POZITÍV: fürge ujjú, ruganyos, biztos kezű, gyakorlott kezű, kecses táncos, macskaszzerű mozgású, összehangolt.

Gyorsaság

Ez a tulajdonság határozza meg a reakcióidődet és reflexeidet vagyis azt, hogy milyen gyors vagy. A Gyorsaság segítségével állapítjuk meg, hogy két ember közül ki végez el valamilyen egyszerűbb cselekvést hamarabb, illetve a nagy sietség közepette mennyire pontosan tudsz végrehajtani valamit. Ha dobásra kerül sor, a Gyorsaságból le kell vonnod a Málhád, leterheltséged mértékét, más szóval nehézeteket víved lassabban tudsz reagálni.

NEGATÍV: lassú reflexű, tunya, lúdtalpas, fáradt léptű, félszeg, fásult, túlsúlyos, lomha, nehézkes.

POZITÍV: sebes, biztos léptű, lendületes, nyugtalan, fürge, gyors lábú, gyors, nyaktörő iramú, ideges.



erények és hibák

A karakteralkotás során vehetsz Hibákat és Erényeket. Az Erények a személy kiemelkedő tulajdonságait jelentik. Mivel a mágusok, bajtársak és csatlósok kiemelkedő személyiségek, ezért az átlagos emberekkel ellentétben sok erényük van. A Hibák olyan kiemelkedő jellegzetességek, amelyek hátráltatják a karaktert és a karakter erényeinek ellensúlyozására szolgálnak. Az Erényekhez pozitív, a Hibákhoz pedig negatív érték járul, amely egyúttal megmutatja, hogy ez a Jellemző milyen mértékben hat a karakteredre.

Néhány Erény és Hiba leírása tartalmaz valamiféle mágusoknak szóló megjegyzést. Néhány ilyen Erény és Hiba értéke eltérő mágusok és bajtársak illetve csatlósok esetében és van olyan is, amelyiket mágusok nem vehetik fel. Például a Gyors Tanuló esetében értékesebb egy mágus számára, mint egy bajtársnak, ezért a bajtársnak 3 pontjába kerül, míg a mágusnak 5 pontot kell fizetnie érte. Ugyanakkor viszont az Erények és Hibák egy része csak a mágusok számára hozzáférhető. Óvatosan válassz meg Erényeidet és Hibáidat, mivel ezek alkotják karaktered középpontját. Határozd meg, milyen is a karaktered és keress magadnak olyan Erényeket és Hibákat, amelyek tovább árnyalják ezt az elképzelést. Érdekes belső feszültséget tudnak teremteni az olyan Erények és Hibák, amelyek valamilyen módon kizárják egymást; ilyen példának okáért a Kényszeres ivászat, ami a Kötelességtudattal kerülhet összeütközésbe. Az olyan Erények és Hibák, amelyek egymással szögesen ellentétesek kölcsönösen kizárják egymást, akárcsak azok, amelyek egyértelműen a karakternek ugyanarra a részletére vonatkoznak. Nem lehetsz egyszerre Rosszul látó és Éles szemű vagy egyszerre Ruganyos és Hájás, mint ahogy nem tudsz mind Megtermett mind pedig Köpcős is lenni, mivel mindkét Erény a testfelépítésedről ad képet. Ugyanígy nem ismerheted egyszerre a zsebmetszés Fortélyait és lehetsz Pehelykező, hiszen ezzel a két Erénnyel lényegében ugyanazt éred el. Néhány Hiba az erények eltorzult változata és ezért értelemszerűen nem párosítható össze. Például azok, akik Kötelességtudóak úgy gondolják, hogy valódi Becsület-kódexszel rendelkeznek, holott ez nem igaz. Természetesen a karaktered felvehet több, egymással összefüggő Erényt és Hibát is. Felveheted Vezérelvként, hogy meg akard dönteni a helyi báró hatalmát és ezzel együtt a Gyűlöletet személye ellen. Ebben az esetben az Erény és a Hiba együttes hatására sokkal rögeszmésebben törsz a báró elvesztésére mint ha csak az egyiket vetted volna fel.

Alább következik a felvehető Erények és Hibák felsorolása, sorrendben: Hermetikus, Szenvedélyek, Testi, Szellemi, Természetfeletti, Jellemzők, Háttér, Felszerelés.

hermetikus

Ritka az olyan mágus, akinek természetes mágikus Adománya tökéletesen megfelel a hermetikus mágia szerkezeti elméletének. Ez annyit tesz, hogy mint majd' mindegyik mágusnak, neked is lehetnek egyéni mágikus adottságaid és hiányosságaid vagyis hermetikus Erényeid és Hibáid. Ennek értelmében azt javasoljuk, hogy légy köteles az Erényekre és Hibákra áldozható teljes pontjaid legalább felét hermetikus Erényekre és Hibákra költeni, fennmaradó pontjaidból pedig a többi felsorolásból válogathatsz. Korlátozás: Hermetikus Erényeket és Hibákat csak mágus karakterek vehetnek fel.

Változó értékű Erények

• **GONDOS VARÁZSLÓ:** Mivel úgy tanultad, hogy óvatosan kell kezelned a mágia egyik jellegzetes fajtáját, ezért bármikor is használsz az ilyen jellegű mágiát, egytel csökken a balsiker dobásaid száma (még műhelybéli munkák közben is), de mindenképpen dobnod kell legalább egy Balsiker kockával. A gondosan kezelt mágiatípus Erény költsége ugyanakkora, mintha a mágusnak Érzéke lenne (lásd lejjebb) hozzá. Ehhez az Erényhez a Lassú varázsló Hiba (lásd lejjebb) nagyon jól illik.

• **CIKLIKUS MÁGIA:** Mágiád összhangban van valamilyen, a természetben előforduló ciklussal (Nap, Hold, árapály, évszakok) és vele együtt változtatja erejét. A Hold fázisaihoz hasonlóan folyamatosan növekszik és csökken. A mágikus erő körforgása szabályos kell legyen és a változásoknak végső soron ki kell egyenlítődniük (vagyis, ha mágikus képességeidre +4-et kapsz a tetőponton, akkor a körforgás legalacsonyabb pontján -4 adódik hozzá a mágiához). A Ciklikus mágia költsége megegyezik a ciklus tetőpontján kapott módosító felével azaz, ha +4 a legmagasabb érték, akkor az Erény értéke +2.

• **SZUNNYADÓ VAD:** Minden Björnaer mágusban van legalább egy Szunnyadó vad, amivé varázslatok használata nélkül, bármikor képes átalakulni. Hogy kiderítse, miféle lény lakozik benned, a mesterednek meg kellett vizsgálnia a lelkedet, vagyis a benned szunnyadó vad nem szabadon választható, hanem jellemedből fakad. Egyes tanoncok képesek több alakot vagy élettelen tárgyak formáját is magukra öltetni (utóbbi esetben Szunnyadó formáról kell beszélnünk). Ahogy múlik az idő egyre több és több mindent őrzöl meg emberi alakban, személyiségedben, testfelépítésedben a benned szunnyadó vadból. A játékot egy, a felvehető alakodnak megfelelő jel-

lemvonással (pl.: mackós) kezded; minél magasabb az értéke, annál inkább összhangban vagy a benned testet öltő állattal, annál erősebben azonosulsz azzal. Az Erény költsége +2, ha a vad harc képes, ilyen például a farkas, a szarvas vagy a medve, egyébként +1.

• **MÁGIKUS ÉRZÉK:** A mágia egy fajtájához jó az érzéked és ez megjelenik jártasságként is. Ezt a jártasságot hozzáadhatod minden ilyen jellegű varázslat dobáshoz és műhelyértékhez. Ugyanígy vásárolhatod meg ezt a jártasságot is, mint a többit és ugyanúgy kitapasztalhatod, mint az összes többi jártasságot. Mivel Művészeteidre nem tudsz Tapasztalatodból áldozni, ezért az Érzékek révén létrejött jártasságokra költséget köztve közvetett módon emelheted mágikus képességeidet.

Példák +1-es Érzékre: démonokkal történő küzdelem, vizilények, tetemek és szellemek, öregedés és halál, szél, önátalakítás.

Példák +2-es Érzékre: gyógyítás, erdei és mezei állatok, tündérek, szenvedélyek, kő.

Példák +3-as Érzékre: bármely Forma, mint például Mentem vagy Terram. Példák +4-es Érzékre: Bármely Technika, mint amilyen a Creo vagy a Perdo.

• **AKARATLAGOS ALAK:** A Mágikus érzékhez hasonlóan Jártasságként felvehető és fejleszthető mágikus adottság, amely révén a Jártasság értéke beleszámít a te tudtoddal és beleegyezéssel az külsődet megváltoztató varázslatok összegébe. Hozzáadódik az olyan varázslatok elleni természetes Ellenállásodhoz is, amelyek másik alakba akarnak téged kényszeríteni. Amennyiben átváltoztattak valamivé ez az érték beleszámít azokba a dobásokba, melyek megállapítják, képes vagy-e visszanyerni emberi vagy bármilyen más természetes (ha van olyan egyáltalán) külsődet. Ha például egy átalakító varázslat felvetetnek veled egy másik alakot, dobj minden Körben stressz dobást + Akaratlagos alak erényedet. Amennyiben 9 fölé dobssz, visszanyerheted valamelyik eredeti formádat. Az Erény költsége +2, ha a másik természetes formád harc képes állat, +1 ha nem az.

• **REJTETT FORMA:** Csak Björnaer mágusok vehetik fel ezt az erényt, melynek segítségével a hermetikus mágia nem képes megállapítani a benned szunnyadó vadat. Az olyan varázslatok mint például az Igazlító szem az éppen viselt külsődet azonosítják a valódi külsőddel. A mesélő döntésétől függően más típusú mágia, mint amilyen a tündérmágia is képes érzékelni a benned rejtőző állatot. Költség: Ha harc képes a benne szunnyadó vad, akkor +2, egyébként +1.

• **MÓDSZERES VARÁZSLÓ:** Következős eljárásodnak köszönhetően kiemelkedően jól használod a Formuláns mágiát. Minden Formuláns varázslatodhoz hozzáadhatod ennek az Erénynek a felét, azonban ha hanghordozásodban és taglejtésedben eltérsz a megszokottól, akkor nem kapod meg ezt a járulékot. Mivel annyi Erény pontot költesz erre a jellemzőre, amennyit szeretnél, ezért te állapítod meg az értékét és ebből következően a járulék nagyságát is.

+1 pontos Erények

• **TEHETSÉGES KUTATÓ:** Varázslatok tanulására +5 járul a műhelyértékedhez.

• **KÖNYVMOLY:** Érted a módját annak, hogyan kell értelmezni mindazt, amit más emberek leírtak a mágiával kapcsolatban; hogyan kell a sorok között olvasni; ezért az általad olvasott varázskönyvek számodra a valódi értéküknél 2 színttel magasabbnak számítanak.

• **GYAKORLOTT MŰVÉSZET:** Mivel könyveden bánsz az egyik művészettel, ezért a kényelmetlen körülményekért járó súlyosbításoknak csak a felét kapod meg. Példának okáért, -20 helyett csak -10-et kapsz akkor, ha taglejtések és beszéd nélkül kell Sebesen varázsolnod.

• **FAMULUSJÁRULÉK:** A famulusodhoz kötő három fonal erősségének megállapításakor kapsz +10 elosztható pontot

• **TÖBBLETVARÁZSLATOK:** A játékot még 10 szintnyi varázslattal kezdted. Ezt az Erényt többször is felveheted.

• **RÁADÁS MŰVÉSZETEK:** A játékot még 10, a mágikus művészetekre költhető ponttal kezdted. Ezt az Erényt többször is felveheted.

• **TÜNDÉRMÁGIA:** A játékot Mágikus érzékhez hasonlóan a kezdeti Tapasztalatodból felvehető mágikus jártassággal, Tündérmágiával kezdted, amit később Tapasztalatodból fejleszthetsz tovább. A jártasság mutatja meg, mennyire vagy képzett a tündérek szokásaiban. Hozzáadódik a tündér mágiával szembeni Ellenállás dobásokhoz és járulékul szolgál minden, a tündéreket érintő varázslatodnak. Minél magasabb a tündér mágiád értéke, annál különösebbé és tündérszerűbbé válsz te is.

• **SZELÍD ADOMÁNY:** Keveseknek adatik meg, hogy képesek legyenek bánni a mágiával. Ezt a képességet Adománynak nevezik és általában ingerli a normális embereket és az állatokat. Ezért van az, hogy a mágusok -3-at kapnak, ha normális emberekkel szeretnének érintkezni vagy ha egy állattal valamiféle kapcsolatot szeretnének kialakítani. Azonban a te „Széld adományod” nem zavarja sem az embereket, sem pedig az állatokat, és ezért nem kapod meg a -3 módosítót.

• **HERMETIKUS TEKINTÉLY:** Híres és nagy tiszteletnek örvendő mestered miatt a

többi mágus felnéz rád, még ha te nem is nyerted el a tiszteletüket. Néhányan irigyelnek, a legtöbben pedig a többi mágusnál többet várnak tőled. Vegyél fel egy +3 értékű Hermetikus tekintély hírnevet.

• **QUAESITOR:** Ez az Erény bírói hatalmat ad a kezdedbe és egyúttal magában foglalja a Hermetikus tekintély Erényt is (amire nem kell külön költeni pontokat). Természetesen a hatalommal együtt néhány megszorítást is el kell fogadnod; ilyen például, hogy nem szavazhatsz a Tribunalumokon és nem köthetetsz semmilyen csoporthoz sem, nehogy részrehajlással vádoljanak.

• **LÁNGÉSZ:** Találékonyágodnak köszönhetően +3-at kapsz új varázslatok kidolgozására, varázstárgyak készítésére és életelixír kifejlesztésére. Amennyiben kísérletezel, úgy a módosítód +6 lesz.

• **MESTERVARÁZSOK:** A játék kezdetén 20 pontnyi Tapasztalattal indulsz, amelyből Mestervarázásokat alakíthatsz ki magadnak.

• **SAJÁT VIS FORRÁS:** Saját, rendszeres vis forrással rendelkezel, ami minden évszakban egy egységnyi, a karakter kidolgozásakor kiválasztott típusú vist biztosít neked (évenként összesen négy egységnyi). Egyes varázslók saját hajukból és vérükből nyerik ki, mások ismernek titkos helyeken található szabad forrásokat. Származási helyétől függetlenül vised gondokat okozhat neked, hogyha származási helye bájba kerül vagy megpróbálják ellened felhasználni (különösen nagy a baj, ha a forrásod tested valamelyik része és ez ellenséges varázsló kezébe jut). Mivel tanoncként minden a mesteredet illette, ezért saját vis nélkül kezdted a Sagát.

• **KÜLÖNLEGES KÖRÜLMÉNYEK:** Bizonyos körülmények között könnyebben tudsz bánni a mágiával, ezért varázslat és ellenállás dobásaidra +3 pontnyi járulékot kapsz. Ilyen különleges helyzet lehet, amikor viharban vagy a levegőben vagy esetleg amikor megérinted a varázslat célját.

• **GYORSAN ÍRÓ:** Nagy felbuzdulással és gyorsan tudsz a mágiáról írni, vagyis évszakként 3 helyett négy pontnyit írhatasz a Művészetekről és minden évszakban a művészteid értékének legfeljebb a 2/3-át tudod leírni. Egy évszak alatt 80 szintnyi ismert varázslatot tudsz leírni vagy a már leírtakból 240 szintnyit tudsz lemásolni. Műhelynaplóid 100 szintnyi olvasható anyagot tehetnek ki egy évszakban, míg ugyanennyi idő alatt 240 szintnyi kész anyagot tudsz lemásolni. (Ha az Erény mellé felveszed az Érthetlenség nevű hibát is, akkor hátrahagysz magad után egy halom értékes könyvet, amit mindenki szeretne megérteni, de senki sem tud.)

+2 pontos Erények

• **ÖNÁLLÓ MÁGIA:** Mágiád szorosan belső erőidhez kötődik, ezzel csökkentve a külső erők befolyásoló erejét és a te sebezhetőségedet is. Felére csökken minden természetfeletti Aurából (úgy mint: Mági-

kus, Tündér, Mennyei, Pokoli és Értelem Aurája) származó járulék vagy hátralék.

• **SZABADGONDOLKODÓ:** Szeretted önmagad felfedezni a világot és ezért nehezen tűröd, ha másvalaki tanít téged. Könnyebben jössz rá a dolgok nyitjára saját magadtól, mintsem inkább hogy egy könyv alapján megértsd azokat. +2-t kapsz, amennyiben visből tanulsz, ha azonban a könyveket tanulmányozod, értéküknek csak a felét tanulhatod meg.

• **CSENDES VARÁZS:** Elég, hogyha csak suttogva ejted ki varázslataid szóbeli összetevőit, ezért nem kapsz hátralékot, ha suttogó hangon varázsolsz és akkor is csak 5 pontot kell levonnod ha egyáltalán nem szólalsz meg a varázslat közben. Ha felemeled a hangod, a Harsogó hangért járó módosítón kívül nem kapsz semmilyen járulékot sem, hacsak nem veszed ezt fel Jellegzetes körülménynek.

• **MELLÉKHATÁS:** Mágiádnak valamiféle hasznos mellékhatása van, ami időnként okozhat kisebb kényelmetlenségeket is. A mellékhatás erőssége a felhasznált mágia erősségével együtt növekszik. Például a fel-lépésed imponálhatóvá válhat, mikor mágiát használsz (a varázslataid után 10 percig 1 pontnyi járulékot adhatsz a Megjelenésedhez) vagy varázslás után kellemes illat vehet téged körül (előzi a bűzhödt levegőt) esetleg a varázslat létrehozatala után lehiggadsz (járulékok az összpontosítás dobásokra). A nagyobb erejű mágiát (20-as vagy nagyobb erejű varázslatok) szinte mindig valamilyen erősebb kellemetlenséget okozó mellékhatás kíséri.

• **MOZDULATLAN VARÁZSLÁS:** A varázslataidhoz nincs szükség kézmozdulatokra, ezért taglejtések hiányában is levonás nélkül varázsolhatsz. Ha csak nem használsz túlzott mozdulatokat, a normális taglejtések használatáért nem kapsz semmiféle módosítót sem, kivéve ha Jellegzetes Körülményként felveszed.

• **FÜRGÉN VARÁZSLÓ:** Kevesebb idő kell mágiád létrehozásához. Ez a megszokott sebességű varázslásnál nem jelent semmiféle előnyt sem, de a Spontán mágiád Sebes varázslásához +3-at adhatsz. Ha másik varázslóval párhuzamban hajtasz végre Formuláns varázslatot, akkor feltelezheted a te varázslatod fejeződik be hamarabb (ettől függetlenül a varázslatod még mindig a Kör végén, minden más cselekedet befejezte után jelenik meg).

Ha mindkét varázsló felvette ezt az erényt, akkor +3 járulékkal egyszerű dobást kell elvégezniük, hogy megállapítsák, elsőként melyikőjük varázsol. A Rituális varázslatok idejét ezzel az erénnyel nem lehet lerövidíteni.

+3 pontos Erények

• **TÜNDÉREK TANÍTVÁNYA:** Megtanították neked a tündérmágia szertartásait és előírásait, ezért +4-et kapsz a Tündér Tant tartalmazó dobásaidra,

még akkor is, ha a jártasságot nem tanultad meg. Tudod azt is, hogyan kell bánni a tündérek különféle fajtaival; például tudod, hogyan kell a locsi-fecsiikkel szót értened, ismered a tündérnövényeket és azt is, miként kell őket felhasználni, és otthon vagy a tündérillemben is. Ha tündérekkel találkozol, hallgathatsz a Józan Észre (azonos az 1 pontos szellemi erénnyel), amit ez az Erény szintén biztosít neked. A tündérek megdühödhetnek rád, ha a tündérekkel kapcsolatos ismereteidből a tanoncokon kívül bárki másnak is átadsz valamit.

• **TARTÓS VARÁZS:** Varázslataid a megszokottnál hosszabb ideig tartanak, per-se a Pillanatnyi hatású varázslatok továbbra is rövid ideig tartanak, a Végleges varázslatok pedig nevükhöz híven működnek. A mesélő titokban stressz dobást tesz és a varázslat annyiszor tart hosszabb ideig a megszokottnál, amennyit a kocka mutat. Ha a mesélő 0-át dobott, akkor a varázslat időtartama szabályos. Ha balsiker történik, a varázslat félbeszakad és a varázsló egy rövid távú Kimerültséget veszít. 10-es szintű Spontán Intellego Vimmel nagyjából meg tudod határozni, hogy a varázslat meddig fog tartani. Elképzelhető, hogy az Erény fordítva sül el, főleg akkor, ha kifejezetten rövid időtartamú varázslatot szeretnél készíteni. A Tartós mágia meghosszabbítja a vis használatával készült varázslatok idejét is.

• **ÉLETERŐS SPONTÁN MÁGIA:** Mivel Spontán mágiád összefonódott az életerőd-del, ezért a többi mágusnál több mindenre vagy képes, de komoly árat kell ezért fizetned. Csak akkor férsz hozzá ehhez a többlet-hoz, ha úgy döntesz, hogy megerőltetted magadat. Azonban nem vonod le a Kimerültséget, hanem meghatározod, hogy mekkora szintű hatásfokot akarsz a megerőltetéssel elérni. miután hozzáadtad minden tényezőt a dobáshoz és elosztottad az eredményt kettővel, vond ki a kapott értéket az előre megállapított szintből. A varázslat az előre eldöntött szinten ment végbe, de minden megkezdett öt szint után, ami az eredmény és az előre meghatározott hatásfok között van le kell vonnod egy hosszú távú Kimerültséget. Ha az eredmény kisebb, mint az előre meghatározott érték, akkor a szabály szerint a megerőltetésért egyébként járó rövid távú Kimerültséget nem kell kihúzni, helyette a fent olvasható módon a hosszú távú Kimerültség változik. Ha a varázslat dobás értéke eléri az előre meghatározott szintet, akkor nem veszítesz egyetlen hosszú távú Kimerültség szintet sem, helyette a szabály szerint a rövid távú Kimerültség csökken. Ha az Öntudatlan-ság elérése után marad valamilyen hosszú távú Kimerültség, akkor az az Épségedet csökkenti (Bizony, így komoly a veszélye az elméretezett erejű varázslattal történő öngyilkosságnak). A varázslat akkor is létrejön, ha a varázslat dobás-ban van egy balsiker kocka, azonban a dobás értéke 0-nak fog számítani, ami annyit tesz, hogy a varázslat teljes erejét neked kell állnod, egyet levonva a hosszú távú Kimerültségedből öt szintenként amíg a varázslat az előre beje-

lentett hatásfokot el nem éri. Ha kettő vagy több balsiker kocka van a dobásban, akkor az előbb elmondott mellett más balsiker következmények is érvényesülnek.

+4 pontos Erények

• **ŐSELEMI TEHETSÉG:** Ösztönös érzéked van a négy alkotó elemet (Aquam, Auram, Ignem és Terram) tartalmazó varázslatokhoz. Ha bármilyen mágikus tevékenységed során kapcsolatba kerülsz ezekkel a Formákkal, +4 járul a dobásaidhoz.

• **FOLYAMATOS SPONTÁN MÁGIA:** A legtöbb mágusnál nagyobb hatalmad van a Spontán Mágia felett, ezért képes vagy több körön keresztül erőt gyűjtve nagyobb erősségű varázslatokat létrehozni. Eltérő szabályok alapján kezeled a Spontán mágiát: ha megerőltetted magad (azaz elköltesz egy rövid távú Kimerültséget) akkor képes vagy több körrel is elodázni a Spontán varázslat végbemenetelét. Minden várakozással töltött körért és körönként még egy rövid távú Kimerültségért cserébe ahelyett, hogy el kellene osztanod varázslatdobásodat kettővel, meg kell szoroznod azt. Az első Kör után 50%-kal, a második Kör után 75%-kal, a harmadik Kör után pedig 100%-kal kell a Spontán varázslat dobást megszoroznod (így megkapod az eredetileg dobott értéket). A hermetikus mágia törvényei nem teszik lehetővé, hogy a varázslat befejezése előtt három körnél tovább várjál. Az erő összegyűjtése közben folyamatosan fáradsz, ezért minden egyes körben megkapod a Kimerültség szintednek megfelelő hátralékot. A varázslat dobásába a varázslat befejezésekor elért Kimerültség szint hátraléka számít bele.

• **ÉLETMÁGIA:** Képes vagy az emberi életerőből varázslataidhoz energiát nyerni. Minden önként átadott Épség-szinttel pótolhatod egyet a máskülönbben a varázslatok során elvesztő Kimerültségedből (akár hosszú, akár rövid távú), vagy felhasználhatod a saját Épségedet is a varázslatokra. A felhasznált személynek Állóképesség dobást kell tennie 6+ célszáma, hogy kiderüljön, sikertül-e elszívnod az életerejét; így még ha ő bele is egyezett, a teste egyszerűen megtagadhatja az együttműködést. A varázslás során felhasznált Formára támaszkodó Mágikus Ellenállás is alkalmas az Épség-szint elvonásának megakadályozására.

• **SZÓTLAN VARÁZS:** Varázslataidhoz nem szükséges egyetlen kiejtett hang sem, ezért egy szót sem kell szólnod és mégis hátralékok nélkül varázsolhatsz. A Harsogó hang kivételével nem kapsz a varázslat szóbeli összetevőinek használatáért semmiféle járulékot sem, kivéve ha Jellegzetes körülményként felveszed.

+5 pontos Erények

• **MAKULÁTLAN MÁGIA:** A Formuláns varázslatokat mindig tökéletesen tanulod meg. Minden Formuláns varázslat, amit megtanulsz vagy kitalálsz azonnal Mester-



varázssá válik, nem szükséges rááldoznod semmiféle Tapasztalatot sem. Természetesen az összes kezdő varázslatod Mestervarázssá.

• **ÉJSZAKÁZÓ MAGUS:** Megvan az a furcsa szokásod, hogy a nap bármely órájában képes vagy a mágiáról olvasgatni. Minden év végén még egy évszaknyi időt kapsz a Mágikus Művészetek tanulmányozására. A „többlet” évszak során csakis olyan Művészetet foglalkozhatsz, amelyikről az egyébként rendelkezésedre álló időszakban semmit sem tanultál.

• **ELEMENTALISTA:** Természetes Mágikus érzéked van (lásd az 1 pontos Hermetikus erényt) a természeti elemekhez (Aquam, Terram, Ignem, Auram), vagyis 6-os kezdő-értékkel Jártasságot szerzettél az ősele-mekben. Sajnálatos módon azonban az elemekkel kapcsolatban végzett kiterjedt kutatásaid során eltávolodtál a Hermetikus mágiától, ezért minden dobásod, amelyikben Vim is szerepel fele akkora értékűnek számít mint amennyinek normális esetben számítana, továbbá nem vagy képes használni a Rituális varázslatokat, még akkor sem, ha az elemekkel vannak kapcsolatban.

Változó értékű Hibák

• **GYENGE FORMULÁNS VARÁZSLÁS:** Egyszerűen nem vagy valami jó a formuláns mágiában. Vond le a Hiba értékét minden Formuláns varázslat dobásodból (értsd: 2 pontos Hiba minden dobásból 2 pontnyi levonás jelent).

• **SÉRÜLT PARMA:** Hiányos a Parma Magiád és nem biztosít teljes védelmet csak a megszokott Ellenállás felét egy kiválasztott Technika ellen. Csak az elsődlegesen ezt a Technikát használó varázslatok ellen gyengül meg, a Parma egésze működik ott, ahol a kiválasztott Technika előfeltétlanként szerepel. Ezt a Hibát többször is fel lehet venni különböző Technikákkal szemben.

• **ÉLETERŐS PARMA:** Mágiád erősen kötődik életerődhez, ezért haláloz után teljes egészében elenyézik. Haláloddal minden varázslatod (még a Rituális varázslataid is) legyen akár Végleges, akár rövidebb időtar-

tamú megszűnik (vagyis esetében a Végleges időtartamú varázslatok időtartama „Élethossziglan” lesz) és minden általad készített varázstárgy elveszíti a mágikus tulajdonságait. Mielőtt ezt a Hibát felveszed, beszéld meg a Csoportoddal, hogy milyen szabályokat alkalmazzatok a Végleges varázslatok időtartamára vonatkozóan. A Hiba csak akkor alkalmazható, ha a varázslatok a mágus halála után legalább még egy rövid ideig hatnak.

• **SZÜRKÜLET PONTOK:** Valamikor tanoncidő alatt akaratlanul szoros kapcsolatba kerülél a zabolátlan nyers mágiával, és ennek viseled a nyomát a Szürkület-pontok formájában (bővebben lásd a saga fejezetet, 298.o.). Felezz el egy egyszerű dobást (felfelé kerekítve), hogy megtudd kezdeti szürkületpontjaid számát, azonban ez az összeg még növelhető, ha a játék kezdete előtt megkezdéd az életelixír fogyasztását. Találd ki, hogy mi okozta a Szürkület-pontokat, mert az összes többi időleges Szürkületet kapcsolódni fog valamilyen módon a legelsőhöz.

• **KONTÁR:** Bár a Rend tagja vagy, mégis hírhedt kontárként tartanak számon 2 pont erejéig. A többi mágus bizalmatlan veled szemben, de ami ennél is lényegesebb, semmiféle tiszteletet nem tanúsít irányodban.

• **SZEMBETŰNŐ ADOMÁNY:** Adományod (képességed a mágia használatára) mindenkinek feltűnik, ezért nincs valami jó kapcsolat sem az emberekkel, sem az állatokkal. -6 pontnyi módosítót kell hozzáadnod minden olyan dobásodhoz, amivel érintkezni próbálsz velük. Az állatok idegessé, nyugtalanlanná válnak, esetleg meg is vadulnak a közepedben, az emberek pedig, még ha nem is jönnek rá, hogy mágus vagy, rögtön megérzik, hogy valami nincsen rendjén veled (vagyis már a tanoncéveid megkezdése előtt is magányos életmódot kellett folytatnod).

• **VISKÖTELEM:** A conventusod ügyeitől valakinek és komoly következményekkel, akár valamiféle hermetikus büntetéssel is járhat függetlenül egyéni viskötelezettséget vállaltál. Évente négy egységnyi visszl tartozol, ha a vállalkosodat nem teljesítet.

• **GYATRA ÍRÓ:** Csak nagyon lassan és nehézkesen tudsz a mágiáról írni. A Művészteidből minden évszakban csupán 1 pontnyit tudsz leírni (egészen a szinted 1/3-áig); csak 15 szintnyi varázslatot vagy képes átirni és legfeljebb 40 szintnyi olvasható anyagot másolhatsz át. Ezen felül csakis a saját műhelynaplóidból készíthetsz olvasható változatot, évszakraként összesen 40 szintnek megfelelő mennyiségben és a már olvasható műhely szövegekből is csupán 100 szintnyit tudsz egy évszak alatt lemásolni. Képtelen vagy felhasználni a Verditiús rúnákat (erről bővebben a Legendák Európája fejezetben a Verditiús Ház címszó alatt vagy a Hermész Háza című kiegészítőben olvashatsz) vagy bármilyen más mágikus írást.

• **ENYHÉN GÁTLÓ SZOKATLAN KÖRÜLMÉNYEK:** Bizonyos kevésbé szokványos helyzetekben 5 pontnyi hátralékot kapsz az

összes varázslat dobásodra. Ilyen körülmény lehet az, ha egy nagyvárosban vagy esetleg ha a föld alatt tartozkodsz.

• **HÍRHEDT MESTER:** Mestered démonidéző volt vagy öntelt, esetleg egyszerűen csak ostoba, ezért mindenki megveti vagy legalább is nem tartja sokra, s neki köszönhetően a többi mágus tőled sem vár semmi jót. Még ha semmi kirívót sem tettél, akkor is úgy kezelnek, mintha nem érdemelnéd meg, hogy közéjük tartozzál. Ilyen jellegű 2 pontos Rossz Hírnévnek örvendsz te is a mágusok körében.

• **FÉRCMÁGIA:** Hiányzik belőled az összpontosítás, az akarat vagy a tehetség ahhoz, hogy Mestervarázsaid legyenek.

• **SIGILLUMHIÁNY:** Sigillumodra (Hermész rendbeli tagságod jelképére) a Parensed (volt mestered) vigyáz, így nem szavazhatsz a Tribunaliumokon és a Sigillumodat birtokló mágus kedve szerint bármilyen feladat végrehajtásával megbízhat téged. A saját filiused (saját volt tanoncaid) sem kaphatják meg addig a saját Sigillumukat, amíg a sajátod sincs a te tulajdonodban. Hogy megkaphasd a járandóságodat, a Sigillumod bitorló mágust Certamenben le kell győznöd.

• **APRÓBB MÁGIKUS HIÁNYOSSÁG (KIVÉTELES):** Az egyik Művészet használata gondokat okoz neked, ezért csak valódi értéke felét – lefelé kerekítve – tudod csak használni (tanulmányozásra a Művészet teljes értékét kell használni). Például ha a Művészeted értéke 9, akkor 4-esként használod, de egy 6-os könyvből még nem vagy képes tanulni. Ne válassz a Hibához Corporem vagy Vim Formát, illetve semmilyen Technikát.

• **SZÜKSÉGES FELTÉTEL:** Ahhoz, hogy mágiád működjön, végre kell hajtandó valamilyen (szerencsére) viszonylag könnyű feladatot. Ilyen lehet például, hogy mágiád csak akkor hat, ha énekel, vagy ha egyszer megperdül szag körül.

• **FUKAR MESTER:** A mestered kevésbé alaposan oktatott, mint ahogyan azt a legtöbbben teszik, emiatt csupán 130 pontot kapsz varázslatok vásárlására és Művészeteket is csak 130 pont erejéig tudsz felvenni.

• **TORZULT MÁGIA:** Mindig ugyanaz a bosszantó mellékhatás kíséri varázslataidat, melynek erőssége a választott varázslat erősségével együtt növekszik. Mellékhatások lehetnek különböző zajok, szagok, fényjelenségek, megzavarodott állatok, szelek, bűzlő nyálka megjelenése vagy hajlamod, hogy mágia használata után könnyen feldühödsz, ingerlékenyebb válsz. A hiba inkább csak kényelmetlen mintsem valódi probléma, de időről időre kellemetlenségeket okozhat.

• **ÁSKÁLÓDÓ MESTER:** A mestered még mindig nem hiszi, hogy sikeresen vetted a Tanonc Kálváriáját, és ezért alattomos támadásaival, politikai manővereivel rendszeresen kellemetlenséget okoz neked.

• **VERDITIUSI MÁGIA:** Ahhoz, hogy Formuláns varázslataidat használhasd szükséged van valamilyen apró eszközre, valamilyen mágikus fókuszra (Lásd: a Mágia fejezet 155. oldalán). Míg a többi mágusnak a varázslat dobásaihoz a fókuszok használata járulékos biztosít, te nem nyersz a fókuszokkal semmit sem, ugyanakkor viszont kiválóan értesz a varázstárgyak készítéséhez. Felvehetsz egy új Mágikus Képzetiséget, a Verditiusi Mágiát (itt is a többi képzettségéhez hasonló módon vásárolhatsz belőle értéket magadnak); ha műhelyedben valamilyen mágikus tárgyon akár még az életelixíren is dolgozol, hozzáadhatod képzettséged értékét a műhelyértékedhez. Kiválaszthatod a jártasságodhoz valamilyen Jellegettséget is (pl: főzetek, bármelyik Technika vagy Forma). A Verditiús mágusok ugyanúgy képesek a Certamen vagy a Parma Magica Mágikus Képzettségek használatára, mint bármelyik másik mágus.

-2 pontos Hibák

• **ROSSZHÍRŰ EREDET:** A Quaesitorok olyan szörnyű bűnnel gyanúsítják hermetikus felmenőidet, mint amilyen a démonidézés vagy a Diedne Házból való leszármazás. Nem valószínű, hogy a valaha is sikerül majd tisztára mosni a nevedet és ha nyíltan megvádolnak téged, korántsem biztos, hogy esélyt adnak neked a védekezésre („előbb lövünk aztán kérdezzünk”). A Quaesitorok sohasem veszi le rólad a szemüket és gyanús minden, amit mondasz vagy teszel. Bármiféle törvénysértés történik, téged vesznek elő elsőként és minden eszközzel igyekeznek megakadályozni azt, hogy a te „családodból” bárki is hivatali helyet tölthessen be. Vegyél fel egy megfelelő 1 pontos rossz Hírnevet a Quaesitorok körében. Egyedül csak akkor vagy képes megszabadulni a Hírnevétől, ha megtagadod az örökségedet vagy ha sikerül azt tisztára mosnod.

Te döntöd el, hogy megalapozott-e a gyanú vagy pedig nem. Ha a vád igaz és te tisztában vagy ezzel, akkor felveheted együtt a Sötét Titok Hibát is (természetesen az előbbi Hibával ez a Hiba nem jár együtt).

• **ENYHÉN GÁTLÓ GYAKORI KÖRÜLMÉNYEK:** Bizonyos, viszonylag gyakorta előforduló helyzetekben az összes mágia dobásodból -5 levonást kapsz. Ilyen körülmény lehet az egy 200 vagy több lelket számláló városban tartózkodás, vagy ha leszállt az este. A megnevezett körülmény akkor illik bele a Hibába, hogyha nagyon nehéz, esetleg lehetetlenség is kikerülni.

• **KOMOLYAN GÁTLÓ SZOKATLAN KÖRÜLMÉNYEK:** Bizonyos, viszonylag ritkán előforduló helyzetekben el kell felezned minden varázslás dobásodat. Ilyen körülmény lehet az, ha vadállatokra varázsolsz, vagy ha nem álló helyzetből varázsolsz.

• **SZÉTSZÓRT:** Mivel teljesen képtelen vagy a gondolataidat egyvalamire irányítani, ezért nem veheted fel az Összpontosított Jártasságot és nem használhatod a Rituális varázslatokat.

• **IRÁNYÍTÁSKÉPTELEN:** Két varázslatod között legalább egy Környi szünetre van szükséged, hogy összeszedhesd a gondolataidat. Ha mégis belefognál egy varázslatba úgy, hogy az előző Körben is varázsolnál, akkor a második varázslás dobásodat a felére kell csökkenteni. Ezzel a Hibával a varázstárgyaknak nagyon jó hasznát tudod venni.

• **KORLÁTOZÁS (RITKA):** A mágiád nem működik bizonyos – ritkaságszámba menő – helyzetekben (ha bármilyen állathoz hozzáérsz) vagy meghatározott célpontok ellen (madarak).

• **ZABOLÁTLAN MÁGIA:** Nem vagy képes olyan nagy biztonsággal és pontossággal kezelni a mágiát mint a többi mágus, ezért, ha mágiával foglalkozol még egy balsiker dobásod van. Ezen kívül a normális ár kétszereséért vagy csak képes Mestervarázslatokat tanulni.

• **RÖVIDÉLETŰ VARÁZSLATOK:** Hosszú időtartamú varázslataid nem tartanak ki annyi ideig, ameddig ki kellene, hogy tartanak. A Végleges varázslatok egy Évig tartanak, az Éves varázslatok egy Holdhóig, az egy Holdhónyi varázslatok csak egy Naposak, a Napnyi varázslatok pedig csak egy-két óráig fejtik ki a hatásukat. A Hiba nincsen hatással a rövidebb ideig tartó varázslatokra, ilyenek a Környi vagy a Pillanatnyi időtartamú varázslatok. Ezeken kívül nem vonatkozik a Hiba a visszel kitolt idejű varázslatokra sem.

• **SZÉTSZÓRT VARÁZSLAT:** Új varázslatok megtanulásához vagy kifejlesztéséhez képtelen vagy korábbi ismereteidet, Hasonló varázslataidat felhasználni és nem kapod meg a mágikus tárgyak már meglévő hatásai után sem az újabb bűbájlásért járó Technika és Forma járulékokat.

• **HATÁSTALAN MÁGIA:** Mivel a mágia egy típusa különösen nehezen megy neked, ezért nehezen tudsz az ezzel szemben megmutatózó Természetes és Mágikus Ellenálláson felülkerekedni. Emeld meg +3-mal ellenfeleid Természetes Ellenállás dobásait továbbá felezd el az erre a típusra vonatkozó Áttörés dobásaidat.

• **VEGYÍTHETETLEN MŰVÉSZETEK:** Bármilyen oknál fogva képtelen vagy a Technika és Formák egy bizonyos összetételének használatára; válaszd ki azt a párosítást, amelyikben lehetetlen bármit is csinálnod. Felvehetsz több különböző vegyületet is, azonban ha egy mód van rá se Corporem, se pedig Vim ne szerepeljen közöttük.

• **ÉRTHETETLEN:** A mágiáról meglehetősen különnek számító nézeteket valasz, amelyeket szinte teljesen képtelen vagy másokkal is megosztani, ezért ha ebben a tárgyban próbálsz meg eszmét cserélni, 4 pontot le kell vonnod a Kifejezőképességedből feltéve, ha gondolataidat tisztán akarod megfogalmazni. A homályos megfogalmazás viszont semmilyen erőfeszítésedbe sem kerül. A Hiba a varázsláson kívül más

területeken is kifejti a hatását: bárkinek, aki el akarja olvasni a jegyzeteidet, Intelligencia + Latin Írás/Olvadás párosítással kell 12+ célszámra dobnia. ha ez sikerül neki, akkor sikerült az írásaidból kivennie valamit, de a lejjebb található hátralékok rá is vonatkoznak.

Művészetek lejegyzése: Sajnos, a mágikus Művészetekről írott könyveid elég nehéz megérteni, így hát aki mégis erre vállalkozik, annak minden évszakban, amelyikben a könyvedet tanulmányozza, dobnia kell Intelligencia + Művészet értékére 18+ célszám ellen, vagy nem kap a könyvből semmiféle járulékot sem. A Könyvekből Merítők +5-öt kapnak a dobásukra, azaz a tanoncoknak szinte semmi esélye sincsen írásaid megértésére míg az öreg rokáknak könyveid nem okoznak különösebb problémát.

Varázslatok átírása: Azokat a varázslatokat, amelyeket te jegyeztél le, az erősségük-nél másfélszer nehezebb megtanulni (tehát 20-as erősségű varázslat elsajátításához legalább 30-as Műhelyérték szükséges).

Tanoncok oktatása: Tanítványod Hibái között jó eséllyel megtalálható a Fukar Mester is (még ha te nagylelkűen is bántál vele), mert nem értette meg, amit tanítottál neki. Ahhoz, hogy egy évszak alatt legalább egy pontnyi Mágiaelméletet a fejébe verhesd saját, mágiával kapcsolatos Kifejező-készséged + tanítványod Intelligenciája összegére kell dobnod 3+ célszámmal. Készülj fel arra, hogy tanítványod türelmetlenné válik és még tanítása befejezése előtt otthagy téged.

• **FAMULUSHIÁNY:** Természeted vagy varázsképessegeid hiányából fakadóan nem vagy képes kialakítani a téged és Famulusodat összekötő fonalakat és ebből következően nem lehet Famulusod. A Hibát Björnaer mágusok nem vehetik fel, mivel ők más módon is képesek a Famulus nemlétéből fakadó hátrányaikat ellensúlyozni.

• **ESETLEN VARÁZSLÁS:** Varázslataid rendeltetési helyükre juttatása gondokat okoz neked. Balsikernek számít a 0 eredményű Célzás dobásod is.

• **HIÁNYZÓ TERMÉSZETES ELLENÁLLÁS:** A Formáid értékéből fakadó járulékokat nem kapod meg a Mágikus Ellenállás dobásaid során. Ez annyit tesz, hogy ha Parma Magicád nélkül kell védekezned, akkor a Mágikus Ellenállásod értéke +0. Ha az ellened mondott varázslat előírja a Természetes Ellenállás dobást, akkor arra a dobásra továbbra is jogosult vagy.

-3 pontos Hibák

• **MÁGIAFÜGGÉS:** A varázslás, a mágia fölötti hatalom érzésének rabjává váltál, ezért bármikor is varázsolsz össze kell szedned minden akaratodot, hogy ne használj mágikus képességeidet újra (meg újra, meg újra...), egészen az Öntudatlanságig. Minden varázslatod után dobj Intelligenciadra + Összpontosításodra stresszdobást 3+ varázslatod Szintjének fele ellen vagy azon nyomban újabb varázslatba fogsz

(aminek a szintje lehetőleg ugyanakkora kell, hogy legyen de legalább is a lehető legjobban meg kell hogy közelítse az előző varázslat erősségét). A dobásokat addig kell folytatni, míg vissza nem nyered az uralmat önmagad felett. Balsiker esetén addig folytatod a varázslást, amíg el nem ájulsz.

• **KOMOLYAN GÁTLÓ GYAKORI KÖRÜLMÉNYEK:** Bizonyos, viszonylag gyakorta előforduló helyzetekben el kell felezned minden mágia dobásodat. Ilyen körülmény lehet például, ha felhők vannak a fejed felett vagy ha épületben tartozkodsz.

• **KOMOLY MÁGIKUS HIÁNYOSSÁG (KIVÉTELES):** Nagy nehézségekbe ütközöl az egyik Művészet használatakor (ne Corporem vagy Vim legyen, sem pedig valamelyik Technika). Felezz el minden olyan összeget, amelyikben a kiválasztott Művészet szerepet játszik (ide tartozik az összes varázslás dobás, a Műhely értékek és maga a Művészet is, mikor csak önmagában számít). Példának okáért ha Komoly Hiányosságod van Terramban, akkor bármilyen Rego Terram varázslatnál mifelőtt dobssz, meg kell felezned a Rego + Terram + Állóképességed összegét, míg Apróbb Mágikus Hiányosság esetében elég csak a Terram értékedet.

• **ÖNÁLLÓTLAN TANULÓ:** Nehezedre esik önmagadtól rájönni az összefüggésekre, ezért vonjál le a dobásaidból 4-et, ha a mágiát tanulmányozod. Ha könyvből tanulsz, akkor számodra a könyv értéke 4-gyel csökken.

• **ELSZIGETELT:** Annak ellenére, hogy a Rendtől távol tanultad meg a mágia művészetét, mégis a Rend tagjaként tartanak számon. Nem ismered sem a Latin Beszédet sem a Latin Írást/Olvadást, nincsen kezdő értéked sem a Rend Tanából sem a Rend Történetéből és a karakter megalkotásánál nem veheted fel a Certamen ismeretét. Nagy valószínűséggel tartasz a Hermetikus mágusoktól. Mindezek mellett képes vagy írni a saját mágikus nyelveden (ogammal, rúnákkal vagy más hasonlóval), mivel erre a karakter indulásakor 3 pontos ismereted van.

• **GYENGE PARMA:** Parma Magicád bizonyos, viszonylag gyakorta előforduló helyzetekben ellenfeled támadásaival szemben nem nyújt védelmet (az Ellenállásod kezdő értéke 0, de a Formából és máshonnan származó módosítók továbbra is érvényesek). Ilyen helyzet lehet az, ha az ellenfeled varázslás közben pálcájával rád mutat vagy énekel.

• **FÁJDALMAS MÁGIA:** Minden kimondott varázslatod fájdalmat okoz neked, ezért minden egyes varázslatod után veszítesz egy Egészség szintet és megkapod az ennek megfelelő sebesüléssé büntetését (de valódi sebesülést nem szenvedsz el). A „fájdalom sebeket” a rövid távú Kimerültséghez hasonlóan lehet kipihenni (a Rituiális varázslatokkal együtt járó fájdalom – a hosszú távú Kimerültségnek megfelelően – szintén csak hosszú távon pihenhető ki). A



valódi sebesülésekből és a fájdalomból származó levonások összedóznak.

Célszerű az épségedet jelző négyzetekben a fájdalom sebeket valamilyen jól megkülönböztethető módon jelölnöd, például csillaggal vagy függőleges vonallal, mert így nem lehet őket összetéveszteni a valódi sebesülésekkel (amelyeket általában X-szel szokás jelölni).

• **IDŐS:** Akár túlságosan későn kezdted el a tanonckodást, akár mestered rosszindulata akadályozott téged, mindenesetre mire mágusszá váltál megöregedtél. Életkorod 40 + Állóképességed összege, így aztán még az is előfordulhat, hogy a játék kezdete előtt dobnod kell az Öregedési táblán (az életelixír nyújtotta segítség nélkül). Ha a játékot még ennél is idősebben szeretnéd kezdeni, akkor a Hiba minden további -1 pontos növelésével a karaktered még három évvel öregebbé válik. Első, mágusként töltött évéd minden bizonnyal az életelixíred kifejlesztésével telik majd el.

• **GYOMORKAVARÓ VARÁZSLÁS:** A mágia használatát kényelmetlennek találod, a varázslataid után gyakran rosszul is érzed magadat, ezért minden egyes varázslatod kimondása után minél hamarabb valamilyen apróbb (nem mágikus) szertartást kell végrehajtanod. Ilyen rítus például az, ha háromszor a földhöz érinted a fejedet, lehörpintesz egy jó adag savanyú lörét vagy megmosod a kezeidet; a fontos, hogy a szertartásod egyszerű legyen, de mégse maradjon független a körülményektől. Gondolnod kell arra is, hogy a szertartásodat – mivel azért van rá szükséged, hogy ismét jól érezd magadat a bőrödben – ki kell játszani. Amíg végre nem hajtod ezt a szertartást, minden mágiaival kapcsolatos dobásodra -3 módosítót kapsz. Ha a rítusod előtt többször is varázsolsz, a büntetés minden alkalommal eggyel nagyobb lesz, azonban a szertartásod után eltűnik az egész büntetés. Fontos, hogy esetekben egy környi Certamen is varázslatnak számít.

• **GYATRÁN OLVASÓ:** Nem is tudsz igazán és nem is szeretsz olvasni. Ez a következőket jelenti:

■ Az összes mágikus könyvet a valódi értékénél 3 szinttel alacsonyabbként kell kezelned.

■ Ha a varázslatokat könyvből tanulod vagy ha műhelynapló alapján dolgozol, akkor -8 pontos levonás járul a Műhely Értékedhez.

■ Amennyiben varázslatodat könyvből olvasod fel, 5-tel több Balsiker kockával dobsz.

■ A többi mágus írásainak megértéséhez kapcsolódó dobásaid -3 pontos módosítót kapnak.

• **PISZMOGÓ VARÁZSLÓ:** Varázslataid előkészítése és végrehajtása a megszokottánál több időt vesz igénybe. Formuláns varázslataid két Kör ideig tartanak, akár csak a Spontán mágiád, kivéve ha Sebesen varázsolsz; ebben az esetben a te varázslatod is a többi varázslattal egyidőben, az első Kör végén jelenik meg. Rituális varázslataid sebessége nem tér el a többiekétől, mivel

ezeket minden mágusnak lassan és nagy körültekintéssel kell végeznie.

• **HELY IGÉNY:** Képtelen vagy csak könyvekből és visből tanulmányozni a mágiát (azaz a varázslatokat, a Művészeteket talán még a mágikus tárgyakat is), csakis a mágikus Forma jelenlétében, azzal kísérletezve vagy képes tanulmányaidban előrelépni. Például az Aquam tanulásához valamilyen patak vagy tavacska mellett kell üldögnöd, az Ignem kutatásához pedig nagy tűzre van szükséged. Bármí, ami gyarapszik, megfelelő a Creohoz és bármí, ami pusztul vagy romlik megfelelő a Perdohoz. A hely igény erősen meghatározza, hogy mely Művészetek tanulmányozására van lehetőséged, ráadásul ezeken a helyeken a könyveid is veszélyeknek vannak kitéve. A Formabéli tudásod növekedésével együtt megnövekszik az igényed is. Míg Aquamhoz megteszi a tavacska is kezdetben vagy Intellegohoz elegendő egy szerényebb könyvtár, könnyen úgy találhatod, hogy a magasabb szintű mágia elsajátításához az óceánon vagy a világ legnagyobb könyvtárában kell tanulnod. Az ilyen igények könnyen megakadályozhatják a fejlődésedet egyes Művészetekben. Példának okáért nem feltétlenül létezik bárhol is a világon olyan hely, ahol elegendő teremtmény van Creo 15 megtanulására vagy az Ignem 20 elsajátításához szükséges tűzhányó túlságosan veszélyes ahhoz, hogy a közelében tanulj.

• **MEREV MÁGIA:** Varázslataidhoz nem vagy képes vist felhasználni, így nem is tudod megnövelni varázslataid Időtartamát vagy Hatótávját, nem tudod megemelni varázslat dobásaidat, nem tudsz Rituális mágiát használni és nem vagy képes semmiféle végleges kihatású varázslatra sem. Mindamellett a műhelyben fel tudod a vist használni.

-4 pontos Hibák

• **KELLÉKEK:** Formuláns varázslataid megfelelő használatához eszközökre (apróságok, alkalomhoz illő öltözet, gyógynövények, ékkövek, mágikus készítmények) van szükséged. Minden egyes varázslatodhoz különböző kellékek szükségesek, amelyek használatára nélkül nem tudod elmondani a varázslatot. A Spontán varázslatokhoz és a Rituális varázslatokhoz nem kell eszközöket használnod. A Varázslatok Fókuszai nem tartoznak a szükséges kellékek közé.

• **APRÓBB MÁGIKUS HIÁNYOSSÁG (GYAKORI):** Komoly gondjaid vannak az egyik alapvető Művészet használatával, ezért Művészeted értéke használat közben fele akkora (lefelé kerekítve) mint valójában, míg tanuláshoz teljes értékű kell alapul venni. A Hiba kizárólag Corporemre, Vimre vagy valamilyik Technikára vonatkozik.

• **ÉRZÉKENYSÉG A MENNYEI ERŐKRE:** A Dominiumra különösen fogékony vagy, így aztán ha a Menny hatalmával kerülsz szembe, akkor a szokásos büntetések (varázslás dobás módosítók és Balsiker dobások) kétszerese jár varázslataidra.

• **ÉRZÉKENYSÉG A TÜNDÉRERŐKRE:** Különösen fogékony vagy a tündérek varázseréjére. Ha belépsz a tündérek területére, akkor dobjál Állóképességedre a terület Aurája ellenében. Amennyiben dobásod kisebb az Auránál elveszíted a tájékozódó képességedet, megugrik (3+ erősségű lesz) valamilyik, véletlenszerűen kiválasztott jellemvonásod, vagy bármilyen más, a helyzetnek megfelelő mellékhatás következik be. Ha már szert tettél ilyen erősségű jellemvonásra, akkor a meglévő erősség növekszik kettővel. Minden Mágikus Ellenállásodat, még a Parma Magicából adódót is, el kell felezned, azonban ha valaki más védelmez téged Parma Magicával, akkor arra nem hat a Hibád, a Parma Magica megőrzi eredeti értékét.

• **ÉRZÉKENYSÉG A POKOLI ERŐKRE:** Az alvilági erők különösen fogékony vagy, ezért mikor valamilyen Pokoli befolyás alatt álló területre érsz, akkor dobnod kell állóképességedre a terület Aurája ellen, vagy rosszul leszel (-1 levonás az összes dobásodból). A démonokkal szemben -3 módosítót kapsz a Pozitív jellemvonásaidra (mint például: Bátor). A Pokoli mágia ellen Mágikus Ellenállásod csak fele akkora erővel működik, ám ha valaki más Parma Magicája védelmez téged, akkor az megőrzi eredeti értékét.

• **ÉRZÉKENYSÉG AZ ÉRTELEM ERŐIRE:** Különösen fogékony vagy az Értelem Birodalma érvekben rejlő erejére. Mágiád hajlamos cserbenhagyni téged, ha az Értelem befolyása alatt álló területen tartózkodsz. Az Aura erősségétől függetlenül az összes varázslás dobásból 5 pontot le kell vonni és a szokásos mennyiségű Balsiker kockák kétszeresét kell használni. Az Értelem területén képtelen vagy felolvasni bármilyen mágikus szöveget is, mivel az értelmetlen zagyaságnak tűnik.

• **ZAVAROS MÁGIA:** Mágiád nagyon nyers maradt. Spontán varázslat esetén meg kell határoznod, hogy milyen szintű hatást kívánsz elérni. Abban az esetben, ha a dobásod több, mint 5 Szinttel volt a kívánt hatás alatt vagy felette, a varázslat irányítása kicsúszik a kezeid közül és a mesélő dönti el, hogy milyen eredménnyel jártál. Ezen felül ezzel a Hibával együtt jár a Zabolátlan Mágia (mágia használata közben több Balsiker kockát kapsz) és a Fércmágia (nem lehetnek Mestervarázsaid) is, azonban a fenti Hibákért nem jár több Erény pont. Továbbá vist használva a megszokottnál kétszer több Balsiker kocka jár neked. Az egyetlen jó oldala az egésznek, hogy Balsikereid sokkal inkább szokatlanok, mintsem rossz hatásúak. Magyarul a Balsikerek sokkal gyakoribbak nálad, de Balsikereid hatásai leginkább csak kényelmetlenek és nem veszélyeztetnek téged (barátaid viszont nem élveznek semmiféle különleges védelmet).

• **CSUPASZ VARÁZS:** Nem tudsz sem megtanulni sem elmondani Előfeltétellel rendelkező varázslatokat. Varázslatodként csak egy Technikát és egy Formát használhatsz.



• **KISZÁMÍTHATATLAN MÁGIA:** Kizárólag stressz dobással varázsolhatsz, még akkor is, ha teljesen kipihent vagy. Bár a kísérletezésért járó még egy kockát nem kapod meg, mégis minden Műhely munkádnál dobnod kell a „Kísérletezés szokatlan eredmények listáján” (a kockázattal járó módosító nélkül). Ha viszont valóban kísérletezel, akkor évszakonként készer kell dobnod a szokatlan eredmények listáján. Mindezek mellett egyetlen Formuláns varázslatból sem csinálhatsz Mestervarázst.

-5 pontos Hibák

• **SPONTANEITÁS HIÁNYA:** Mágiád olyan erővel kötődik Hermész Rendjének Formuláihoz és Rituáléihoz, hogy képtelen vagy rögtönözni; képtelen vagy a Spontán varázslatok használatára. Ez nem jelent igazán nagy gondot, mivel tanonccéveid befejeztével 150 helyett 200 szintnyi Formuláns varázslatod lehet. Ezen kívül felveheted a Formuláns varázslatok iránti Érzéket is, ami +3 pontos Erény, de ezzel a Hibával már 2 Erény pontért hozzájutsz.

• **KORLÁTOZÁS (GYAKORI):** Bizonyos, gyakorta előforduló helyzetekben nem tudod használni a mágiádat. Ilyen helyzet az, ha a föld alatt vagy egy épület belsejében tartózkodsz, de ezeknél semmiképpen sem kevésbé gyakori.

• **SÚLYOS MÁGIKUS HIÁNYOSSÁG (GYAKORI):** Egy gyakorta előforduló Művészet (mint amilyen a Corporem, a Vim vagy valamelyik Technika) használata komoly gondokat okoz neked. Felezz el minden összeget (az összes dobást, Műhely értéket, vagy csak a Művészet értékét önmagában), amelyek tartalmazza ezt a Művészetet.

-6 pontos Hibák

• **RENDSZERTELN:** Sohasem sikerült teljes egészében átlátnod a varázslás bonyodalmait, ezért csak nagyon nagy erőfeszítéssel vagy képes a Formuláns

mágia használatára. Semmilyen Rituális varázslatot sem tudsz megtanulni, a Formuláns varázslataidat pedig úgy használod, mintha Rituális varázslatok volnának, beleértve ebbe a vis használat szükségességét is. Mindemellett a Spontán varázslatokat ugyanúgy használod, mint a többi mágus.

• **EGYSZEMÉLYES MÁGIA:** Mágiád személyre szóló és ezért -5 levonást kapsz minden varázslatodra, amelyek nem rád, hanem valaki másra irányul. A büntetés ugyanúgy vonatkozik azokra a Műhely munkákra is, amelyek nem veled, hanem bármi mással foglalkoznak, beleértve ebbe még a famulusi kapcsolatod kialakítását is.

szenvedélyek

A Szenvedélyek a karakter cselekedeteit meghatározó vezérelvek és viselkedési formák. Karaktered belsejéből fakadnak, éppen ezért csakis az emberi elme számára felfoghatatlan hatalmak képesek változtatni rajtuk vagy eltörölni őket. Mivel a Szenvedélyek folyamatosan uralmuk alatt tartanak, ezért ha felveszed valamelyikőjüket, azzal meghatározod, hogyan viselkedik karaktered ideje nagy részében.

Döntsd el, milyen jellegű Szenvedélyeket szeretnél. Nem tanácsos Erényeid közé háromnál több Szenvedélyt felvenned, mivel ha több, mint három Szenvedély van, akkor a különböző kényszerítő erők széttepi a karakter személyiségét. Az esetleg mégis előforduló eseteket csakis kiemelkedően jó teljesítményű szerepjátékkal tudod átvészelni.

Ne feledkezz meg arról, hogy a személyiségedet uraló Szenvedélyeidet folyamatosan ki kell játszani, bár személyiséged nem csak ezekből áll, mivel nem mutatják be lelked minden részletét. Jellemvonásaid is kifejezhetnek egyes részeket, azonban ha valamilyen helyzetben mind Jellemvonásaid egyike, mind Szenvedélyed érvényes lehet, akkor szenvedélyed elsőbbséget élvez. Ha „fellobban” valamelyik Szenvedélyed, akkor Jellemvonásaid többet nem junak szerephez. Jellemvonásaid már csak azért is eltérnek Szenvedélyeidtől, mert csak az egyes helyzetekben mutatott viselkedésedet befolyásoló dobásokat módosítják, míg Szenvedélyeid hozzáadódnak Önbizalmadhoz és hatással vannak az adott jelenet összes dobására is.

Önbizalom pontjaidból a Szenvedélyek segítségével a jelenet végéig kitartó járulékokat kovácsolhatsz. Különösen nehéz helyzetekben minden dobáshoz hozzáadhatod Szenvedélyed értékét. Ne feledd, hogy a jelenet addig tart, míg vagy a helyszín vagy az időpont meg nem változik. A mesélő dönti el, melyik Szenvedélyt és mikor szabad felhasználnod.

Mivel karaktered a Szenvedély teljes jeleneten át tartó felhasználásába lényeg és akarata utolsó morzsáit is beleadja, ezért el kell költened egy Önbizalom pontot ahhoz, hogy megkapd a módosítót. Tegyük fel példának okáért, hogy felvetted a Tisztességet, és ezek után rád bíztak valamilyen titkot, amit megfogadtál, hogy nem mon-

dasz el senkinek; ennek érdekében Szenvedélyed erejét is felhasználhatod. Ha megkínóznak, hogy kihúzzák a titkot belőled, egy Önbizalom pont elköltése után a kínzás jelenetben szereplő összes dobásodhoz hozzáadhatod Szenvedélyed erejét, emléve, hogy ezzel képes leszel tartani a szádát és a fogadalmadat.

Ha Szenvedélyed értéke módosítja a jelenet összes dobását, akkor ez vonatkozik a mágiával kapcsolatos dobásaidra, varázslás dobásokra és Mágikus Ellenállás dobásokra is. Meggyőződésed ereje ellenállóbbá tesz a közvetlenül rád ható varázslatokkal szemben, még akkor is ha segítő szándékkal varázslták azokat rád (a hasznos varázslatok esetében, mint amilyenek a gyógyító varázslatok is, ha a varázslat működésbe lépéséhez magas értéket kell dobnod, akkor a dobásban Szenvedélyed értéke levonásként jelenik meg). Például ha Szerelmes vagy, komoly esélyed van arra, hogy a szerelmed örömeinek felidézésével megacélozva lelkedet ellenállj a tündérhercegnő csábításának.

Ugyan Szenvedélyed ereje a dobások módosítójaként sokszor segítségére szolgálhat, de gyakorta hátráltathat is. A téged vezérlő érzelmek elhamarkodott döntésekhez, tévedésekhez vezethetnek. Példának okáért felhasználhatod Gyűlöleted értékét arra, hogy hozzáadjad legnagyobb ellenfeled hazugságait megcáfoló dobásodhoz. Azonban ha ellenfeled esetleg igazat mond, Gyűlöleted akkor is hozzáadódik hitetlenkedésedhez, így aztán Gyűlöleted annyira eltorzítja látásodat, hogy még az igazságot sem fogadod el.

A Szenvedélyek használatának másik veszélye, hogy ha a Szenvedéllyel teli jelenet során bármikor is Balsikered van, akkor a Szenvedélyek fellobbantására elhasznált Önbizalom pontod végleg elúszik. Ezzel egyidőben elveszíted az összes, Szenvedélyből adódó módosítót és a jelenet hátralévő részében egyetlen Szenvedélyedet sem lobbantathatod fel. Mindezek mellett pedig elcsenved a Balsikered következményeit is.

A Szenvedélyeket folyamatosan ki is kell játszani. Ha elhagyod Szenvedélyedet azután, hogy fellobbant és megkaptad az értékét módosítóként, akkor automatikusan elveszíted a jelenet elején felhasznált Önbizalom pontodat is. Tegyük fel, hogy ősi ellenséged elleni harcban felhasználod Becsületedet, vagyis ezek után becsületesen kell harcolnod mindvégig. Ha ellenfeled elveszíti a kardját, és te megtámadod a fegyvertelen embert, akkor ezzel vétettél becsületet ellen, és ezért Szenvedélyed erejét veszti. Nem csak a jelenetre vonatkozó módosítót veszíted el, hanem még a beleadott Önbizalom pontod is elúszik. A mesélő bírálja el, hogy mi számít Szenvedélyed elhagyásának.

Ne feledd, hogy a Szenvedélyeknek is vannak Jellegzetességei, amelyek a Tulajdonságokhoz, Jártasságokhoz és Hírnévhez hasonlóan Szenvedélyed legfőbb tárgyára vonatkoznak. Szenvedélyed értéke 1 pontot emelkedik minden olyan jelenetben, ahol a Jellegzetességedbe tartozó szereplők is részt vesznek. Szenvedélyed nem függ kizárólagosan Jellegzetességedtől, ezért ha

a jelenetben nem szerepel egyetlen Jellegetes szereplő sem, attól Szenvedélyed még kihatással lehet életed más részeire is.

• **KÖLTSÉG:** Az összes Szenvedélynek egységára van, Szenvedély pontonként 1 Erény pont, azaz ha valamelyik Szenvedélyre 3 pontot költesz, akkor 3 pontos lesz a Szenvedély értéke. Az Erények nagy részétől eltérően növelheted Tapasztalatodból a Szenvedélyed értékét. A Szenvedély növeléséhez szükséges Tapasztalat mennyisége megegyezik a Tulajdonságok és a Jártasságok fejlesztésének költségével. Fontos, hogy csak az előző mesék során használt Szenvedélyekre költhetsz Tapasztalatodból; Szenvedélyeid felizzanak, ha szembetalálsz magad velük. A saga fejezetben többet is olvashatsz a mese befejezése utáni Tapasztalat elosztásáról.

• **SZERELEM:** Újra meg újra végzetesen szerelmes leszel azokba, akikhez közel kerülsz. Valójában a szerelem érzésébe vagy szerelmes és azt keresed. Akár egyetlen személy iránt táplálsz gyengéd érzelmeket, akár minden alkalommal új szerelmet találsz magadnak a fontos az, hogy igyekszel minél több időt tölteni szerelmed társaságában. Folytonosan Szenvedélyed szítója jár a fejedben, minden lélegzetekkel az ő nevét mormolod és éjszakánként fejedben a kettőtök képével térsz nyugovóra. Szenvedélyed csakis az esztétikumon alapul, semmiféle testi vágy nem terheli; tiszta és igaz. Még csak ismerned sem kell szerelmedet, olyasvalaki is lehet, akit megpillantottál a tömegben és azóta epekedsz utána. (Bár a Szerelmet leginkább más emberek iránt érzünk, a szerelem tárgyának nem kell feltétlenül embernek lennie.)

Ha bármikor szenvedsz, veszélybe kerülsz esetleg kedveseztet vagy, szerelmedből erőt meríthetsz a kitartáshoz. Hozzáadhatod Szerelmed értékét a jelenet összes dobásához.

Jellegetességek: egy bizonyos férfi, egy bizonyos nő, valamilyen eszménykép, terület, tündér, tündérkirály vagy -királynő, nemes vad, apáca vagy pap.

• **FÉLTÉKENYSÉG:** A sárga irigység könnyen útát talál lelkedbe. Irigyszel mindenkire, aki véleményed szerint felettébb áll vagy akinek olyan tárgya vagy hatalom van a kezében, amihez te (még) nem jutottál hozzá. Irigységed középpontjátul választasz egy bizonyos személyt vagy sajátágot, amire féltékeny vagy mindenkire felett. Az irigyszel személy megszegésére, leleplezésére törekszel, mert ezzel tudod kiegyenlíteni a kettőtök közti különbséget (a saját fejedben legalábbis). Szükséges esetben még a gyilkosságig is eljuthatsz.

Ha bármikor is attól tartasz, hogy nem tudod saját szintedre kényszeríteni, akire vagy amire féltékeny vagy esetleg félsz, hogy nem leszel képes bosszút állni rajta önmagadért, féltékenységed ösztönözhet, hogy tovább küzdj és eleget tégy a téged ösztönöz erőnek. Hozzáadhatod Féltékenységed értékét a jelenet összes dobásához.

Jellegetességek: valaki más, rangok, társadalmi helyzet, vagyon, hatalom, szívesség, család, mágikus erőforrások.

• **GYŰLÖLET:** Rettenetesen hamar vagy képes gyűlölni bárkit vagy bármit. Elképzelhető, hogy bizonyos dolgokat, mint például egy személyt vagy az Iszlám hitet a többinél is jobban gyűlölsz, de minden új nap újabb és újabb megvethető dolgokat kínál neked (a legjobb, hogyha minden mesében találál valamit, amit aztán utálhatsz). Ha lehetőséget kapsz, hogy lecsaphass arra, amit gyűlölsz nem habozol és bármennyibe is kerül ez neked vagy másoknak, a gyűlölt eszme vagy személy vesztére törsz.

Ha valamikor is lehetőséged nyílik, hogy lesújtass bármire, amit gyűlölsz, akkor karod erejéhez végig a jelenet során hozzáadódik gyűlöleted erejének értéke is. Kudarcotól való félelmedben felhasználhatod gyűlöleted akár arra is, hogy haragod segítségével megszabadulj az elkecsereződéstől.

Jellegetességek: kommuna, fejed, őrdögimádók, mörök, tündérek, mágusok, angolok, kelták, zsidók, skandinávok, hűbériség.

• **BOSSZÚ:** Bosszút akarsz állni valamilyen személyen, csoporton vagy szervezeten, akiről azt gondold, hogy cserben hagyott vagy megalázott téged. Egyfolytában azon töröd a fejed, hogyan tudnál lesújtani rájuk, nem mérlegelve azt, hogy ezzel kinek mekkora szenvedést okozol, mivel szerinted a végeredmény mindenben igazolni fog majd téged. Hat ökörrrel sem lehet téged elhúzni, ha már egyszer küzdelembe keveredtél ellenfeleddel.

Ha össze is törték és megverték, a bosszú akkor is új erőt ad neked és Bosszúd értéke módosítja a jelenet összes dobását. Még akkor is felhasználod a jelenetre vonatkozó módosítót Bosszúd legfőbb célpontjával szemben, hogyha abban a pillanatban nem kívánod őt megölni.

Jellegetességek: nemesek, szüleid, testvérek, hóhér, király, gyilkosok, mörök, pogányok, Hermész valamilyen Háza.

• **GERJEDELEM:** Megszállottan vágyasz a testi gyönyörre. Sokféle különböző okod lehet erre, egyéniségedtől függően vágyhatsz valakire ártatlansága, Hibátlan szépsége, társadalmi helyzete miatt vagy pusztán csak azért, mert az ellenkező nemhez tartozik. Természetesen vágyaidat nem kell kizárólag az ellenkező nemre vagy a felnőttekre sőt, az emberekre korlátoznod, elferdült vágyaid tárgya lehet valamilyen eszme vagy cél (hatalom vagy a trón megszerzése). Elképzelhető az is, hogy egyetlen dolgot kívánsz minden másnál jobban és egyfolytában azt hajszolod.

Vágyaid céljának közelében gerjedelmed uralkodik felett, így könnyebben tudsz közelebbi ismeretséget kötni vele, és Szenvedélyed értéke a jelenet folyamán segítséget nyújt abban, hogy megszerezd, amit akarsz. Gerjedelmed akkor is segítségre siethet, ha attól félsz, hogy vágyaid kielégítése előtt legyőznek téged.

Jellegetességek: egy bizonyos férfi vagy nő, férfiak, nők, valamilyen hercegnő, egy bizonyos szűz, valamilyen tündér, állatok, gyerekek, vagyon, mágikus kódexek, varázslatok.

• **HŰSÉG:** Őszintén megbízol azokban, akikkel megállapodtál az együttműködésben és a kölcsönös segítségnyújtásban (ez persze nem jelenti azt, hogy ostoba vagy könnyen rászédhető lennéd). Sőt még büszke is vagy arra, hogy ügyedhez hű tudsz maradni. Elképzelhető, hogy valamilyen meghatározott csoportnak vagy ügynek vagy az elkötelezettje és nem vagy hajlandó cserben hagyni őket, akármit is von ez maga után. A Hűséget legtöbbször szóbeli fogadalommal fejezik ki, de önmagadban tett személyes fogadalom, amelyben a másik fél mellett kötelezed el magad, is jelképezheti azt. Bármikor, ha támogatód hív vagy saját elhatározásodat követed indulnod kell, hogy válalt kötelezettségedet teljesítsd.

Ha ügyed iránti odaadásod veszélybe kerül, hűséged teljes erejével felléphetesz elkötelezettséged megőrzése és fenntartása mellett; a jelenet ideje alatt igénybe veheted Szenvedélyed értékét. Hűséged elkeseredettséged vagy közelgő kudarcod idején is segítségére siethet és értékével átsegíthet a nehezén.

Jellegetességek: Egyház, egy bizonyos conventus, valamilyik mágus, egy bizonyos család, meghatározott vidék lakói, a király, családod, barátok.

• **MOHÓSÁG:** Minél nagyobb vagyont és hatalmat akarsz összegyűjteni vagy csak valamilyen meghatározott tárgyra vágyasz és mindenre képes vagy, hogy rátehesd a kezdet. Mohóságod legtöbbször kézzelfogható, földi tárgyakra terjed ki úgymint arany vagy ékszerek, de sóvároghatsz megfoghatatlan dolgok után is, ilyenek lehetnek az emberi lelkek vagy mágikus hatalom. Erkölcsei fenntartások hiányában még lopásra vagy gyilkosságra hajlandó lehetsz, hogy megszerezd, amire vágyasz. A Féltékenységgel és a Mohóság közötti különbség lényege, hogy míg a féltékeny ember pusztán csak azért akar megszerezni valamit, mert az valaki másé, addig a mohó ember a dolgot saját magát szeretné a sajátjának tudni; a Féltékeny célja, hogy ellegyen, a Mohóé pedig, hogy megszerezzen.

Ha bármikor feltűnik valamilyen dolog, ami után sóvárogsz, akkor eltántoríthatatlanul hajszolni kezded azt mohóságod minden erejével (és értékével). Ha viszontagságokon kell keresztülmenned vagy ha a halál torkában vagy, Mohóságod értéke akkor is segítségére szolgálhat, hogy gondjaidon túljutva tovább kapzsiszkodhass.

Jellegetességek: arany, varázstárgyak, varázs könyvek, ékszerek, tündér kincsek, lelkek, hűvek, föld.

• **BECSÜLET:** A lovagi erények alapján különbejáratú becsületkódexet alakítottál ki magadnak, melyhez minden körülmény között ragaszkodsz. Ennek megfelelően mindenkor tiszteltetted és becsülettel kell viselkedned másokkal szemben, még ha közemberek vagy az ellenségeid is. Amennyiben a küzdelem során ellenfeled fegyvertelené válik és ezzel hátrányos helyzetbe kerül, vissza kell szolgáltatnod fegyverét. A lovagok legtöbbje, bár nem mindegyikőjük, rendelkezik becsülettel, persze mellettük mások is tarthat-

ják magukat a szigorú erkölcsi normákhoz; bárki, aki így gondolja megteheti ezt. A Becsületes viselkedést ösztönözheti külső forrás, mint amilyen az Egyház tanítása, vagy fakadhat belső meggyőződésből is.

Ha veszélybe kerül saját vagy másvalaki becsülete, meggyőződésed és „érték” rended is hatással lehet a jelenet folyamán cselekedeteidre. Azonban előfordulhat, hogy az önfeláldozás az egyetlen becsületes cselekedet, amikor is Szenvedélyed segítségével teljesítheted kötelességedet.

Jellegzetességek: lovagi erények, a hölgyek irányában, az ártatlanok irányában, a védtelenek irányában, ígéreted teljesítése, tartozások egyenlítése, az Egyház irányában.

• **HARAG:** A legkisebb dologra is elveszíted a türelmedet és néha még dühöngeni is elkezdesz. Kiválaszthatasz valamilyen jellegzetességet, amire azonnal ingerültté válsz, de az összes csalódást okozó élményed is feldühít. Személyiségedtől, történetedétől és élettapasztalatodtól függ Haragod eredete és jellege. A Harag és a Gyűlölet közti különbséget az adja, hogy míg az utóbbi Szenvedélyed forrása felé ösztönöz téged, addig az előbbi másképpen jelenik meg: közvetlen környezeted okozza Haragodat. Természetesen a két Szenvedélyt összepárosítva is felveheted.

A szerepjáték határozza meg, mikor válsz haragossá. Elmondható, hogy akkor böszülsz fel, ha csalódás ér, megbántanak vagy megsértenek esetleg fenyegetve érzed magad. Heves érzelmek felidézésével is képes vagy dühbe gurulni, különösen akkor, ha rosszul áll a szénád és szükséged lenne egy kis segítségre. Fontos megjegyezni, hogy ameddig haragos vagy, addig Szenvedélyed értéke az összes Kifejezőkészségedet érintő dobásban levonásként jelentkezik.

Ha Balsikert dobasz vagy a végösszeged 20+ lesz abban a jelenetben, amelyikben fellobbantottad Haragodat, akkor az Örjögő Hiba alatt leírtaknak megfelelően kezdesz el viselkedni. Szenvedélyed hozzáadódik az Örjögőből származó módosítóidhoz és ha sikerül is örjögésedből lecsillapodnod, attól haragod még nem múlik el (a Szenvedély értéke továbbra is módosítja az összes dobást egészen a jelenet végéig).

A Harag Szenvedélyét és a Berszerker Erényt nem lehet együtt felvenni.

Jellegzetességek: fájdalom, sértések, megjegyzések Hermész Rendje ellen, rossz modor, gonosz, nyilvános erőszak, ördögimádók, Inkvizíció, mórok, tűz.

• **VITÉZSÉG:** A Vitézséged nem csak bátorságod kifejezését jelenti, hanem törekvésedet is, hogy elszántságod legendássá váljék. Vitézséged csak olyankor használható, ha közvetlen veszély fenyeget téged, amellyel nyíltan szembe lehet szállni és amelyet képes vagy megakadályozni. A veszély fenyegetheti barátaidat vagy meghatározott csoportot is, mint például a nemeseket vagy mágust, akik megvédésére fogadamat tettél.

A Vitézség Szenvedélye és a Bátor Jellemvonás közötti különbség lényege, hogy ha Bátor vagy, azt jelenti, hogy

hajlandó vagy vállalni a rád leső veszélyeket. Félelmed ellenére is képes vagy Bátran cselekedni, míg a Vitézséged rettenthetetlenné tesz és értéke mutatja, mennyire vagy tisztában azzal, hogy nem félsz semmitől (pl: +1-nél sejtéd, hogy semmitől sem ijedsz meg, míg +3-nál biztosan tudod, hogy a világon semmitől sem félsz).

A Vitéz karakter sohasem retten meg annyira, hogy hátráljon; ha mégis így tesz, akkor azt teljesen szándékos (bár azt, hogy visszavonulásával nem veszíti-e el a jelenet elején lehűzött Önbizalom pontot, a mesélőnek kell eldöntenie). Ha úgy döntesz, hogy kiállsz meggyőződésed mellett (vagyis felhasználod a Szenvedélyed), a jelenet ideje alatt minden cselekedettedhez hozzáadható Vitézséged értékét. Ha minden összefog ellened és felmerül a vereség lehetősége, állhatatosságod akkor is győzelemre segíthet téged.

Jellegzetességek: helytállás, több ellenfél, mesés vadak, mágusok, ördögimádók, bűnözők, pogányok, élőholtak, nagytüstű állatok.

• **SZÁNALOM:** Hatalmas részvétet érzel bárki iránt, aki szenved, legyen az ember, állat, tündér vagy akár démoni lény és lehetőségeidhez mérten megteszel mindent, hogy segíthess rajtuk. Persze lehet, hogy egy bizonyos csoport láttán hevesebb száanalom fog el, mint mások iránt, de ettől még együttérzel a többi szenvedővel is. A Száanalom igencsak megterhelő rád nézve, mivel a gyötrelmem mindennapos a Legendák Európájában. Elkézelhető, hogy ennek hatására kezdted el utazgatni, mivel segíteni akartál azokon, akikkel útközben találkozol.

Ha valaki szenved és segítségre van szüksége, te megteszel mindent, hogy a bajban mellette legyél. Szenvedélyed hozzáadódik minden értékhez, amellyel erőfeszítéseket teszel, hogy másoknak segíts. Ide tartozhat, hogyha szembeszállsz a szenvedő ellenfelével vagy ha Seborvoslást alkalmazol rajta. Fontos megjegyezni, hogy nem csak testi szenvedésről lehet szó, elképzelhető szellemi vagy lelki szenvedés is.

Jellegzetességek: gyermekek, az idősek, a bolondok, sebesültek, tündérek, varázslatos teremtmények, állatok.

• **LÁZADÁS:** Akár azért, mert gyűlölöd a hatalmat, akár mert tisztában vagy saját egyéniségeddel és nem kívánod azt korlátok közé szorítani, de nem vagy hajlandó a tekintélyek előírásainak engedelmessékedni. Természetesen az önmagukat feletteseidnek vélekedő nem vagy valami jó viszonyban és ez heves indulatokhoz vezethet conventusodon belül. Mivel a hatalommal még megegyezni nem vagy hajlandó, ezért ha a hatalmon levők nem befolyásolhatók, akkor nehéz idők várnak rád.

Ha fenyegetve érzed a függetlenséged, azonnal védekező állást veszel fel és a jelenet összes olyan dobásához, amellyel szabadságodat védelmezed, hozzáadható lázadásod erejét. Ilyen dobás lehet, ha megpróbálsz vezetődet rávinni, hogy engedélyt adjon neked az önálló cselekvésre vagy ha viselkedésed miatt kenyértörésre kerül a sor közted és feljebbvalód között,

Szenvedélyed még harci dobásaidat is módosíthatja. Felhasználhatod Lázasodást akkor is, ha valamilyen barátságtalan helyzetbe keverted, ahol minden pillanatban pusztulás és ártalom fenyeget téged, mivel nem hajolsz meg valaki más akaratát előtt, hanem új erővel veted magad a harcba.

Jellegzetességek: mások szabadsága, mágus, nemesi hatalom, Egyházi tisztviselők, Csatlós kapitányok, Praeco (Hermész Rendjének vezetői).

testi

A Testi Erények és Hibák testi adottságaidról, nem ritkán karaktered megjelenéséről nyújtanak képet. Előnyös testi adottságokkal nagyobb esélyed van arra, hogy hosszú ideig kitarts a Legendák Európájának könyörtelen világában, míg ha gyenge esetleg torz vagy, akkor az életben maradáshoz jobb, ha találékony és gyors felfogású vagy.

Változó értékű Erények

• **VÉDETTSÉG:** Születésedtől fogva jobban tűröd a rád leselkedő megpróbáltatások valamelyik válfaját. Mérgek és betegségek esetében ez akár még teljes ellenállást is jelenthet, más esetekben pedig járulékot kapsz Sebtűrés dobásodra. A szokatlan dolgokat, mint amilyen például a tűztől való védettség, kizárólag mágikus körülmények között felnőtt vagy mennyei áldásban részesült karakterek vehetik fel. A mesélővel kettesben döntitek el, hogy a védettség játék közbeni előfordulásától függően mekkora az Erény értéke (például a Védettség a betegségektől +3 pontos Erény).

+1 pontos Erények

• **KÖPGÖS:** Ugyan kis termetű vagy, de „tömör”, ezért adj Erődhez +1 pontot.

• **KÖNNYEN ELALVÓ:** Ott és akkor tudsz pihenni, ahol és amikor csak akarsz, így aztán egy teljes éjszakányi pihenéshez juthatsz anélkül, hogy valóban át kellene aludnod az éjszakát. Pillanatok alatt mély álomba vagy képes merülni, amiből ugyanúgy fel lehet ébreszteni, mint a normális alvásból. Ez az Erény jól párosítható a Félsszemmel Alvóval.

• **SZÍVÓS ALKAT:** Jól bírod a fáradtságot és a fájdalmat, az összes Épségedet és Kimerültségedet módosító levonásokat csökkentheted eggyel, ami Közepes Sérülés esetében -3 helyett -2 pontos levonást jelent. Ezen kívül +3-at adhatsz minden dobásodnak, amit a fájdalmak türéseire kell dobnod.

• **BERSZERKER:** Ha csökken az Egészséged, ha megsebesít az ellenfeledet, vagy ha mérhetetlenül csalódott vagy (bár ebben az esetben a mesélő mondja ki a végső szót), stressz-dobást kell végrehajtandod, hozzáadva Indulatos Jellemvonásod értékét is (ami azt jelenti, hogy fel kell jegyezned ma-

gadnak ezt a Jellemzőt). Ha a végeredmény 9+ lesz, akkor elkap a harc heve és Berszerkerré válsz. Ebben az állapotban +2 módosítót kapsz Sebzédes, Csillapításod és Kimerültség értékére, továbbá -2 módosítót a Védekezésre, mivel nem vonulhatsz vissza, támadásodat nem késleltetheted és nem kegyelmezhetsz. Észlelés-Indulatos Jellemvonásodra kell stressz dobást dobnod 3+ eredménnyel ahhoz, hogy megnyugodhass. Körönként egyszer próbálkozhatasz. Ha ellenfeleid elhullta után még mindig Berszerker vagy, akkor meg kell támadnod szövetségeseidet is. Ha akár Berszerkerré válásod, akár megnyugvásod során Balsikert dobasz, akkor teljesen elveszíted az uralmat önmagad felett és le kell fogni ahhoz, hogy megpróbálhass lecsillapodni.

• **SÁSSZEMŰ:** Az összes, látással kapcsolatos dobásodhoz +3-at adhatsz.

• **FÉLSZEMMEL ALVÓ:** Azonnal felriadsz, ha megzavarnak, és nem jár semmiféle levonás cselekedeteidre az ébredésed utáni első néhány körben. Ha alvás közben Észlelés dobásod kellő mértékben meggyőzi a mesélőt, akkor bármilyen zaj felriaszthat.

• **RUGANYOS:** Apró termetű vagy és fürgé: Méreted -1, de Ügyességedhez és Gyorsaságodhoz +1 pontot adhatsz. Egészséged és Kimerültség értéked is eggyel kevesebb, ezért húzd át karakterlapodon a Sérült Egészség szintet és a Kifulladt Kimerültséget.

• **FÁRADHATATLAN:** Mivel karaktered nagyon kitartó, +3-at kapsz az összes, Kimerültséggel kapcsolatos dobásodra. Mágus: Ez a járuléka a varázslásra nem vonatkozik.

• **VASSZERVEZETŰ:** +3 módosítót kapsz az összes, sebeidből történő felépüléssel kapcsolatos dobásodra.

• **HIÚZFÜL:** +3 járulékot kapsz az összes olyan dobásodra, amelyekben a hallásodra van szükséged.

+ 2 pontos Erények

• **MEGTERMETT:** 0 helyett +1 a Méreted, vagyis jól megtermett ember vagy. A nagyobb termettel még egy Sérült Egészség szint és egy Kifulladt Kimerültség szint jár együtt (felezd meg az ide tartozó sávokat. Mielőtt a következő szintre lépnél, a négyzet mind a két felét ki kell húznod), továbbá +1 pontot kapsz az Erődre is. Ha a Megjelenésed pozitív, akkor még egy ponttal emelkedik, ha viszont negatív, akkor még egy ponttal romlik. A mágusnak ez az Erény +4 pontba kerül.

• **PEHELYKEZŐ:** Különösen jó a szemed és kezed közötti összhang és nagy pontossággal tudod elvégezni a gyors, precíz mozdulatokat. +3 járulékot kapsz az összes, a kezek és ujjak finom használatával (például zsebmetszés) kapcsolatos dobáshoz, továbbá ilyen helyzetekben eggyel kevesebb Balsiker kockával dobasz. A módosító az íjászathoz nem adódik hozzá.

• **VILLÁMGYORS:** Hihetetlenül gyors reflexeiddel bármilyen meglepetésre szinte azonnal képes vagy válaszolni. Valójában néha annyira gyorsan mozdulsz, hogy még válaszlépésedet sincs időd végiggondolni; a reflexeid döntenek helyetted. Bármikor, ha meglepnek vagy megriasztanak, dobj Gyorsaságodra. Ha a dobás eredménye 3+, akkor önkéntelenül reagálsz. Kiválaszthatod leginkább valószínű cselekvésedet (támadás, kitérés, háritás, menekülés), de végső soron a mesélő dönt reakciód felől (azonban az adott helyzetben mindig az életösztönnek megfelelően kell cselekedni). Csakis azokra a veszélyekre válaszolsz önkéntelenül, amelyek létezésével nem vagy teljesen tisztában (pl.: ha két perce figyeled a feléd lopakodó orgyilkost, akkor reflexeid nem lépnek működésbe). Fontos megjegyezni, hogy nem döntheted el, reagálsz-e vagy sem. Ha barátod tréfából odalopakodik hozzád, épp ugyanannyi esélye van arra, hogy önkéntelenül keresztülszúrod, mint egy orgyilkosnak. Meg kell azt is jegyezni, hogy reagálhass, észlelned is kell valamit. Az Erény felvételével nem kapsz semmiféle különleges észlelési képességet (így álmodban még mindig könnyedén meglephetnek téged).

• **ERŐTARTALÉKOK:** Ha szükség van rá, naponta egyszer elképesztő nagyságú erőt fejthetsz ki. Erődet +4 ponttal magasabban használhatod erre az időre, utána azonban két Rövid távú Kimerültséget kell dobnod. Erőtartalékokat felhasználhatod harc közben ellenségeddel szemben, sziklák fel-emelésénél, vagy birkózáshoz.

+3 pontos Erények

• **NINCS SZÜKSÉGE ÉTELRE:** Életbenmaradásodhoz nincs szükséged ételre, mivel erődet a mágikus energiából nyered (innod azonban továbbra is kell). Sohasem vagy éhes, persze ha akarsz, akkor ugyanúgy ehetsz, mint bárki más, pusztán az ízek kedvéért. Csakis valamiféle természetfeletti háttérrel tudod ezt az Erényt felvenni.

• **NINCS SZÜKSÉGE ITALRA:** Életbenmaradásodhoz nincs szükséged folyadékra. Sosem érzel szomjúságot és kétszer olyan jól bírod a kiszáradás összes fajtáját. Ha akarsz, akkor ugyanúgy ihatsz, mint bárki más. Ezt az Erényt csakis valamiféle természetfeletti háttérrel tudod felvenni.

• **KÉTKEZES:** Épp olyan ügyesen tudod használni mind a két kezedet. Ha két fegyverrel harcolsz, a szokásos -1 levonás az ügyesebbik, -3 levonás az ügyetlen kezetre helyett csupán -1 levonást kapsz mindkettőre.

+5 pontos Erények

• **ÁLMATLAN:** Feladataid ellátásához egyáltalán nincsen szükséged alvásra és +50-es Mágikus Ellenállásod van az álmod okozó varázslatok ellen. Naponta még 8 órányi időd van, ami további egy, tanulásra és gyakorlásra felhasználásra használható



Évszakot jelent. Csakis valamiféle természetfeletti háttérrel tudod ezt az Erényt felvenni. Mágusok: +7 pontos Erény.

-1 pontos Hibák

• **FÉLFÜLŰ:** Nem tudod meghatározni a hangok forrását. -1 az összes hallás dobásra.

• **FÉLSZEMŰ:** Nem érzékelsz mélységet, és -2 levonás járul az összes lövő- és hajtófegyver Támadás dobásodhoz. Kitakart oldaladon bárki közel tud férkőzni hozzád anélkül, hogy észrevenné. Fegyveres küzdelemben -1 járulékot kapsz a Támadás dobásaidra, mivel csökkent a látómeződ.

• **FÉLLÁBÚ:** Lábad helyén falábat hordasz, ezért képtelen vagy gyorsan futni és -3 levonást szenvedsz az összes olyan dobásnál, ami a járással vagy az egyensúlyozással van kapcsolatban. Mivel nem igazán tudsz helyezkedni ezért -1 járulékot kapsz a Támadás dobásaidra.

• **HÁJAS:** Nem az izomzatod, hanem a zsír tesz nagyméretűvé. A Méreted ugyan +1, de le kell vonnod 2 pontot a Gyorsaságodból és -3-at is kapsz a Kimerültség dobásaidra (a varázslást kivéve). Még egy Sérült Egészség szinted van, de még egy Kimerültség szintet nem kapsz.

• **BETEGESKEDŐ:** -2 levonást kapsz az összes, sebekből vagy betegségből való felépüléssel kapcsolatos dobásodra.

• **SZEMMELVERŐ:** Az egyik szemed puffadt és alakatlan, visszataszító külsőt kölcsönözve arcodnak, ezért vonj le 3 pontot a Megjelenésedből. Az emberek gonosznak tartanak, és elrejtik tekinteted elől gyermekeik arcát. A Bűvölet Erénye nagyon jól illik ehhez a Hibához.

• **GYENGÉNÁTÓ:** Csökkentsd 3 ponttal az összes dobásodat, ami a látással van kapcsolatban, ideértve a Támadás és Kitérés dobásaidat is. Megzavarodsz, talán még meg is rémülsz, ha új környezetbe kerülsz.

• **NAGYOTHALLÓ:** Csökkentsd 3 ponttal az összes dobásodat, ami hallással van kapcsolatban. Az a nyelv, dialektus vagy kiejtés, ami mások számára csak bonyolult, számodra nagyon nehezen érthető. Gyakorta teszel úgy, mintha figyelnél arra, mit is mond valaki, holott egyszerűen nem hallod.

• **MÉLYENALVÓ:** Ha alszol, akkor azt komolyan csinálod: általában csak akkor ébredsz fel, ha felráznak vagy ha már kialudtad magad, de még olyankor is legalább fél órán keresztül –3 levonás járul az összes dobásodhoz és ha teheted, visszafekszel az ágyba.

• **TORZ:** Jól látható torzulásod rúttá és könnyen felismerhetővé tesz téged. Összes, szépséggel és tisztelettel összefüggő Megjelenés dobásodból vonj le 3-at. Valószínűleg rendelkez valamilyen, szerencsétlen kinézetedre vonatkozó Gúnynévvel. Mágus: Torzulásodat még tanoncidd alatt történt baleset miatt szerezhetted. Ne kíméld a fantáziádat, bármit kitalálhatsz.

-2 pontos Hibák

• **ESETLEN:** Nem vagy valami kecses és a kezed is lyukas. Játssz ki ezt, amennyire csak tudod, csökkentsd 1-gyel az Ügyességedet, és az összes Ügyességgel kapcsolatos dobásod esetén használj még egy Balsiker kockát.

• **NÉMA:** Elképzelhető, hogy kivágták a nyelved és nem tudsz beszélni. Néhány kezdetleges kézzel és morranásokkal igyekszel megértetni magad. A Hibát mágusok nem vehetik fel, mert ha ilyenek lettek volna is, a mesterük varázslattal helyreállította volna a hangjukat.

• **PÚPOS:** Alaktalan tested akadályozza mozgásodat és groteszk kinézettel ajándékoz meg téged. A Megjelenésed –3, Ügyességed pedig –1. mágusnak –1 pontos Hiba.

• **ROSKATAG:** Régebbi sérülésnek vagy súlyos betegségnek köszönhetően van 1 Leépülés pontod (lásd: Öregedés, 297.o.)

• **NYÜZÜGE:** Cingár vagy és félszeg. Csökkentsd 1 ponttal az Erődet, a Megjelenésedet és az Ügyességedet.

• **ROKKANT:** Akár születésedtől fogva vagy ilyen, akár pedig korábbi balesetednek köszönhető, de csak nagyon lassan és ügyetlenül tudsz mozogni. Bárki képes megelőzni. –5 levonás járul az összes, gyors vagy könnyed mozgással kapcsolatos dobásodhoz, –4 a Kitérésedhez és –1 a többi harci értékedhez. Csupán egy mérföldet vagy képes megtenni óránként. Határozd meg pontosan, hogy mennyire és miért vagy lebénulva.

• **FÉLKEZŐ:** Csak a fél kezdet tudod használni mászásra, harcban vagy bármi másban, ezért minden ilyen jellegű cselekedetre –2 és –4 közötti levonást kapsz. Mágusok: –3 módosítót kapsz az

összes varázslás dobásodra a kifejezetten félkezes varázslásra kifejlesztett varázslatokat kivéve (Műhely értékre –2 levonás járul az ilyen jellegű varázslatok kifejlesztésekor).

• **FILIGRÁN:** Az átlagosnál kisebb termetű vagy. Méreted –1, és csökkentened kell az Erődet 1 ponttal. Épségedre és Kimerültségedre a Ruganyosnál leírtak vonatkoznak. Ez a Hiba a mágusok számára –3 pontostként vehető fel.

-3 pontos Hibák

• **KÖSZVÉNY:** Izületeid merevek és gyakorta fájnak is, így aztán hosszú távon bármilyen jellegű mozgás komoly nehézségeket okoz neked. Vonjál le mind Ügyességedből mind pedig Erődből egyet-egyet. Előfordulhat, hogy az izületeid okozta fájdalomtól megbénulsz. Bármilyen, mozgás közbeni vagy harci Balsikert követően belobban valamelyik izületed, használhatatlanná téve az egyik végtagodat (–5 az összes dobásra, amelyikben szerepet játszik), míg csak nem tudsz egy-két napot pihenni vele.

-4 pontos Hibák

• **TÖRPE:** Akkora vagy csak, mint egy gyerek, és bár az izmaid teljesen kifejlődtek, nem vagy képes úgy és annyit emelni mint a magasabb népek. Méreted –2 és Erődből is le kell vonnod 2 pontot. Kényelmes sétatempód a normális kétharmada, és hiába vagy erős, alacsony súlypontod miatt nem vagy képes olyan fegyvert forgatni, amelyikhez pozitív Erő szükségeltetik. Húzd át karakterlapodon a Sebesült és a Közepesen Sérült Egészség szintet, akárcsak a Kifulladt és Fáradt Kimerültségi szinteket.

-5 pontos Hibák

• **VAK:** Semmit vagy szinte semmit sem látsz. Hiábavalóság lenne lövőfegyvert adni a kezédbe, képtelen vagy bármit is elolvasni és igencsak nehezen tudsz ismertelen területen tájékozódni. A Hibát mágusok nem vehetik fel: mesterük varázslattal helyreállította volna látásukat, hisz a látás a varázslás egyik alapvető fontoságú feltétele.

• **SATNYA:** Semmilyen megerőltetésre sem vagy képes néhány percnél tovább. Segítségre szorulsz bármilyen, hirtelen mozgást követelő helyzetben, mint amilyen a harc vagy az üldözés, de a hosszabb túrákra sem vagy alkalmas. Semmilyen harci Képzettséget sem vehetsz fel, mivel képtelen vagy az ehhez szükséges gyakorlásra. Az ilyen Hibával rendelkező mágusok varázslás után kétszer annyi Kimerültséget kapnak és ezért Hibájuk értéke –6.

-8 pontos Hibák

• **LEPRÁS:** Megkaptad a rettegett betegséget: a leprát. Minden ember körül (még a mágusok többsége is), az anyák felkapják

gyermeküket és elrohannak, ha meglátnak közeledni. Mindenki örülne, ha meghalnál végre, hogy a testedben bujkáló rontást egyszer s mindenkorra kifestőlhessék. Persze a testeddel is gondok vannak. Bőröd egyfolytában rothad, folyamatos bűzéről bárki felismerheti leprás mivoltodat, és tőled is állandó éberséget követel, nehogy teljesen elrothadj. Ha bármikor megsebesülsz, komoly esélyed van, hogy sebed üszkösödni kezd és nagyon lassan gyógyul (ha gyógyul egyáltalán). Minden egyes sebesülésed után –3 levonással kell felgyógyulásodra dobnod, majd dobnod kell még egy kockával; ha az eredmény 0, a sebed egyáltalán nem gyógyul be, ezért kapsz 1 Leépülés pontot (és valószínűleg valamiféle torzulást is). 1 Leépülés ponttal (az Öregedés szabályait megtalálod a Saga fejezetben) kezdted a játékot és az Állóképességedet 2 ponttal kell csökkentened. Mivel egyetlen gyógyító sem hajlandó hozzáérni, valószínűleg nem élsz már sokáig: de reménykedj a csodában.

Szellemi

Szellemi Erényeidből és Hibáidból szellemi állapotodra, elhatározásaid erejére lehet következtetni.

Változó értékű Erények

• **KÖNYVEK:** Saját könyvtárad van, és a benne lévő könyvekből sajátíthatod el ismereteket. Az Erény minden egyes pontjért 10 pontnyi Tapasztalatot oszthatsz el a játék elején Ismeret Jártasságokra (hogy melyikre költethsz, azt a mesélő dönti el). Nem kell elköltened az összes pontodat azonnal, ám a saga közben elköltött pontokat a tanulásra szánt idővel együtt lehet csak felhasználni (egy Évszak alatt 5 pontnyi, két Évszak alatt tehát 10 pontnyi Tapasztalatot használhatsz fel ebből az Erényből).

• **MAGABIZTOS:** A megszokottnál több Önbizalom ponttal kezdted a játékot. A karakter indulásakor a 3 ponton felül az Erényed értéke is hozzáadódik Önbizalom pontjaidhoz. Természetesen legalább 1 pontot kell költened az Erényre.

+1 pontos Erények

• **ERŐS SZEMÉLYISÉG:** A szokásos –3 és +3 helyett –6 és +6 között mozoghat három Jellemvonásod értéke.

• **VASAKARATÚ:** Semmilyen tevékenységbe, hiedelembe vagy érzésbe sem lehet egykönnyen belekényszeríteni téged. +3 módosító jár az összes akaratértől függő dobásodra, mint például a kísértéssel szembeni ellenállásra, a kínzás elviselésére vagy bármilyen, az akaratodat uralni próbáló varázslat vagy mágikus képesség hatásaira.

• **DEÁK:** Lehetőség és kellő idő is van, hogy olyan könyvekhez juthass és tanáro-

kat hallgass, akiktől tanulhatsz valamit. Évszakraként 1 pontnyi, ismeretekre költethető Tapasztalatot gyűjtesz.

• **GOND TALAN:** Bármilyen történet, te megengedhetetlenül vidám és jókedélyű vagy. Éppen ezért +5 módosítót kapsz az összes kétségbeesés- és bánatellenes dobásodra, továbbá +5 járul Kifejezőkészségedre azok mellett, akik képesek értékelni a világhoz való hozzáállásodat (vagyis nem tartoznak a mogorva fajtához). Semmilyen Elveszett Szerelm jellegű Hibát sem vehetsz fel, sem kezdetben, sem pedig a történet során, mivel csak felvidulnál arra a gondolatra, hogy kedvesed a Mennyből figyelhet téged.

• **BOROTVAESZŰ:** Mivel tisztán és alaposan végig gondolsz mindent, minden dobásodhoz +3 járul. Ennyivel kevésbé dől sz be a hazugságoknak, zagyvaságoknak, csúsztatásoknak és a szemfényvesztésnek, származék akár mágikus, akár köznapi forrásból.

• **JÓZAN:** Ha bármilyen olyasmit szándékozol tenni, ami ellenkezik a józan paraszti ésszel, a mesélő feladata, hogy figyelmeztessen téged. Ez a kezdő szerepjátékosok Erényalma, mivel a mesélő által adható összes segítséget szabályossá teszi, emellett kiválóan alkalmas annak bemutatására, hogy mi számít helyesnek egy fantasy világban.

• **MŰVÉSZI ÉRZÉK:** Elegendő képzelőerő és tehetség szorult beléd ahhoz, hogy új balladát írhasz vagy saját stílusú képeket készíthess. Képességeiddel nagyhírű művész is lehet belőled.

• **HIBÁIBÓL TANULÓ:** Képes vagy a saját Hibáidat megfigyelve valamelyik meghatározott Jártasságban (lehet mágikus, de lehet köznapi is) fejlődni. Ha az adott történet során először dob sz Baisikert vagy csak egyetlen ponttal véded el a célszámot, akkor egy pontnyi Tapasztalatot gyűjtesz a Jártasságodhoz. Különböző Jártasságokhoz többször is felveheted ezt az Erényt.

+2 pontos Erények

• **ÁTHATÓ PILLANTÁS:** Szűrő tekintetűl az emberek kényelmetlenül érzik magukat, mintha ezzel a veséjükbe látnál. Aki nekik lelkiismeretfurdalásuk van, vagy nem tiszták a szándékaik, esetleg hazudnak, a mesélő megítélésétől függően Jellemvónás dobást, Rászedés dobást vagy más hasonlót kell végrehajtaniuk, hogy nyugodtak maradhassanak. Képességed hatástalan a Tündérekre és a démonokra.

+3 pontos Erények

• **TISZTA ÉRTELEM:** Gondolkodásod átlépte a vallás és a babonáság korlátait. Kizárólag a tudományra, a logikára és következtetésekre alapozva töprengsz az élet és a lét igazságairól. A játék kezdetekor van 1 Értelm pontod és még többet is szerezhetsz, ugyanakkor viszont nem rendelkezel Önbizalom pontokkal.

• **FOGÉKONY:** Mivel gyorsan tanulsz, és az átlagnál hamarabb vagy képes az újdonságok felfogására, történetenként még egy pontnyi Tapasztalatot kapsz és évente további egy pontnyi Tapasztalat jár neked. A játék kezdetén még 10 pontot költethetsz Jártasságokra. A mágusnak a történetenkénti még 1 Tapasztalat mellé +1 módosító jár a dobásaira, ha visből szeretne tanulni, azonban az évenkénti külön Tapasztalatot nem kapja meg, továbbá számára az Erény költsége +5 pont.

• **ELŐÉRZET:** Ösztönös megérzéseid miatt gyakrabban ráhibázol a helyes megoldásra, semhogy azt egyszerűen csak a szerencsére lehessen fogni. Ha szerencsére alapuló választás vagy döntés előtt állsz (például, ha két felderítetlen folyosó közül kell választanod), akkor jó eséllyel a helyeset fogod választani. A mesélő titokban egyszerű dobást végez, hogy megállapítsa, mennyire volt pontos az előérzeted. Ha a dobás eredménye 6 vagy nagyobb, akkor megérzésed működésbe lép, egyébként nem sejted meg, hogy mi a teendő.

• **EZERMESTER:** A többi emberhez képest nagyobb eséllyel tudsz végrehajtani olyasmit, amit sohasem tanultál vagy gyakoroltál. Ha van időd, hogy átgondold mit kell tenned, akkor a Jártasság hiányából adódó levonásokat nem kapod meg a Jártasság dobásaidra. A kizárólag egy bizonyos csoport számára felvehető Jártasságokat, mint amilyen például a mágusok számára a Mágikus Ismeretek, továbbra sem használhatod, hacsak nem tartozol ahhoz a bizonyos csoporthoz.

• **KÉPI EMLÉKEZET:** Emlékezedet fényképszerűen rögzíti azt, amit látsz, így sokkal könnyebb visszaemlékezni és emlékképeid is aprókésozabbak a megszokottá. Ha vissza akarsz emlékezni valamelyik jelenetre, akkor +2 járulékkal dobhatod Intelligenciádat és ha ez sikerül, akkor dobhatsz egy újabb emlékezet dobást, még +3 (összesen +5) módosítóval, hogy mennyire pontosan emlékszel a jelenet részleteire.

+4 pontos Erények

• **SZAKÉRTŐ:** Az egyik Ismeret Jártasságodról kiemelkedően sokat tanultál. +4 módosítót adhatsz az összes dobásodhoz, amelyikben ezt az Ismeretedet használod és használata során sohasem dobhatsz egy Baisiker kockánál többet. Kétségtelenül szaktekintélynek számítasz ezen a területen és ezt még Hírnév felvételével is jelezheted.

-1 pontos Hibák

• **RÖGESZMÉS:** Gondolataid megrögzötteen valamilyen cselekedet, eszme vagy értékes tárgy körül forognak. Példák: Mindig nálad van a kardod, óránként tisztogatod és senki sem nyúlhat hozzá rajtad kívül; a szélről is óvod a mágust és dühbe gurulsz, ha bántalmazza vagy akadályozza őket;

makulatlanul tisztán tartod magad és mindenki mást, aki másként viselkedik lenéz.

• **VEZÉRELV:** Mindenre hajlandó vagy személyes célok eléréseért, még ha az bajba is sodor téged és esetleg veszélyeztetni a csoport céljait. Példák: felszabadítani a jobbágyokat az elnyomás alól, végezni a normannokkal, az összes ember önmagánál intelligensebbnek tartson téged vagy akkora vagyont összegyűjteni, amekkorát csak lehet. A cél határtalan nagyságú, olyasmi, amit végleg sohasem érthetsz el.

• **KÖTELESSÉGTUDÓ:** Ragaszkodsz valamiféle felvett viselkedési elvekhez, amelyek tiltásokat tartalmaznak a hazugságra, foglyok megölésére, tolvajlásra és más, időnként szükségessé dolgokra vonatkozóan. A Becsület Szenvedélyével szemben a szabályokból nem nyersz semmiféle erkölcsi támaszt sem, mivel csupán csak félelemből vagy büntudatból követsz az előírásokat. Valószínűleg több időt töltesz elveid helyességének bizonyításával, mint azzal, hogy tisztán tartsd azokat.

• **GYENGE EMLÉKEZET:** Rossz az emlékezőtehetséged különösen egy bizonyos dologra (arcok, nevek, helyek) vonatkozóan. 6+ célszámmal kell dobnod, hogy egyáltalán emlékszel-e valamire a kiemelkedő nehézséget okozó dolgok közül, egyébként pedig -2 levonást kapsz az összes emlékezettel kapcsolatos dobásodra. Mágus: egy varázslat megtanulása kétszer annyi időbe telik, mint a többieknek. A Sagát a varázslatokra költendő pontok felével kezded és -6 pontba kerül ennek a Hibának a felvétele.

• **ÉRZÉKENY:** Teljesen elviselhetetlennek tartasz valamit, amit mások kényelmetlennek találnak. Ha hajlamos vagy az erőszakra, akkor még harcba is keveredhetsz azokkal, akik megbántottak téged. Példák: istentelenség, nők zaklatása, rossz modor, a kultúrált kényelem hiánya (mint amilyen a meleg ágy) és az önteltség.

• **IZGÁGA:** Ismeret Jártasságaid növeléséhez kétszer annyi Tapasztalatra van szükséged és karaktered megalkotásakor is Kétszer akkora a költségük, mint a többi Jártasságnak. A összes, hosszabb figyelmet igénylő feladat meghaladja a képességeidet, ilyen lehet például őrt állni, összetett utasításokra figyelni vagy a történet vonalát követni. Mágusok nem vehetik fel ezt a Hibát, mivel ha nem lettek volna képesek az elmélyült figyelemre, akkor nem élték volna túl a tanoncidejüket sem.

• **EGYÜGYŰ:** Egyszerre csak egy dolgot tudsz a fejedben tartani; vigyázni a hídat, megkeresni az elveszett gyűrűt vagy elrejtőzni a fák között. Könnyen megzavarodhatsz, hacsak a többiek nem adnak teljesen tiszta utasításokat neked, ha netán váratlan események történnek, nagyon nehezen tudod kezelni azokat.

• **LÁGYSZÍVŰ:** Nem állhatod a szenvedést és ha te okozod, akkor tetted napokig álmatlanságot okoz neked.



Kerüld a veszélyt és barátaidat is igyekszel távartartani tőle. Olyan sokra értékeled az életet és az emberi épséget, hogy inkább fontos célokról mondasz le, csak hogy egy másik ember ne kockáztassa meg érte, hogy harcba bocsájtkozik veled. Még az ellenfelek halálát is fájlalod. Persze idetartozik az is, hogy egy dal vagy egy történet is nagy hatással lehet rád és könnyen vált ki belőled érzelmeket.

• **SZOKATLAN FÉLELEM:** Amit mások ártalmatlannak vagy kedvesnek esetleg nyugtalanítónak találnak, téged idegessé, feszültté és összpontosításra képtelenné tesz és az egyetlen megnyugtató dolog számodra, ha távozik onnan, ahol félelmed tárgya is jelen van. A félelmet keltő dolog nem olyasmi, amivel nap mint nap találkozol. Amennyiben erőszakra hajlamos vagy, akkor abban az esetben, ha nem tudsz eltávolodni attól, amitől félsz, akkor akár még meg is támadhatod vagy el is pusztíthatod azt. Példák: vad állatok, furcsa zajok, papság, zárt terek, a telihold, a nyílt tenger, idegenek, zsidók.

• **KISHITŰ:** A normálisnál eggyel kevesebb Önbizalom ponttal (összesen kettővel) kezd a játékod. csatlósok nem vehetik fel ezt a Hibát.

• **GYARLÓSÁG:** Valamilyen tárgy vagy személy a gyengéd és minden más elhalványodik ennek a dolognak a fényében. Elfelejtet az ígéreteidet, elhanyagolod a feladataidat és józanságodat mintha elfújták volna. Példák: költők és mesemondók, egy csinos arc, alkohol, hízelgés.

• **ÖNÁLLÓTLAN:** Magad helyett másoktól várod az irányítást. Bárki, aki megpróbál becsapni, megfélemlíteni vagy irányítani téged, +3 módosítót adhat a dobásához. Csak nagy nehézségek árán és (legalábbis számodra) nagyszabású tettek véghezvitelével tudod Önbizalom pontjaidat visszanyerni. Vegyél fel magadnak pozitív

értékű Követő Jellemvonást, mivel minden másnál jobban igényel, hogy találhass valakit magadnak, akibe aztán beleveheted minden bízodalmad.

• **KÉNYSZER:** Szerencsétlen módon kényszered van, hogy valamilyen meghatározott dolgot megtegyél, bármekkora kellemetlenséget is okozol ezzel. Példák: ivás, szex, tökéletesítés, hencegés, szerencsejáték, evés (ezt összepárosíthatos az elhízottsággal is), a csatlósok védelmezése, az utolsó szó, nagyotmondás vagy a hatalom provokálása.

• **TÉVESZME:** Teljes szívvel hiszel valamit, ami egyszerűen nem úgy van, ahogy gondold. Példának okáért hiheted azt, hogy mágus vagy (ha nem vagy az), hogy a gömbölyű kövek kimondhatatlanul értékesek, hogy egy báró régóta elveszett fia vagy esetleg az, hogy képzeletbeli barátod valóban létezik.

-2 pontos Hibák

• **GYAKORI FÉLELEM:** Ugyanúgy működik, mint a feljebb található Szokatlan félelem, kivéve, hogy a téged megretentő dolog gyakori. Ilyen félelmet okozó dolgok lehetnek, a kutyák, az éjszaka, erdő, nők, férfiak, hatalmat gyakorló személyek, fegyverek vagy a tűz.

• **ÖNHITT:** Képességeidről túlzott és megingathatatlan nézeteket vallasz és nem habozol, hogy olyasmit is kipróbálj, aminek a sikerére semmilyen esély sincs (a harcot is figyelembe véve ez a Hiba meglehetősen veszélyes). Ha eléggé meggyőződés tudsz szónokolni, önhitsségeddel a többieket is megfertőzheted.

• **RÉMKÉPEK:** Valamilyen jellegzetes dolog mindent elsöprő rettegéssel tölt el téged. Semmi másra nem vagy képes, csak tíz körömmel küzdeni, hogy elmenekülhess a rettenetes dolog közeléből és ha ez lehetetlen, akkor egy tál remegő kocsonyává válsz. Úgy válaszd meg a félelmedet kiváltó dolgot, hogy a játék során elég gyakran felbukkanhasson, de ne annyira, hogy játszhatatlanná tegy a karakteredet. Példák: bűnözők, rengetegegek, magasságok, széles, nyílt terek, viharok, barlangok.

-3 pontos Hibák

• **ÖRJÖNGŐ:** Indulatos természetű időnként mindent elsöprő haragra gerjeszt és ekkor irányíthatatlanul pusztító dühöngésbe kezdesz. Válassz valamilyen sértést, ami ezt a reakciót váltja ki belőled, mint például ha zaklatnak, megsebesítenek vagy ha azt hallod, hogy Hermész Rendjét becsmérelik. 9+ célszámra kell dobnod stressz dobást, különben elragad a harag, amiből aztán köröngként egyszer próbálhatsz meg a fentebbeli azonos dobással lecsillapodni. Ha bármikor is Balsikert dobssz, megkísérelsz mindenkit megölni magad körül, amíg mindenki halott vagy pedig már elmenekült. Örjögéscd alatt +3 módosítót kapsz a Sebzésre, de minden más értékre -1 levo-

nás járul továbbá minden egyes Körben rövid távú Kimerültség dobást kell végezned. Elképzelhető, hogy valamiféle átok hatására váltál ennyire dühöngő természetűvé.

• **HARCKÉPTELEN:** nem tanulhatsz semmilyen harci képzettséget sem és az összes Támadás és Sebzés dobásodból -2 járulékot le kell vonnod. Nem veheted fel a Rossz felszerelés Hibát sem. Ez a Hiba mágusnak -2 értékű.

természetfeletti

A Természetfeletti Erények és Hibák valamiféle kapcsolatot tételnek között és a köznap világon túlmutató erők között. Ez a kapcsolat fakadhat a múltadból, a jelenből vagy saját lényedből, a természetfeletti erő pedig lehet Mágikus, Mennybéli, Tündér vagy Pokoli. Ha egyén több Természetfeletti Erényed vagy Hibád van, akkor mindegyiknek ugyanabból a forrásból kell származnia, hacsak nem adsz a különböző birodalmak keveredésére valamilyen elfogadható magyarázatot. Példának okáért felveheted Igaz Hited Mennyei Erénye mellé a Démongyőtörte Pokoli Hibát is azzal a magyarázattal, hogy a démon megpróbál hitedtől eltéríteni téged. A tündér karakterek számára a Faeries (Tündérek) című Ars Magica kiegészítő még jópár másik Erényt és Hibát nyújt.

Változó értékű Erények

• **VARÁZSTÁRGY:** Vagy örökölted, vagy valamilyen korábbi kaland során került az a mágikus tárgy, amivel a játékot kezdted. A mesélő feladata a varázstárgy megtervezése, ami bármi lehet az apró csecebecsétől egészen a mágus műhelyében készült tárgyig. Az Erény költsége +1-gyel emelkedik minden 10 pontnyi varázslat után, amit a tárgyba bűvöltek (Lásd a Varázstárgyakat a Műhely fejezetben). Ez az Erény különösen megfelelő az idősebb karakterek számára.

• **TISZTÍTÓ ÉRINTÉS:** Képes vagy éritéssédel egy bizonyos csapást elmulasztani. A képesség származhat Mennyei hatalmaktól (mint az angol királyok képessége a Királybaj, a görvélykór elmulasztására), lehet tündérbűbáj eredménye vagy öröklött adottság. Az Erény költsége attól függ, hogy mennyire gyakori és milyen súlyos az a baj, amelynek a gyógyítására képes vagy. Nem engedélyezhető sem a gyakori (vagy fertőző jellegű) sem pedig a halálos (a Fekete Halál) dolgok gyógyítási képessége. Példák a gyógyítható dolgokra (válassz egyet): kígyóméreg, villámcsapásból származó égések, veszettség, általános megfázás, démonok okozta sérülések, influenza, fagyás vagy napszúrás, de semmiféle bevett fegyver okozta vagy véletlenül keletkezett sebesülés nem lehet. Minden megtisztított ember után le kell húzni egy hosszú távú Kimerültség szintet.

+1 pontos Erények

• **TÜNDÉRSZEMŰ:** Éjszaka vagy a reneteg közepén is rendesen látsz. Szemeid szokatlanul csillogóak és a macska szemeihez hasonlóan visszaverik a fényt. További +1 pontos Erény, hogy „normálisnak” lászó Tündérszemeid legyenek, bár ezek általában még mindig szokatlan színűek (bíbor vagy sárgászöld). Ha ezt nem veszed fel, akkor az átlagemberek között -3 módosítót kapsz a Megjelenés és a Kifejezőkészség dobásaidra, ugyanakkor a mágusok és a tündérek nem törődnek sokat a szemeddel. Ezt az Erényt általában csak azok vehetik fel, akik költöttek a Tündér származás Erényre is.

• **TÜNDÉRLÁTÓ:** Az Erény hasonló a Látás jártassághoz, a különbség annyi, hogy kezdettől fogva a tündérekre és a tündér dolgok megpillantására szakosodtál. A Tündérlátás segítségével képes vagy 10+ dobással átlátni a tündér illúziókon. Az Erény felvételéhez szükséges van a Tündér származásra is.

+2 pontos Erények

• **LAPPANGÓ MÁGIKUS KÉPESSÉG:** Meg nem nyilvánult mágikus képességgel rendelkezel. Valamikor a történet folyamán akár önmagától, akár valamilyen idevágó élmény, mint például tündérbor ivása hatására előbújhat belőled. Amíg valamilyen mágikus adottság nem jelenik meg, nyitva áll előtted a mágusok élete is, bár te feltehetően nem vagy tisztában ezzel a lehetőséggel. A mesélő dönti el, hogy ez az adottság hol és mikor bukkan majd fel. Mágus: Mágikus képességeid fejlesztése közben mestered nem figyelt fel valamilyen benned rejtőző erőre, ami mind a mai napig benned lappang.

• **SZERENCSE:** Szerencsefia vagy és nagyon jó eredményeket rész el azokban a helyzetekben, ahol a szerencse fontosabb szerepet játszik, mint a képességek vagy az adottságok. +1 és +4 közötti módosítót kapsz (mesélő belátásától függően) az ilyen helyzetekben, attól függően, hogy mekkora szerephez jut a szerencse az adott dobásokban. Kiemelkedően jó vagy a szerencsejátékokban, azonban bajba keveredhetsz ha gyakorta próbálkozol velük, mert csalónak nevezhetnek.

• **TÜNDÉR BARÁT:** A bajtársad egy tündér. A mesélő alkotja meg a bajtársadat; bármilyen fajta tündérről lehet szó, azonban nagy valószínűséggel nem rosszindulatú, vagy legalábbis nem féld. A tündér érző lény, megvannak a saját képességei és kedve szerint beszélhet akikkel akar. Rajtad múlik, hogy Tündér barátod állandó társad-e. Meglehet, hogy titokban követ és védőangyalként óv téged vagy úgy érezheti, hogy tartozik neked és addig nem hajlandó távozni mellőled, amíg be nem fejezte a feladatát. Ha rosszul bánsz a bajtársaddal, akkor elhagyhat, vagy meggyűlölhet és

megátkozhat téged. Ne feledd, hogy egy tündér bajtárs nagyon jól jöhet időnként, de szörnyen nagy teherre is válhat. Ha a társad különösen komisz vagy csintalan, akkor bárhol bajba keveredhetsz miatta. Ha a csapat beleegyezik, akkor egy másik játékos belebújhat a kísérőd bőrébe.

• **MÁGIKUS KÍSÉRŐTÁRS:** Valamilyen mágikus állat szolgál bajtársadul, amelyik elég intelligens ahhoz, hogy kövesse az utasításaidat. Minél kisebb és ártalmatlanabb, annál intelligensebb állati bajtársad. Egy menyét vagy egy holló ugyanolyan intelligens mint egy ember, csak beszélni nem tud, egy farkas egyszerűen csak nagyon ravasz míg egy ló csupán valamivel okosabb fajtársainál. A csapat beleegyezésével felvehet az állat egy-két misztikus Erényt köztük olyanokat is, amelyekhez egyébként te vennél fel Hibákat. A lény Mágikus Hatalmának értéke +10 minusz az állat Mérete.

• **MÁGIATŰRŐ:** Mivel nem vagy mágikus természetű, sok varázslattal szemben ellenálló vagy. +6 járulékot kapsz Természetes Ellenállás dobásaidra és a varázslatból származó sérüléseid Sebtűrés dobásaira. Ellenállásod a jó hatású mágiára éppúgy vonatkozik mint a rosszra, ezért ha a varázslat dobásnál a magas eredmény azt jelenti, hogy a varázslat hat rád (mint például a Gyógyító varázslatok esetében), akkor levonást kapsz a dobásra. Nem lehet semmilyen mágikus képesség sem. Ezt az Erényt mágusok nem vehetik fel.

• **KEZDETI VIS:** Talán a mestered ajándékozta neked, talán egy korábbi kaland során szerezted a játék kezdetekor már meglévő viskészedet. 5 egységnyid van bármilyen fajtájú visből (többször is felveheted ezt az Erényt). Ha bajtárs vagy, akkor elképzelhető, hogy vised egy részét különböző szolgálatokért cserébe odaadtad a mágusnak (azaz lehet, hogy már csak 4 vised van, viszont kardod „A penge éle” varázslattal van ellátva). Ezt az Erényt mágusok nem vehetik fel, mivel nekik már van egy hasonló, a Saját vis forrás.

+3 pontos Erények

• **IGAZ HIT:** Jámorsággal és odaadásoddal olyan hitig jutottál, melyről azt mondják, hogy hegyeket mozgathat meg. A játék kezdetekor van 1 Hit pontod és még többet is szerezhetsz, ugyanakkor viszont nem rendelkezel Önbizalom pontokkal.

+4 pontos Erények

• **SZERENCSES CSILLAGZAT:** A legrosszabb sérülésektől és bántódásoktól Fortuna megvéd téged, ezért ha Balsikert dobasz, akkor újra dobhatsz a Balsiker kockákkal és a két Balsiker dobás közül a jobbik lesz érvényes rád. Például, ha három Balsiker kockával dobasz és az egyik eredménye 0 lesz (Balsiker), akkor mind a három kockával újra dobhatsz. Ha az újradobásban nincsen 0, akkor nincs Balsikered sem, ha viszont van, akkor az eredmény

Balsiker. Aprólékosan el kell mesélned, hogy milyen (minden bizonnyal idegesítően apró) körülmények hatására sikerült elkerülnöd a számokra minden bizonnyal végzetes sorost. A mesélőnek sem szabad megfélekeznie erről az Erényről és elnézőbbnek kell lennie a te megmentésedről vagy megvédésedről szóló jelenetek során. A szerencséd nem érvényesül a varázslás dobásokban, mivel a mágia túlságosan kiszámíthatatlan és hatalmas semhogy ilyen módon befolyásolni lehessen.

• **VIGYÁZÓ SZELLEM:** Egy szellem örökösöd felett, aki lehet a nagyanyád, gyermekkori barátod vagy bárki más, akinek annyira fontos lehetsz, hogy halála után is ittmaradjon, hogy törődjön veled. A szellem téged (és a Látással bírót) kivéve mindenki más számára hallhatatlan és láthatatlan, ő azonban látja és hallja mindazt, ami körülöttered történik és naponta egyszer legfeljebb fél órnyi időre eltávolodhat mellőled, így tökéletes kémként szolgálhat. Azonban minden alkalommal, ha eltávolodik tőled dobnod kell stressz dobást, hogy kiderüljön, mennyire boldogul; 3+ célszám ellen kell dobnia, hogy bármiféle összefüggő anyaggal visszatérhessen, ez alatt elveszíti összes kapcsolatát az élk világával és semmit sem talál, Balsikernél pedig elveszíti a kapcsolatát veled és soha többé nem jön vissza hozzád. Adj még egy Balsiker kockát a dobásodhoz minden pontnyi Mennyei, Pokoli, Tündér vagy Értelem Aura után, amiben tartózkodsz. A halál kiforgatja az embereket a megszokott elmeállapotukból ezért aztán szellemek kétségtelenül rendelkeznek néhány olyan vonással is, amelyek nem teszik valami megbízhatóvá. A szellemnek 20 pontnyi Tapasztalata van különféle Jártasságokban, amelyekkel segítségedre lehet. Esetleg még biztathat is téged, hogy csatlakozz hozzá a Másik Oldalon.

• **MÁGIKUS ELLENÁLLÁS:** Vedszületett +20 értékű Mágikus Ellenállásod van, ami nem adódik össze a Parma Magicáddal. Valamilyen testi jegy is kísérheti ezt az Ellenállást, mint például anyajegy, vagy vashálólévő körmök.

• **VÉRFAKAS:** Amikor telihold világít az éjszakai égen, te magadra öltöd a farkas alakját. Míg farkas alakban vagy, hozzáadhatod a farkas Tulajdonságait (281. o.) a sajátjaidhoz és vegyél fel magadnak +3 értékű Erőszakos Jellemvonást, vagy ha már van ilyened, akkor növelj meg annak az értékét hárommal tovább minden nem ezüsttel és nem mágiával történő támadás ellen +8 járulékkal Sebtűrés dobásaidra. Fel kell venned a Vértörök Jártasságot, aminek az értékére ugyanúgy kell költened, mint a többi Jártasság értékére. Ha ezt a Jártasságot stressz dobásodhoz adva 12+ eredményt kapsz, akkor saját akaratodból is felveheted a farkas formát (napi egyszeri próbálkozás). Ha Balsikered van, akkor nem próbálkozhatsz újra egészen a jelenlegi történet végéig. A ruháid nem változnak át veled együtt és nem is gyógyulsz fel átváltozásoddal sérüléseidből. Mivel különleges és csodálatos dologról van szó ezért gyakran

alvilági dolognak tartják. Találj ki valamilyen jó történetet, hogy micsoda lükantrópiád eredete: harapás, családi jellemző vagy átok. (35. Szintű Muto Corporem varázslat.) Az alakváltókra vonatkozó szabályokról, Erényeikről és Hibáikról többet tudhatsz meg a Medieval Bestiary (Középkori Bestiárium) című Ars Magica kiegészítőből.

+5 pontos Erények

• **EREKLYE:** 1 Hit pontos Szent ereklye van a birtokodban. Az ereklyét bármelyik másik tárgyadba beépítheted (példának okáért kardba).

• **ŐRANGYAL:** Megtanultad meghallani őrangyalodat, aki gyakorlati és lelki tanácsokkal szolgál neked, vezet és védelmez téged. Így aztán ha valamilyen dologban, amit az angyal is helyesel, a stressz dobásod eredménye 1, akkor minden további dobás nélkül sikerül kivitelezned a szándékodat (feltéve, hogy a célszám 20 vagy kisebb volt, mert ha ennél nagyobb, akkor tovább kell folytatnod a dobásokat). Az angyal füledbe sutogja, milyen utat kell követned ahhoz, hogy lelked békéje megmaradjon, de ez az út nem feltétlenül vezet az anyagi békéhez. Angyalod meghallja, ha hangosan beszélsz hozzá és így beszélgethettek is egymással. Ismeri a gondolataidat is, de ezen kívül nincs túl sok ismerete a világról. Ha nem fogadod meg angyalod erkölcsi tanácsait, eltávozhat mellőled, amíg rá nem térsz újra a helyes útra vagy akár örökre is. Az angyal csak akkor egyezik bele az ereőszakba, ha szent indokod van rá, ezt pedig a legtöbb esetben nem túl könnyű bizonyítani.

+7 pontos Erények

• **HALHATATLAN:** Kizárólag természetes körülmények hatására halhatsz meg. Te is ugyanúgy gyógyulsz, mint bárki más kivéve, ha halálos csapás ér; ekkor a sebesüléset nem tudod teljesen kiheverni. Tehetetlen állapotodból a szabályok szerint felgyógyulsz, de magadon viselő sérülésed nyomait. Halálos sérülések hatására legyöngülhetsz, nyomorékká, csonkává, betegessé válhatsz vagy a sebesülés hatására egyszerűen visszataszító lesz a külsőd, mindegyre a halálos sérülések hatására legalább 1 Leépülés pontot kapsz. Az Erényt ki lehet terjeszteni annyira, hogy sohasem halsz meg de továbbra is öregszel, ezért aztán az idő múlásával egyre förtelmesebbé és törekenyebbé válsz. Annyi bizonyos, ha valami teljesen meg tud téged semmisíteni (mint például az Alvilági pusztítás), akkor meghalsz és a csodálódás szemben sem vagy védett. Ha valóban sikerült meghalnod, akkor pedig nagyon, nagyon szívós kísértet leszel.

-1 pontos Hibák

• **VARÁZSLATOS LEVEGŐ:** Úgy nézel ki és úgy is viselkedsz, mintha varázshasználó (mágus, boszorkány vagy

pap) lennél. Nem kell tenned semmit sem ahhoz, hogy mágikus mivoltodat elhited az emberekkel. Ezt a Hibát mágusok nem vehetik fel, mivel ők már minden kétséget kizáróan szenvednek ettől.

• **ERŐS TÜNDÉRTERMÉSZET:** A tündérek vére oly erős benned, hogy a Mennyei és Pokoli hatalmak összes hatását megérzed. A legtöbb karaktertől eltérően te a Hatalmak kölcsönhatása táblázatban (260. o.) a Mágikus oszlop helyett a Tündér oszlopot használod, ezzel érzékenyebbé válva a Menny és a Pokol erőire. A Mágikus helyekből sem tudsz annyi segítséget nyerni, mint a többiek viszont a Tündérek területein az összes járulékot megkapod.

• **MÁGIAÉRZÉKENYSÉG:** Könnyebben hat rád a mágia, mint másokra, ezért -3 módosítót kapsz az összes Mágikus és Természetes Ellenállás dobásodra és a mágiából származó közvetlen sérülések Sebtűrésére (a feljebb található Mágiaűző ellentétéként). Ha a varázslat jó hatással van rád, akkor a -3 levonás helyett járulékká válik - a jóindulatú mágiára ugyanúgy érzékeny vagy.

• **ELÁTKOZOTT:** Valamiért, valamilyen okból mágikus, mennyei vagy az is lehet, hogy a sötét hatalmak esetleg a tündérek átkát hordoz magadon. Példák -1 pontos Átokra:

Bármit, amit csak mondasz, amit igazán ki akarsz fejezni, azt a lehető legrosszabb módon értik félre.

Sohasem a megfelelő alkalommal nevelsz, kacagsz, haragszol és sírsz.

Csak még élő dolgokat ehetsz.

Ha egyértelműen hazudsz, akkor egy béka jelenik meg a szádban.

Az összes ételnek hamu, az összes italnak állottvíz íze van a szádban.

A zene fájdalmat okoz neked. Minél szebben szól, annál nagyobb a fájdalom.

• **ZAVARÓ AZ ÁLLATOK SZÁMÁRA:** Valamilyen módon át vagy itatva a mágiával és ez nyugtalanítja az állatokat. A lovak nem engedik, hogy megüld őket, a kutyák pedig megugatnak vagy lekushadnak a közeledben. Az emberek úgy vélhetik, hogy mágus vagy esetleg ördögimádó. Mágus: Nem veheted fel ezt a Hibát, mivel már a játék kezdetekor megvan.

-2 pontos Hibák

• **ELÁTKOZOTT:** A nagy természetfeletti hatalmak egyikétől kapott súlyos átoktól szenvedsz. Példák -2 pontos átokra:

Irányíthatatlanul dadogni kezdesz, ha valami fonotsat szeretél mondani.

Ha bármikor is elmondasz valamilyen rádbízott titkot, akkor az valamikor valahogyan vissza fog rád ütni.

• **VAS OKOZTA KISEBB KELLEMETLEN-SÉG:** Tündér származásodnak köszönhetően kényelmetlen hozzáérned a vasból készült tárgyakhoz. Nem okoz fájdalmat, ha megfogod a vas tárgyakat; egyszerűen csak nem esik jól. -3 levonást szenvedsz bármilyen fegyver vagy szerszám használá-



takor, ha közben vashoz kell érned. Amennyiben vasból készült páncélt hordasz, le kell vonjál 2 pontot az összes Kimerültség dobásodból. Nem lehet ezt a Hibát és a Vasérzékenységet együtt felvenni; általában a Tündér származással szokták összepárosítani.

• **ÉRZÉKENYSÉG A MENNYEI HATALOMRA:** Tündér származásodból fakadóan annyira eltávolodtál a halandók világától, annak is különösen a vallási oldalától, hogy sebezhetővé váltál a Dominium számára. Fájdalmat okoz, ha szentelt víz, felszentelt tömjén vagy feszület ér hozzád és ha néhány pillanatnál tovább is ottmarad, akkor meg is éget téged. Hited hiánya és (az egyház szemszögéből) tisztátalan természet miatt nem tudsz a szent tárgyak közelében megmaradni. Semmilyen mágikus vagy tündérhatalmad sem fog azokon, akik az Egyház áldásával rendelkező dolgokat viselnek vagy hordoznak (füstölő, víz, ostsya esetleg feszület vagy kereszt). Akkor sem vagy képes használni azokat, ha megszentelt területen (templomok vagy temetők) állsz. csak a Tündér származással együtt felvehető Hiba.

• **KÍSÉRTETT:** Csak te halld és látod azt a kísértetet, aki visszajár hozzád. Folyton zaklat, szapul és zavar téged, főleg olyankor, amikor hideg fejre van szükséged. Emellett gyakorta elrejt apróbb dolgokat; „megborzongatja” a körülötted lévőket és kellemetlen érzést kelt bennük (-3 levonás a Megjelenés és Kifejezőkészség dobásaidból); zúgást idéz elő a te füledben vagy másokéban, hogy ne hallhassanak tisztán (-3 levonás a hallás dobásodból); késeket és más apróbb tárgyakat mozdít meg, hogy rád essenek, elgáncsoljanak vagy más módon akadályozzanak és veszélyeztessenek téged; kísérteties hangokat, mint például láncsörgést kelt. Ha rákiáltasz, azzal néha sikerül elkergetned, de a körülötted lévőket furcsa pillantásokat fognak vetni rád ezért. Hacsak nincs rettenetesen erős akarod, akkor időnként beadod a derekad a kísértetnek, csak legalább rövid ideig hagyjon téged végre békén. Ha végső célja elérésében a kísértet segítségére vagy, akkor megszabadulhatsz tőle. A kísér-

tetnek nincsen ereje feletted, ha hét lépésnél távolabb van tőled. Mágus: a kísértet különösen erős, úgyhogy még varázslatokkal is nehezedre esik kordában tartani őt és még műhelyi munka közben is megzavarhat, ezért -3 levonás járul az összes Műhelyértékedhez.

• **GONOSZSÁGGAL FERTŐZÖTT:** Saját, szüleid vagy őseid tettei gonoszsággal szennyeztek be téged, amitől a többi ember kellemetlenül érzi magát a közeledben és könnyen meggyűlölköhetnek téged. Lehetetlen pozitív Hírnevet szerezned. A mágusok nem reagálnak rád olyan hevesen, mint a többi ember. A mágusok számára ez csak -1 pontos Hiba, mivel nem számít túlságosan, hogy a többi ember mit gondol rólad.

-3 pontos Hibák

• **ELÁTKOZOTT:** A nagy természetfeletti hatalmak egyikétől kapott súlyos átoktól szenvedsz. Példák -3 pontos átokra:

Fájdalmat okoz a fény; minél erősebb, annál erősebb a fájdalom is.

Éjszakánként különféle alakokat és fantomokat látsz, amelyek megrémítenek és megbénítanak téged.

• **VASÉRZÉKENYSÉG:** Tündér származásodnak köszönhetően a vasból készült tárgyak érintése éget téged. A vas érintésétől nem szenvedsz valódi sérülést, pusztán csak fájdalmat okoz. Képtelen vagy fegyver vagy szerszám használatára, ha ehhez vasat kell fognod és vasból készült páncélt sem tudsz hordani. Emellett a vasból készült fegyverek 2 ponttal többet sebeznek rád. Ezen felül olyan erős benned a tündér származás, hogy véred egyáltalán nem hasonlít az emberi vérrre; lehet valamiféle fekete váladék vagy hasonlíthat a fehérborhoz, de nem emberi. A Hiba mellé nem veheted fel sem a Rossz felszerelés, sem pedig a Vas okozta kisebb érzékenység Hibákat. Csakis a Tündér származással együtt vehető fel.

• **MEGPECSÉTEL SORS:** Tudomásodra jutott valami, amiről jobb lett volna semmit sem hallanod. Talán halálodról vagy végső sorsodról tudtál meg valamit, vagy megismerted valódi lényedet. Néhanapján fásultan viselkedsz, mivel sorsod megpecsételődött és ezen semmilyen törekvés sem tud változtatni. Ha bármikor is akár harcban, akár az élet valamilyen más területén veszítesz, annyiira letörsz, hogy legalább egy napra eltűnik belőled minden erélyesség. Ha eközben védelmezned kell önmagad, értékeid 2 ponttal csökkennek és képtelen vagy Önbizalom pontjaidat használni.

-4 pontos Hibák

• **ELÁTKOZOTT:** A nagy természetfeletti hatalmak egyikétől kapott rettenetes átoktól szenvedsz. Példák -4 pontos átokra:

Arra vagy kárhoztatva, hogy az összes csatában megsérüljél.

Sebeid erősen véreznek, ezért minden egyes ellátatlan sebed után egy rövid távú Kimerültséget veszítesz körönként, Öntu-

datlanná válásod után pedig Egészség szinted kezd csökkenni.

Az egyszerű eszközök (a fegyvereket is ideértve) gyakran eltörnek, ha megpróbálsz használni őket.

A Nap sugarai megperzselnek téged (percenként egy Egészség szintet veszítesz).

• **DÉMONGYÖTÖRTE:** Valamilyen kisebb démon felfigyelt rád és nekifogott lelked megszerzésének pokollá téve ezzel az életedet. A démonnak van valamiféle jellegzetes eszköze ellened, mint például a harag, a mohóság, restség, vagy tiszteletlenség és ezt fel is használhatja ellened vagy mások ellen, hogy ezzel ártalmadra legyen. Példának okáért a hazugság démona rávehet, hogy hazudj vagy másokkal mondat hazugágokat neked. A démon túlságosan elfoglalt (vagy lusta) ahhoz, hogy folyamatosan keresse az életedet, ezért általában csak a jelentősebb pillanatokban háborgat (például kalandjaid közben). A mesélő sohasem feledje a démon terveinek körmondfonságát és gonosz célját. Titokban előprenghetsz, miféle rosszat (vagy jót) tettél te vagy a családod, hogy ilyen sorsot érdemelsz. A Mágikus Ellenállással szemben +12 pontot kap a démon Mágikus Áttörésére, azonban ez még növekedhet is, amennyiben a démon hatalma is növekszik, vagy esetleg egy hatalmasabb démon állhat a régi helyére, mivel az nem tudta ellátni a feladatát. Mágus: Mivel a Poklot különösen foglalkoztatják a mágusok, ezért legalább 24 a démon Pokoli Hatalmának értéke. Ne feledkezz meg arról, hogy a renden belül milyen problémákat von ez maga után.

-5 pontos Hibák

• **GYORSAN ÖREGEDŐ:** Feltételezhetően valamilyen átok vagy mágikus baleset hatására a többi embernél kétszer gyorsabban öregszel. adjál hozzá éveid számához minden évben még kettőt és amikor korosodni kezdesz, évente kétszer kell Öregedést dobnod. Semmilyen módon sem lehet lassítani a folyamatot kivéve az életelixírt. Mágusok számára ez azt jelenti, hogy nem elegendő egy darab életelixír az öregedés megfékezéséhez, így ha nincs két életelixír, akkor a második Öregedés dobáshoz nem adódik hozzá életelixíred módosítója.

-8 pontos Hibák

• **DÉMONFERTŐZÖTT:** Beszennyeztek a démonok, de valahogy sikerült kicsúsznod a markukból. Ezzel a Hibával együtt megkapod a Démongyötörte és a Sötét titok Hibákat is (de nem kapsz értük Erény pontot) és egyfolytában küzdened kell, nehogy teljesen átadja magát a romlásnak és elveszítsd a lelked. Van valamilyen +4 és +6 érték közötti igen kellemetlen Jellevonásod, amit meglehetősen nehéz csökkentened (persze növelheted helyette ellentétes jellemződet is). A hit vagy az áhitat csodája esetleg megmenthet téged, de nagyon úgy áll a helyzet, hogy a lelked előbb-utóbb az ördögé lesz. Mágusnál, ha a Rend megsejti a Hibádat, bizonyosan kizárnak téged.

társadalmi

A Társadalmi erények és Hibák megmutatják, milyen határai vannak karakterednek mind a mágikus, mind pedig a köznap életben belül.

Megszorítás: Néhány kivételtől eltekintve mágusok nem vehetik fel ezeket a jellemzőket, hacsak nem találsz ki valamiféle nagyon jól hangzó magyarázatot arra, hogy miért vehetted fel az adott erényt vagy Hibát.

+1 pontos Erények

• **KAPCSOLATOK:** Az utazással és találkozásokkal töltött évek során széles ismeretségi körre tettél szert. Szinte bárhová mehetsz, mindenhol találkozol ismerősökkel vagy tudod azt, hogyan juthatsz valakihez, aki segíteni tud rajtad. Ha új helyre érkezel 10+ eredményű egyszerű dobással kiderítheted, ismerse-e valakit a városból vagy a környékről. Meg kell határoznod, honnan származnak a kapcsolataid: alvilág, nemeség, kereskedők, városi őrseg, Egyház, jobbágyok. Az Erényt többször is fel lehet venni, így jelképezve az élet különböző területeiről származó kapcsolataidat.

• **VÉNUSZ ÁLDÁSA:** Az erre alkalmas helyzetekben +3 járul a Megjelenés és Kifejezőkészség dobásaidhoz a szexuálisan megfelelő karakterekkel szemben. Vonzódnak hozzád az emberek (ezt a mesélőnek kell kijátszania). Időnként jól jön ez az adottságod, máskor viszont kellemetlenségeket okoz neked.

• **IGAZ BARÁT:** Van valamilyen nagyon közeli barátod, akire bizalmasodként, támogatóként és szövetségeseidként mindig számíthatsz. Barátod nem habozik a segítségére sietni és te sem kérdőjelezed meg, ha neki van szüksége rád. Barátod oldalán jóval magabiztosabb és könnyedebb vagy, ezért hozzáadhat egyet Önbizalmadhoz, ha barátod segítségére sietsz vagy ha ő segít neked. Ne feledd, hogy a barátsággal nemcsak haszonnal jár, hanem elkötelezettséget is jelent és ha a barátodnak bármilyen baja esik, meglehetősen zavarodottá válsz (és ha az alkalom úgy kívánja, meglehetősen bosszúsomjassá is). A barátod és te is +3 értékű Hűséggel viseltettek egymás iránt (a Szenvedély ingyenes).

• **JÓLISMERT:** Jó Hírnévnek örvendesz valamilyen meghatározott területen, ahol kedvelnek az emberek. Válassz ki a megfelelő, kezdetben kettes erősségű Hírnevet a conventus körüli területekre vonatkozóan.

• **LELKESÍTŐ:** Képes vagy ösztönözni az embereket +3 pontot adva ezzel a Bátorság vagy más, hasonló Jellevonás dobásaikhoz és egyes Mentem varázslatok elleni Természetes ellenállásukhoz.

• **ÁLLATI TÁRS:** A bajtársad valamilyen hűséges és okos állat. Kapcsolatokat jelentőségteljes, mivel nagyon közel álltok egymáshoz. Az állatnak képesnek kell lennie parancsaid végrehajtására. Vigasztalhatatlan leszél, ha esetleg elpusztul.

• **JÓLÉRTESÜLT:** Mindenre kíváncsi vagy, ami a barátaid és az ismerőseid között történik, de leginkább a magánéletük iránt érdeklődsz. Mindig nyitva a füled a pletykákra és a szóbeszédre és gyakorta sikerül kiszedned az emberekből személyes titkait. Hogy kiderüljön, meg tudsz-e győzni valakit, hogy árulja el neked a titkait, mind a kettőtöknek egyszerű dobást kell végrehajtania. A te dobásodhoz +4 járul a másik emberéhez pedig a megfelelő Jellemvonás vagy szenvedély értéke. Ha a te dobásod a nagyobb, akkor megtudod a titkot. Általában tisztában vagy azzal, hogy mi zajlik éppen és ki kivel alszik egy ágyban. Mágusnál a nyelv kifinomultabb ugyan, de a szándék ugyanaz. Minden bizonnyal valamilyen Hermetikus közösség – conventusod, Háza és a környékbeli conventusok – életét kíséred figyelemmel. A conventus háznépének életéről nem sok fogalmad van, ha csak nem erre hegyezted ki Erényedet.

• **BANDATAG:** Valamilyen kislétszámú (4–7 fős) csoport tagja vagy. A többiek támogathatnak téged, ha szükség van erre, de cserébe neked is segítened kell őket és engedelmeskedned kell a csapat vezetőjének. Ha úgy kívánsz, csoportodnak valamilyen magad választotta egyes erősségű Hírneve is lehet a környéken, csapatod többi tagjának pedig pozitív előjelű az Önfeláldozó Jellemvonása.

Általánosan is igaz, hogy bármelyik, eredendően családra vonatkozó Erény vagy Hiba értelmezhető valamilyen kisebb csoportra is. Tehát elképzelhető, hogy családod helyett csapatod Fekete báránya leszél, az ebből fakadó eltérő következményekkel.

+2 pontos Erények

• **VILÁGI BEFOLYÁS:** Politikai hatalommal rendelkezel, valamilyik vezető hallgat rád és ha tiszteletben tartják helyzetedet, akkor még az emberek élére is állhatsz. A nagyobb hatalommal nagyobb felelősség is jár és ez egyre jobban megnehezíti a mágussal történő akadálytalan együttműködést. Ilyen világi befolyással rendelkező személyek lehetnek a vezetők élettársai és gyermekei, udvaroncok és a megfelelő beosztottak.

• **HÍRES:** Valamilyen négyes erősségű jó Hírnevnek örvendsz. Válassz ki a Hírnev fajtáját és találj ki néhány emlékeztető tettet, amitől Híressé váltál.

• **SZÓBESZÉD:** Környékbeli kapcsolataid rendszeresen szállítják neked a társadalmi és politikai élet különböző híreit. A helyi intrikák sok érdekes részletével tisztában vagy; 8+ eredményű egyszerű dobással majdnem mindenkinél hamarabb értesülsz a fontos hírekről. Ha Hírnev alapján kell felismerned valakit, akkor Jellemzője

értéke kétszer akkorának számít, továbbá néhány, a megfelelő helyeken elejtett szóval magad is képes vagy új Hírnevet adni valakinek, függetlenül attól, hogy kiérdemelte-e vagy pedig nem. Nagy valószínűséggel a környéken híres pletykafészkeként tartanak számon.

• **BANDAVEZÉR:** Valamilyen kis létszámú (4–7 fős) csoport vezére vagy. Csapatod tagjai felnéznek rád és bizonyos határokon belül engedelmeskednek az utasításaidnak, míg te felelősséggel tartozol a csapatért és előfordulhat, hogy ki kell állnod értük vagy valamilyik emberedért sőt esetleg ilyen vagy olyan módon kétségbe is vonják vezéri jogodat. Csapatod tagjainak mind feléd, mind pedig egymás felé pozitív előjelű az Önfeláldozó Jellemvonása.

+3 pontos Erények

• **VEZETŐ:** Kiválasztott szervezeteden belül hatalomra jutottál és megbecsülnek. Mágusként valamilyen jelentősebb conventust irányítasz vagy esetleg a Művészetek egyikének kutatójaként tartanak számon (ne feledd meg gondoskodni arról, hogy Művészeted értéke fel is jogosítsa téged erre és legalább 20 pontod legyen rajta). bajtársként bár, esetleg befolyásos kereskedő lehetsz, csatlósoként pedig a Turba vezetője lehetsz, esetleg valamiféle különleges mágus, mint például az egyik Ház Primusának vagy valamilyik Tribunálé Praecojának csatlósai közé tartozhatsz.

+6 pontos Erények

• **NAGYHATALMÚ VEZETŐ:** A Vezetőhöz hasonlóan magas pozícióba jutottál, ahol komoly hatalommal rendelkezel és tisztelet övezi rangodat. Döntéseidet meghallgatják és legtöbbször teljesítik is, véleményeddel a többi jelentősebb személyiséget is befolyásolhatod. Mivel nagyon sok feladatod és elfoglaltságod van, ezért nehéz időt szakítanod a kísérletezésre és a kalandokra. bajtársként herceg vagy esetleg valamilyik nagyobb kereskedő város üzleti életének irányítója, mágusként az egyik Tribunálé Praecoja, Ósmágus vagy talán valamilyik Ház Primusa lehetsz. Csatlósok nem vehetik fel ezt az Erényt. Fontos megjegyezni, hogy rendelkezned kell a helyzetnek megfelelő képességekkel. Például mágusként legalább egy 31+ szintű varázslatot kellett létrehoznod ahhoz, hogy méltó legyél az Ósmágus címre.

-1 pontos Hibák

• **ROSSZHÍRŰ:** Hallottak rólad a környékbeliek és nem sok jót néznek ki belőled. Válassz ki valamilyen jellegzetes Hírnevet, aminek az induló erőssége 2! A mesélőnek kell gondoskodnia arról, hogy Hírneved felbukkanjon játék közben érdekes csavart adva ezzel az eseményeknek.

• **ELŐFTÉLETEK ÁLDOZATA:** Valamilyen jellegzetességed nem engedi, hogy könnye-

dén szót érthess az emberekkel. A nehézségek fakadhatnak testszagodból, mogorvaságodból, gyakorlatiasságod hiányából (nehézre esik olyan köznapi dolgokat megérteni mint a pénz), vagy nyíltan hangoztatott ateizmusodból. Kiválasztott jellegzetességed kárára van emberi kapcsolataidnak -1 és -3 közötti levonásokat eredményezve ezzel a megfelelő dobásokra. Ezt a Hibát mágusok nem vehetik fel, mivel a mágusság önmagában is elegendő hátrányt jelent.

• **ELTARTOTT:** Felelősséggel viseltetsz eltartottad, gyermeked vagy koros nagyanyád iránt, ez megköti a kezéd és elveszi időd egy részét is. A Hiba hatásai változhatnak idővel; ahogy gyermeked felnő, elköltözhetsz, esetleg nagyanyád komolyan megbetegszik és te minden idődet ápolására kell, hogy fordítsd. Ha több eltartott is van (például egy egész család), akkor -3 értékkel, alacsonyabban is felveheted a Hibát.

• **KIADÁSOK:** Vagyonod és bevételeid jelentős részét (25%-tól egészen 50%-ig) valamilyen személynek vagy szervezetnek kell kifizetned, vagy kiadásokra kell szánod. Esedékes kifizetésed elmulasztása súlyos következményekkel járhat; elveszíted előjogaidat vagy befolyásos ellenfélre teszel szert. Ha adót kell fizetned, akkor megpróbálkozhatsz bevételeid, például búzád elrejtésével bár az adószedőt nem könnyű rászedni és ha kiderül a turpisság, szembe kell nézned a következményekkel. Kiadásod formája lehet tized, megvesztegetés, védelmi pénz vagy csupán baksis a helyi kapcsolatok olajozottan tartására.

• **SZÍVESSÉGEK:** Szívességekkel tartozol valakinek (vagy valakiknek), aminek a teljesítésére bármikor felkérhetnek. A mesélő határozza el mi történik, ha figyelmen kívül hagyod valamilyik szívesség teljesítését.

• **KOTNYELES:** Rendbe akarod hozni mások életét; párokat boronálsz össze, varrni tanítod mások gyermekeit (mivel

nem tudják, mi a módja, míg te igen), betegeket ápolsz. Jegyezz fel magadnak +3 értékű Kotnyeleskedő Jellemvonást. Rengeg időt és energiát töltesz hiábavalóan ezekkel az elfoglaltságokkal, amit a többi ember rossz néven vesz. Mágusként belevatkozol a bajtársak és csatlósok ügyeibe. Más emberek magánéletébe belekontárkodva nem túl gyakran és nem is rosszízű szeműen, de súrolod a Hermetikus Törvény megsértését és ezzel minden bizonnyal felbosszantod conventusod mágusait.

• **VISSZAHÚZÓDÓ:** Egymagadban szeretsz tanulni és minden mást is elvégezni. Nem szereted, ha megzavarnak és legjobb esetben szükségtelennek, legrosszabban zaklatásnak veszel minden, tevékenységedet megszakító eseményt. Jegyezz fel magadnak +3 értékű Visszahúzó Jellemvonást. Ha valaki egyfolytában zavar téged, dobjál Visszahúzó Jellemvonásodra és ha az eredmény 6+, akkor eléggé nyers modorban ajtót mutatsz az illetőnek. Balsiker esetén teljesen elveszíted a fejed és olyan

gyorsan szabadulsz meg nyűgödtől, ahogy csak tudsz. Dupla Balsiker esetén a fentebb leírtakon kívül erőszakot is alkalmazol. Dupla vagy tripla Balsiker esetén a mesélő engedélyével erősödhet Visszahúzódságod értéke.

- **MÉLTÁNYTALANUL KEZELT:** Valamiért nem sikerül elnyerned az emberek bizalmát, ezért rendszeresen alulbecsülnek téged. Nem tudsz senkinek sem a szemébe nézni, senkire sem vagy hatással és senki sem vesz téged komolyan. esetleg találhatsz valamilyen kivételes személyt, aki annak lát téged, aki vagy; ragaszkodj hozzá.

- **HÜBÉRESKÜ:** A conventuson kívül valaki vagy valami másnak is szolgálatot tartozol. Lehet ez valamilyen úr, az Egyház, a város politikai vezetői vagy a családod. Cselekedeteidért magyarázattal tartozol uraidnak és előfordulhat, hogy fogadalmadból származó tevékenységed ellentétbe kerül conventusbeli feladataiddal.

-2 pontos Hibák

- **HÍRHEDT:** A helyiek ismernek téged mint a rossz pénzt és imáikban elveszejtésedért könyörögnek. Döntsd el, miféle szörnyű rémtetteket követnél el és vegyél fel valamilyen négyes erősségű Hírnevet.

- **VÉNUSZ ÁTKA:** Azok vonzódnak hozzád igazán, akik egyáltalán nem tetszenek neked (adj 4 pontot vonzalommal kapcsolatos dobásaidhoz). Teljesen beléd esnek és hiába is írtózol tőlük és utasítod el őket, ők tovább próbálkoznak. Másrészt azok, akik tetszenek neked és akikkel szeretnél magad megkedveltetni, sekélyesnek és beképzeltnek találják téged (-1 járul a velük kapcsolatos Megjelenés és Kifejezőkészség dobásaidra).

Jellemzők

Az Erények és Hibák egy részével képes vagy a karakter megalkotása során növelni vagy csökkenteni jellemzőidet. Ezek a jellemzők lehetnek Tulajdonságaid, Hírneved és Jellemvonásaid. Azokat az Erényeket is itt találod, amelyek segítségével kizárólagos Jártasságokra is szert tehetsz. Jellemzőid értéke mutatja meg, hogy a játékban fontos adatok szerint mennyire hatásosan tudsz cselekedni a Legendák Európájának világában.

+1 pontos Erények:

- **KEMÉNYKÖTÉSŰ:** A legtöbb embernél jobban bírod a testi igénybevételt. +3 járulékot kapsz a Sebtűrésed értékére.

- **MÁGIKUS TANOK:** Mivel ismered a Hermetikus tudást, kezdeti Jártasságaid közé a Mágikus Ismeretekből is válogathatsz (ezeket különben csakis mágus vehetné fel).

- **MŰVELT:** Kezdeti Jártasságaid közé a Tanult Ismeretekből is válogathatsz.

- **KIVÉTELES ADOTTSÁG:** A következő kivételes Adottságokat veheted fel +1 pontos Erényként: Tájékozódás, Fűvészet, Beleérzőkészség, Szájrólolvasás, Alkímia, Előérzet, Látás, Szentség/Szentségtelenség érzékelés, Varázsvessző, Mágiafogékonyság, Időjósítás, Rontás, Szabadulóművészet, Hangutánzás, Tökéletes Egyensúly, Gyógyítás.

- **ERŐS TULAJDONSÁG:** Egy Egyszerű dobással a lejjebb megtalálható táblázatból megkapott értékre cserélheted bármelyik Tulajdonságod eredeti értékét. Csak akkor veheted fel ezt az Erényt, ha Tulajdonságaidat dobással kaptad meg. A táblázat: 1-5: +1; 6-8: +2; 9-10: +3.

- **FORTÉLY:** Ismered egy bizonyos tevékenység csinját-bínját és ezért +2 járul a tevékenységgel kapcsolatos dobásaidhoz. Ilyen lehet például a gépek, a zene, íjak, kardok, erdők, hegyek, városok és falvak, nyelvek, nemesi udvarok és mocsarak ismerete. Ha ilyen környezetben vagy esetleg ezzel foglalkozol, akkor lép életbe járulékod. Fegyverekkel kapcsolatos járulékokat a fegyveres képességekkel együtt tudod felhasználni; válaszd ki, hogy Támadás vagy Hárítás képzettségedhez adódjék hozzá a járulékod. A +1 pontos Fortélyok az előbb felsoroltaknál szélesebb fogalmakra nem vonatkozhatnak.

- **VAKMERŐ:** Nem nagyon szoktál felfigyelni arra, ha fenyegetővé válik a helyzet, ezért aztán +3 értékű Vakmerő Jellemvonásod van és 'sohasem vehetsz fel pozitív előjelű Óvatos Jellemvonást. Ha a mesélő Bátor Jellemvonásra dobhat (vagy ha ez ésszerűnek tűnik), te Vakmerő Jellemvonásodat használhatod fel helyette és Önbizalmadból is áldozhatsz rá. Ha megdobod a Bátor dobás célszámát, nem ébredsz rá, hogy mennyire szorult helyzetben vagy és ezért nincs szükséged Bátorságra ahhoz, hogy továbbra is akadálytalanul cselekedhess. Ha Vakmerő dobásod nem sikerül, akkor szabályos Bátor dobást hajtasz végre, vagyis felismered a helyzet komolyságát, de elszántágod elegendő lehet, hogy felülkerekedjél rajta. Fontos megjegyezni, hogy ezt az Erényt bátran fel lehet venni a negatív Bátor Jellemvonás mellé is.

+2 pontos Erények

- **+ 1 PONTOS ÉRZÉKEK:** Érzéked van az élet valamilyen területéhez mint például a harchoz, kereskedelemhez, pénzügyekhez, művészetekhez és szakmákhoz, utazáshoz vagy az állattartáshoz és ezért az összes ezzel kapcsolatos dobásodhoz +1 módosítót adhatsz. Ezeknél szélesebb területet nem választhatsz, továbbá az érzékedből adódó járulékok nem adódnak össze a Fortélyodból vagy más érzékekből adódó járulékokkal, hanem csak a legmagasabb értékű érvényesülhet.

- **GYAKORLÁS:** Lehetőség van Jártasságaid rendszeres gyakorlására, ezért a szokásosnál kétszer több Tapasztalatot

kapsz évente (lásd a Tapasztalatot a Saga fejezetben), de az így kapott többlet Tapasztalatot csak már felvett Jártasságokra költetheted. Mágusok nem vehetik fel ezt az Erényt, mivel van lehetőségük a gyakorlásra és rendes idejükből kell áldozniuk rá.

- **KIVÉTELES ADOTTSÁG:** Felveheted az Igéző Muzsika és a Látomások Jártasságokat.

- **FORTÉLY:** A +1 pontos Erényhez hasonlóan működik ez is, csupán csak a járulékok értéke más: +4.

- **KIEMELKEDŐ TULAJDONSÁG:** Azonos az Erős Tulajdonsággal, kivéve a táblázatot: 1-6: +2; 7-10: +3.

+3 pontos Erények

- **TEHETSÉGES:** További 20 pontnyi tapasztalatot oszthatsz szét Adottságaid között.

- **JÓLKÉPZETT:** További 20 pontnyi tapasztalatot oszthatsz szét Képzettségeid között.

- **NAGYTUDÁSÚ:** További 20 pontnyi tapasztalatot oszthatsz szét Ismereteid között.

+4 pontos Erények

- **EGYEDI ADOTTSÁG:** Valamelyik szabályos (nem Kivételes) Adottság Jártasságodhoz istenadta tehetség van. +4 pontos módosítót adhatsz az ezzel kapcsolatos dobásaidhoz és sohasem dobhatsz egy Balsiker kockánál többet.

- **MESTERI KÉPZETTSÉG:** Valamelyik Képzettség Jártasságodban magasan képzett vagy. +4 pontos módosítót adhatsz az ezzel kapcsolatos dobásaidhoz és sohasem dobhatsz egy Balsiker kockánál többet.

- **MAGASFOKÚ ISMERET:** Valamelyik Ismeret Jártasságodról különösen sokat tanultál. +4 pontos módosítót kapsz az ezzel kapcsolatos dobásaidhoz és sohasem dobhatsz egy Balsiker kockánál többet, továbbá valamilyen, Ismeretteddel kapcsolatos Hírnévre is szert tétél.

- **+2 PONTOS ÉRZÉKEK:** Azonos a +2 pontos +1 pontos Érzékek Erénnyel, csak az Érzék járuléka lett +2.

- **KIVÉTELES ADOTTSÁG:** Felveheted a Bűvölet és a Jövendőlés Jártasságokat.

+5 pontos Erény

- **LEGENDÁS TULAJDONSÁG:** Valamelyik Tulajdonságod eposzi méretű, mivel az értéke +6. Ezen felül naponta egyszer a Tulajdonságodhoz kapcsolódó elképzelhetetlen hőstettet vihetsz végbe. Példának okáért Legendás Erőddel naponta egyszer képes vagy felemelni és eldobni egy hatalmas kő-

sziklát vagy valamilyen szálfát bunkósbotként használni. Csak akkor veheted fel ezt az Erényt, ha kidobtat karaktered Tulajdonságait.

háttér

Minden karakternek van valamiféle háttere. Sokaknál ez viszonylag egyszerű: a Conventusban születtek és itt is nevelkedtek, míg mások hagyományosabb körülmények közül származnak: egykor a hétköznapi társadalom tagjai voltak. Néhányan igazán egzotikus származással büszkélkedhetnek (hiszen a történelmi vonatkozások ellenére ez mégiscsak fantasy játék): elképzelhető, hogy a karakteredet farkasok vagy tündérek nevelték, esetleg nem is teljesen emberi.

Lehetetlen az összes elképzelhető származást felsorolni. Ha akarod, akkor te is kitalálhatsz egyet, de el kell fogadtatnod a Csoportoddal. Például ha klasszikus fantasy környezetben játszotok Ars Magicát, akkor biztosan megengeditek törpe vagy elf karakterek létét is. Persze nektek kell kitalálni az ilyen helyzetekre vonatkozó szabályokat, de ez is része a szórakozásnak.

Ha igazán külön akarsz lenni, játszhat sz famulust vagy valamilyen nagy hatalmú tündért is. Megegyezésre kell jutnod a Csoportoddal az ilyen különleges karaktert illetően és valószínűleg csak mágus karakter helyett tudod majd elindítani.

+1 pontos Erények

- **TÜNDÉR NEVELTETÉS:** Lehet, hogy elhagyott a valódi fajtád és a tündérek találak rád, az is lehet, hogy a családod a tündérek erdejében élt vagy talán csecsemőkorodban elraboltak a tündérek. Bárhogy is volt, mostmár visszatértél az emberek közé de otthonosan mozogsz a tündérek, a mágia és más furcsa dolgok világában is és ezért +3 járulékot kapsz az összes Jellemvonásodra ha ilyen jellegű dolgokkal foglalkozol, azonban az emberi társadalmat és különösen a vallást furcsálod és emiatt nem lehetnek Társadalmi Képzettségek induló Jártasságaid között.

- **CIRKUSZI NEVELTETÉS:** A telek kivételével városról városra járva, komédiások között töltötted gyermekkorodat. A Testi Adottságokkal és az Előadói Képzettséggel kapcsolatos dobásaidhoz +1 pontot adhat.

- **VILÁGLÁTOTT:** Sokat utaztál a világnak ezen a részén és ezért könnyen szót értesz az ittlakókkal. Ismered a nyelvjárasukat, könnyen rád ragad a többi (+2 a megfelelő beszéld dobásokra) és tisztában vagy a helyi szokásokkal és hagyományokkal. +1 járulékot kapsz a világlátottsággal kapcsolatos Ismeret dobásaidra, mint például a Legendák tanára.

- **SZOROS CSALÁDI KÖTELÉKEK:** A családod az egyik legfontosabb dolog az életedben és lehetőségük szerint

még most is segítenek és támogatnak téged még ha ezért kockázatot is kell vállalniuk. Nem haboznak megtenni érted mindent, ami csak erejükből telik ha szükséges, barátait és szomszédaikat is segítségül hívja. Természetesen ez a segítségnyújtás kétoldalú: előfordulhat, hogy családodnak lesz szüksége rád.

- **MAGASZTOS SZÁNDÉKOK:** Foglalkoznak csak mások apró cseprő ügyekkel, neked magasabb (és önzetlen) cél lebeg a szemed előtt, mint például az elnyomottak felszabadítása vagy béke teremtése Hermész rendje és a Társadalom között. +2 járulékot kapsz az újradozásaidra és az Önbi-zalom pontok hatására Jellemvonásaidból az egész jelenetre kiterjedő módosítókra is mikor ügyed előremozdítása érdekében jársz el, mivel pillanatnyi érdekeid helyett végcélodat helyezed előtérbe. Célod elérése érdekében végzett Jellemvonás dobásaidra +3 módosító jár.

- **ÖRÖKÖS:** Most még kicsi a hatalmad vagy a vagyonod, de földet, címeket és vagyont fogsz örökölni és ezért semmi különösebb erőfeszítést sem kell tenned. Mások persze ilyen vagy olyan módon megpróbálhatnak kimozdítani téged az örökösödési láncból. Ha elnyered járandóságodat, akkor magadra veszed az ezzel együttjáró felelősséget és ezáltal szűkülhet a mozgástered is.

- **TISZTELETREMÉLTÓ CSALÁD:** Családodat jól ismerik és tisztelik, ezért ha megszorulsz akkor családi kötelékeidre való tekintettel az emberek a segítségedre siethetnek vagy saját családod nyújthat támogatást neked. Bármilyen magadvalasztotta kettes erősségű Hírnévvel kezded a játékot.

- **TITKOS BÚVÓHELY:** Ismersz egy nagyon jól eldugott vagy nagyon nehezen megközelíthető helyet, aminek a létezéséről csak nagyon kevesen (vagy kizárólag te) tudnak és éppen ezért kiválóan alkalmas arra, hogy baj esetén meghúzdj ott. Előfordulhat, hogy az odajutás nem megy könnyen, de ha már egyszer ott vagy, akkor biztonságban érezheted magad. Lehet, hogy valaki egyszer csak felfedezi búvóhelyedet, ezzel igencsak nehéz helyzetbe hozva téged.

+2 pontos Erények

- **TÜNDÉR SZÁRMAZÁS:** Valahol az őseid között tündérek is voltak és ezért ösztönösen megérted a tündérek szándékait és személyiségüket.

A tündérek sokkal otthonosabban érzik magukat a te társaságodban mint a többi emberében és idővel megfedkezhetnek az ereidben folyó emberi vérről is. Hogy ez mit is jelent pontosan, az a mesélőtől (és a tündérektől) függ. Az Öregedés hatására csökkenő Tulajdonságaid elkerülésére végzett dobásaid végeredményéhez adjál +1 pontot és az összes Természetes Ellenállás dobásodhoz adj még +3 járulékot (ha olyan varázslatról van szó, amelynek ellen akarsz állni). Tündér őseid fajtája kihatással

van adottságaidra és elfoglaltságodra is. Válassz egyet az alábbiak közül, vagy találd ki magad egyet, saját képességeivel együtt.

Sidhe származék: Őseid vagy talán szüleid egyike a tündér földek urai közül való volt. Ez a kapcsolat megmutatkozik megjelenésben is, mivel vékony testalkatú, nemes vonású és nagy valószínűséggel fehér, esetleg szőke hajú vagy. Írj hozzá +1-et az Ügyességedhez, még ha ezzel +5 fölé is mész vele, egyúttal pedig húzd ki karakterlapodról a Sebesült Egészség szintet. A veled találkozó tündérek tisztelettel bánnak veled, mivel fajtájukból nemesnek hisznek.

Szatír származék: A szatírok nagyon buja népek és sok különféle fajtának nemzete gyermeküket. Bár testfelépítésed teljesen emberszerű, kiütközik rajtad néhány vonása is. Feltűnően szőrös vagy, vonásaid akár a sasé és lábad hasított patában végződik (különlegs cipőre van szükség). Kapsz 1 pontos Gerjedelem szenvedélyt (tanács magasabba felvenned és szabályosan fejleszthető is).

Goblin származék: Alacsony vagy, zömök és nem nagyon szeretnek az emberek. Őseidnek köszönhetően visszatartó vagy és vonzódsz a sötét és titkos helyekhez. Megjelenésed és Kifejezőkészséged nem lehet nagyobb -1-nél, azonban a sötétben is úgy látsz, mintha csak félhomály lenne.

Az Ars Magica tündérek kiegyensúlyozottan még jó pár ötletet találhatsz a tündérek jellemzőire és képességeire vonatkozóan.

- **ZSAROLÁS:** Valamelyik hatalmasságnak érdekében áll, hogy ne fecseged el azt, amit tudsz és hallgatásodért cserébe pénzzel vagy szolgálattal fizet neked. Néha különleges szivességekhez is hozzájuthatsz ilyen módon, de ne feszítsd túl a húrt, mert a megszarolt ügy gondolhatja, hogy ismeretted nem érik meg az erőfeszítést vagy esetleg úgy dönt, hogy végleg elhallgattat téged. 50 ezüstenyi érték vagy szolgálat üti a markodat évente továbbá bármi más, amit kiügyeskedsz magadnak.

- **FOGADOTT SZOLGA:** Fogadott szolgád feladata gondoskodni napi igényeidről és kíváncsalmidról. A szolga nem képzett harcos és nem is ért sok mindenhez (életkorával egyenlő mennyiségű Jártasság pontja van) viszont engedelmeskedik az utasításaidnak. Te határozod meg, hogy milyen a kapcsolatod vele, de ne feledd, hogy erős ösztönzőerő kell ahhoz, hogy melletted maradjon. Szolgád halála után nincs kivel helyettesítened őt és elépzelhető, hogy záros határidőre szól a megállapodásod vele.

- **BŰNBOSZÁNATI CÉDULÁK:** Jópár, a Pá-pától származó bűnbocsánati cédulával rendelkezel (a bűnbocsánati cédulák eladásával másokat oldozhatsz fel bűneik alól). Eladhatod a cédulákat, megtartva magadnak a bevétel egy részét vagy az Egyháznak (azaz neked) tett szolgálatokért cserébe átadhatod őket más személyeknek. Minden egyes bűnbocsánati cédula egyetlen bűn alól nyújt feloldozást és egyszerre soha nem lehet 20-nál több nálad (dobj 2 kockával). Ha az összes cédulát értékesítettél elmehtsz Rómába, hogy újjabakat vegyél magadhoz.

A fentebbiek kisebb bűnbocsánati cédu-lák. A teljes bocsánatot biztosító cédulákat (amelyek minden bűn alól feloldoznak) a gazdagok és az Egyház számára fontos szemé-lyek számára tartják fenn. Példának okáért az albigens keresztes hadjárat során bárki teljes bűnbocsánatot nyerhetett, aki 40 napig harcolt az eretnekek ellen.

• **MENTOR:** Valamiféle fontosabb, vagyono- esetleg bölcs személy érdeklődéssel figyel- i életedet és időnként anyagi támog- atással és tanácsokkal lát el téged. Mentoro- rdnak nem kell örülnie vagy egyáltalán tudnia a conventusodhoz fűződő kapcsola- todról. Előfordulhat, hogy mentorod valamilyen csekély kéréssel fordul feléd...

• **PÁRTFOGÓ:** Csinos (középkori mér- tékkel) járandóságért és elérhető anyagi eszközökért cserébe elvágod azokat a fel- adatokat, amelyekkel pártfogód megbiz- téged. Kapcsolatokat sokkal inkább anya- gi, mint baráti jellegű és időnként (valódi vagy képzel) túrhetetlen viselkedés miatt úgy kell bánnod vele, mint az alvó oroszlánal.

+3 pontos Erények

• **LOVAG:** Bár nem feltétlenül van földed vagy címed, mégis lovagnak számítasz. Jogod van fegyver viselésére és a nemesség tagja vagy (még ha a legalantasabb is). Meg- kapod a Jó fegyverzet Erényét (ingyen) és a valódi értékűknél egy ponttal olcsóbban veheted fel a karakteralkotás alatt az Elsőrendű fegyverzet és a Vagyon Erénye- ket (vagyis a Vagyon +4 pontos Erényként 3 pontba fog kerülni). Ha felveszed az Erős családi kötelékek, Pártfogó, Tiszteletremé- ltó család, Elsőrendű fegyverzet, Vagyon Erényét vagy bármi mást, amit a mesélő megfelelőnek lát, akkor még saját lovad is lehet. Azonban megkapod a Hűségeskü Hibát is és évente legalább egy évszakot hűbérúrad szolgáltatásával kell töltened, ami gyakran harcokat jelent. A Hiba birtoklása nem jelenti, hogy további Erény pontok is járnak érte.

• **ÜZLET:** Akár sajátod, akár csak dolgo- zol benne, mindenesetre jól megy az üzle- ted azonban nem vagy sok lehetőséget a politikai pályára, mivel folyton foglalkoz- nod és védelmezned kell. Az éves tiszta jövedelmed 250 ezüst körül mozog és még saját lovat is tarthatsz (azonban földed nem lehet, hacsak nincs meg a Vagyon Erénye). 2 pontért megveheted a Vagyont (+4 pon- tos Erény), de földed és címeid továbbra is üzletedtől függenek (azaz továbbra is dolgoznod kell, hogy megtarthasd őket).

• **EGYHÁZI SZEMÉLY:** Az Egyház kötelé- kébe tartozol és ezért rád is vonatkozik az Egyház sérthetlensége (még ha rendszeren- is elmulasztod fogadalmaid teljesítését). Helyzetedből fakadóan megillet vala- mennyi tisztelet (vagy legalább félelem) a nemesek és a jobbágyok részéről egyaránt, ugyanakkor bizonyos értelemben a legtöbb nemesür még mindig felettéd áll, mivel a nemességnek komoly politikai befolyása

van az Egyházon belül. Mágusok számára nem felvehető Erény.

• **OLTALOM:** Valamelyik hatalmasság, a nemesür vagy valamilyen magas rangú egy- házi tisztségviselő (vagy bármilyen más lehetőség megteszi) védelme alatt állsz. Akik tisztában vannak kivételezett helyze- teddel óvatossá bánnak veled, míg akik nem tudnak erről semmit, nem törődnek azzal, hogy ki vagy és ennek megihatják a levét. Vegyél fel valamilyen hármass értékű Hírnevet (te döntöd el, hogy jó legyen-e vagy rossz). Ha oltalmazód különösen befolyásos vagy ismert, akkor ennek megfe- lelően növel meg a Hírnev értékét is.

+4 pontos Erények

• **VÉGTET:** Pályafutásod meghatározhat- lan és megváltoztathatatlan betetőzés felé halad. Próféciák és álmok sejtethetik, hogy milyen típusú befejezés lesz ez, de bármit is láttál, még nem bizonyosodtál meg felőle. Ez a kiválasztottság érzés bizonyosságot ad neked, melynek segítségével bármilyen, a végzeted szempontjából (és így végső so- ron a te szempontodból is) lényegtelen ok- ból kialakult félelemtől, csüggedéstől és le- hangoltságtól megszabadulhatsz; +2 járul a megfelelő dobásokhoz. Ha úgy tűnik, hogy korai elmúlásod miatt nem leszel képes beteljesíteni végzetedet, valami, valahogyan megóv téged. Végzeted betelje- sül, ha eljött az ideje, még ha ez az életted- be kerül is.

• **BUKOTT TANONC:** Belefogtál a tanonc- kodásba, hogy mágussá lehess, de valami- len oknál fogva soha többé nem tudod be- fejezni tanulmányaidat. Talán mestered úgy ítélte, hogy Adományod nem tökéletes vagy valamilyen szörnyű szerencsétlenség követ- keztében teljesen megfosztott tőle. Kezdeti Jártasságaid közé felvehetsz a Mágikus és a Tanult Ismeretekből is és jól ismered a má- gusok életét. A mágusok szívesen látnak téged és sajnálják állapotodat (már ame- lyikőjük törődik az ilyesmivel), te pedig továbbra is korábbi mestered alkalmazásá- ban állhatsz. Ha Adományod nem semmi- sült meg teljesen, akkor minden bizonnyal van valamiféle Kivételes Adottságod. Má- gusok számára nem felvehető Erény.

• **KÜLDÖNC:** Hírnök vagy, Hermész Rendjének hírvivője. Lehetsz egyetlen con- ventushoz beosztva, esetleg üzeneteket vihetsz a conventusok között szerény já- randóságot kapva ezért. Elég meglepő mó- don Hermész Rendje teljes jogú tagjának számíatsz, van Sigillumod és küldötteid részt vesznek majdnem az összes Tribu- naliumon (bár a valódi mágusok iránti tisz- teletből nem szavaznak). A legtöbb ember meg sem próbál zaklatni vagy megtámadni téged és még a mágusok és kétszer meg- gondolják mielőtt akadályokat gördí- tenének küldetésed elé, ez aztán magas- fokú védelmet biztosít utazásaid során, még ha egyedül utazol is. Kezdeti Jártassá- gaid közé a Mágikus és a Tanult Jártassá- gokból is válogathatsz. Mágusok számára ez az Erény +3 pontos.

• **ERDŐKERÜLŐ:** Pontosan ismered az er- dő minden titkát és sokkal inkább otthon érzed magad benne, mint bárhol máshol. +4 járulékot kapsz az összes, közvetlenül az erdővel vagy (akár hétköznapi akár tündér) lakóival kapcsolatos dobásaidra. Ezen felül eggyel kevesebb (de legalább egy) Balsiker kockád van az erdőismeretteddel kapcsola- tos dobásaidnál. Különösen elvetemült teremtmények még így is megtámadhatnak téged, de ők is megadják a kellő tiszteletet neked.

A természet ilyen fokú ismerete a renge- tegen kívül más területekre is alkalmazha- tó. Például lehetsz Tengerjáró vagy Hegyi ember esetleg Pusztaságlakó. Minden egyes Erényt külön kell felvenned.

• **VAGYON:** Földed és más értékeid együttesen évi 700 ezüstnyi bevételt nyújta- nak. Saját lovat tarthatsz és megkapod a Elsőrendű fegyverzet Erényét (amitől sem Erény sem pedig Hiba pontjaid száma nem változik).

+5 pontos Erény

• **ÓRIÁS SZÁRMAZÁS:** Részben óriás vagy és az ősi faj vére csörgedezik ereidben. Bár nem vagy olyan magas mint egykori őseid, még így is magasabb vagy két méternél (de nem több kettő és félnél) és a súlyod legfel- jebb 200 kiló körüli. A Méreted +2, adj +2 pontot erődhöz még ha ezzel +5 fölé is emelkedik és írd fel még két Sebesült Egészség szintet. Nem kell tisztában lenned azzal, hogy óriásoktól származol, hiheted azt is, hogy szokatlanul megtermett ember vagy. Ha valaha is óriásokkal találkozol, ők felismerik eredetted és „vakarcsként” be is fogadnak maguk közé.

Változó értékű Hibák

• **FOGADALOM:** Fogadalmat tettél, hogy megteszel vagy nem teszel valamilyen súlyos dolgot, mit például megküzdeni minden démonnal, szegénységben élni, nem emelni senkire sem fegyvert, vagy sohasem beszélni. Fogadalmad betartását szerepjátékok határozza meg; fogadalmad megszegése a főbűnök egyike, ezért ha megkísért téged a gondolat, hogy megtörd fogadalmadat, dobj a megfelelő Jellemvo- násodra +6 módosítóval, 12-es célszám el- len. Ha vétetél fogadalmad ellen (nemsik- erült a dobásod), akkor valamilyen vezek- lésre van szükséged, ami lehet vallásos ve- zeklés vagy neked kell megegyezésre jutnod saját magaddal. Bárhogy is legyen elveszí- ted az összes Önbizalom pontodat és csak akkor kapod vissza, ha jóváteszed a vétke- det vagy ha megbosszulod magad (Cso- portod dönti el, hogy mik a pontos feltételek).

Mivel az emberek tisztelik elhiva- tottságodat, magad választotta 1 pon- tos jó Hírnévvel kezdte a játékot.

A Hiba értékét a fogadalom mérté- kétől függően a Csoport állapítja meg.

• **IDEGEN:** Lerí rólad, hogy olyan népből származol, amellyel az Egyház

vagy az emberek többsége bizalmatlanul és elutasítónak bánt (vagyis arab, zsidó esetleg cigány vagy). Származásod miatt kerülnek és háborgatnak téged és előfordulhat, hogy életed és szabadságod is kockán forog. Vegyél fel származásodból fakadóan 1-től 3 pontosig terjedő Hírnevet magadnak (az érték attól függ, hogy származásod mennyire könnyen állapítható meg a megjelenésed alapján). Sohasem tudsz megszabadulni ettől a Hírnévtől, bárhová is mész bélyegként hordogtat magadon. Költsége nulla mínusz a Hírneved értéke. Mágusnak 2 vagy nagyobb Hírnev esetén -1 pontosnak számít e Hiba, kisebb érték esetén semmibe sem kerül.

-1 pontos Hibák

• **KÖTELEZETTSÉG:** Köteles vagy ellátni bizonyos feladatokat valakinek. A feladatok általában évente egy évszaknyi, esetleg több időt vesznek igénybe. Feladataid fakhadhatnak egyéni elhatározásból, mint amilyen családtagod védelme vagy lehetnek valódi köteleességek, mint amilyenekkel a lovag viseltetik ura felé, de akármi is legyen a feladatod, ha nem teljesíted annak, nagyon komoly vagy nagyon hosszú ideig tartó következményei lehetnek.

• **ELLENSÉGEK:** Ellenséged vagy ellenségeid folyamatosan fejfájást okozna neked. Ilyen ellenfél lehet a helyi báró vagy püspök, egy csapat zsvány vagy talán egy igazán utálatos fogadós. Ellenfelednek annyira erősnek kell lennie, hogy képes legyen veszélyeztetni téged, ezért gondoskodj róla, hogy Csoportod beleegyezését adja személyébe.

• **SÖTÉT TITOK:** Titkod álmaidban kísért téged, és ha kitudódna az megszegyenüléshez, kitaszításhoz tán még bosszúhoz is vezetne. A titokra utaló nyomok rendszeresen felbukkannak és lehetnek mások is, akik ismerik a titkot és elárulhatnak téged. Ha az emberek rájönnek a titokra az sarkaiból fordítaná ki az életedet és ezért elkerülsz bizonyos helyeket, bizonyos embereket vagy félsz bizonyos helyzetektől. Néhány példa a titokra: a szüleid ördögimádók voltak, meggyilkoltál egy lovat (vagy egy mágust) esetleg a világi vagy a Hermetikus törvénykezés elől menekülsz.

• **ZSOLDOS (KIZÁRÓLAG CSATLÓSOKNAK):** Tápasztalt bérkatona vagy, de nemrég kerültél csak a conventusba. Nem ismered túl jól a mágust vagy különös szokásait és még nem illeszkedtél be a csatlósok közösségébe. Nem vehetsz fel semmilyen, a conventushoz kapcsolódó önfeláldozó Jellemvonást sem.

• **HÍRHEDT CSALÁD:** Jólismert, de nem túlságosan kedvelt családból származol. 3 pontos rossz Hírnévnek örövendsz, amitől nagyon nehéz megszabadulnod mivel az emberek személyed helyett származásodhoz kötik. Nehezedre esik másokban megbízni, mivel közösséged minden tagja ellenséges volt veled szemben.

• **ELVESZETT SZERELEM:** A halálnak, a távolságnak, vagy házasságnak köszönhetően elvesztetted egyetlen igaz szerelmedet. Nem lelsz sok örömet az életben és nehézségek ellenében könnyen feladod, hiszen a legfontosabb küzdelemben már alulmaradtál. Ha nagynéha mégis megfedkezsz magadról és jól érzed magad, elkeseredés tölt el, amint arra gondolsz, milyen remek lett volna, ha igaz szerelmed is melletted lehetett volna. Összeférhetetlen a Szerelem Szenvedélyével.

• **SZEMÉLYES GYŰLÖLET:** Emészto gyűlöletet érzel olyasvalaki iránt, aki túl hatalmas ahhoz, hogy lehetséges legyen bosszút állnod rajta. Persze egyfolytában lehetőséget keresel, hogy elpusztíthasd a gyűlölt személyt vagy legalább fölébe kerekedhess és ez eltorzítja az ítélőképességedet. Ez a Hiba annyiban különbözik a Gyűlölet Szenvedélyétől, hogy csak egy emberre vonatkozik és nincs akkora hatással a személyiségedre.

• **MEGBÉLYEGZETT:** Az arcodra süttöt bűnözői bélyeg miatt -1 levonás járul a többi ember veled kapcsolatos reakciójára. Bűnözőként (2-es értékű) Hírnévre tettél szert. Talán valamelyik régi ellenfeled még mindig figyeli a mozgásodat. Mágus: Kit érdekel? Varázsló vagy.

• **ÚJONC (KIZÁRÓLAG CSATLÓSOKNAK):** A conventusban képeztek ki, de még soha nem vettél részt valódi küzdelemben. Nem veheted fel sem a Vitézség Szenvedélyét sem pedig pozitív előjelű Bátorság Jellemvonást. Bátorságod értékének növelése fontos feladata karaktered fejlődésének.

• **FEKETE BÁRÁNY:** Tiszteletreméltó családból származol, de eltávolodtál rokonságtól. Semmi dolguk sincsen veled, ha csak nem érzik úgy, hogy meg kell fegyelmeznük téged. Akiket sért családod hatalma veszélytelenül állhatnak bosszút azzal, hogy megtámadnak téged. Válassz ki valamilyen 2 pontos rossz Hírnevet, amivel kezded a játékot.

• **ÁRVA:** Nincsen családod, ezért vagy az Egyház nevelt fel téged vagy az utcán nőttél fel. Magadnak való vagy és nehezen tudsz együttműködni másokkal. Hozzá



vagy szokva, hogy olyan világban élsz, ahol a túléléshez önzőnek, kétszínűnek és szívétlennek kell lenned.

• **SZEGÉNY:** Szinte semmilyen vagyonnal vagy pénzzel sem rendelkezel és valamilyen oknál fogva nem tud semmilyen érték sem megmelegedni a zsebedben. Megkapod a Gyenge fegyverzet Hibát (de nem kapsz ezzel együtt további Erény pontokat) és ha bármikor valamilyen pénzhez jutsz, biztos lehetsz benne, hogy nem lesz lehetőség arra, hogy megtartsd vagy felhasználj.

• **ELLENSÉGES TÜNDÉREK:** A tündérek gyűlölnék téged és minden lehetőséget megragadnak, hogy megtámadjanak vagy megnehezítsék az életed. A tündérek erdei kiemelkedően veszélyesnek számítanak a számodra, de még a mezőkön is megromlasztják az ételed, felbukkannak az álmaidban és egyéb módon kínoznak téged. Szerencsére életben hagyják, hogy tovább veszekedhessenek veled.

-2 pontos Hibák

• **ÖRDÖGI NEVELTETÉS:** Szüleid ördögimádók voltak és bár neked sikerült felhagynod gonosz szokásaikkal, gyermekkorod rémképei a mai napig nem hagynak nyugodni. Ha démonokra gondolsz, meglesz rettegéssel és gyűlölettel, a Pokol pedig továbbra is érdeklődést mutathat lelked hogyléte felé.

• **VÉDETT NEVELTETÉS:** A széltől is óvtak és ezért csakis védnöködet vagy szüleidet ismerve, a társadalomtól elzárva nőttél fel. Csak nemrég mutatták meg az idegenekkel teli csodálatos világot és te teljesen le vagy nyűgözve tőle. Nem tudsz szabályosan viselkedni, mivel nem ismered az emberi szokásokat, indítékokat és észjárását. -3 levonást kapsz az emberek közötti érintkezéssel kapcsolatos feladataidra és kezdeti Jártasságaid között nem szerepelhetnek Társadalmi Adottságok vagy Képzettségek. Személyiségedtől függően megvetéssel, félelemmel vagy csodálkozással viseltethetsz a világ iránt. Előbb utóbb bizonyára felülemelkedsz majd neveltetéseden.

-3 pontos Hibák

• **VADON NEVELTETÉS:** A rengetegben, vadállatok között vagy teljesen önmagadban nőttél fel. Életed nagyobbik részében nem tudtál beszélni és nem ismerted az emberi szokásokat. Most, hogy ismét az emberi társadalom része lettél, már megértesz néhány alapkifejezést de a normális civilizált élet még mindig rejtély a számodra. Csak olyasmit vehetsz kezdeti Jártasságaid közé, amelyeket képes voltál a vadonban megtanulni. Magadra szedhetél néhány Jártasságot a conventusban – mint például hogyan használj bunkósbot helyett buzogányt – de sem a kedved, sem pedig a képességed nincs meg arra, hogy ennél kifinomultabb jártasságokban is otthon legyél.

Nincs meg a Saját beszélt nyelv Jártasságod. E Hiba Mágusok számára nem felvehető.

-4 pontos Hibák

• **ZSIVÁNY:** Hírhedt bűnöző vagy és annak ellenére, hogy senki sem foglalatosskodik azzal, hogy elfogjon téged, biztos lehetsz benne, hogy ha a hatalom felfigyelt rád, utána foglak küldeni valakit. 4 pontos Hírnevű zsvány vagy, ezért ha elfognak csak az lesz a kérdés, hogy azonnal megöljenek-e vagy várjanak veled a nyilvános kivégzésig. Mágus: Varázsló vagy és ezért a helyi hatalom széles ívben kerül téged. A legrosszabb dolog, ami érhet, hogy rossz Hírneved van.

Felszerelés

Felszerelésed, különösen fegyvereid és páncélok minősége meghatározó tényezője lehet karaktered személyazonosságának, ez különösen igaz a csatlósok és néhány bajtárs esetében. Ahhoz hogy az átlagosnál jobb felszerelésed lehessen fel kell venned valamilyen Erényt, de Hibából fakadóan lehet az átlagnál rosszabb is. Körülményeid befolyással vannak arra, milyen minőségű és típusú felszereléshez juthatsz hozzá.

Megszorítás: A bronzból vagy tündérfémből készült páncélok foglalkozó Erényeket és Hibákat kizárólag olyan karakterek vehetnek fel, akik tündér kapcsolatokkal vagy ősökkel rendelkeznek, hacsak karaktered nem bukkant valahol a tündérek kincsére vagy a tündérek ajándékozták neki a páncélt.

+1 pontos Erények

• **JÓ FEGYVERZET:** Szokványos fegyverzeteden felül egy darab költséges fegyvered

is lehet. A fegyverek költségeiről bővebben a **Harc** fejezet fegyver és páncélzat listájában olvashatsz.

• **BRONZBÓL KÉSZÜLT FELSZERELÉS:** Felszerelésed összes eredendő vasból készülő része helyett bronzot használtak a készítéskor, mivel az kevésbé bántja tündérvéredet (feltéve, hogy a vasnak káros mellékhatásai vannak rád).

+2 pontos Erény

• **ELSŐRENDŰ FEGYVERZET:** Vásárolhatsz költséges fegyvereket és páncélt is. A fegyverek költségeiről bővebben a **Harc** fejezet fegyver és páncélzat listájában olvashatsz.

• **BRONZBÓL KÉSZÜLT, KIEMELKEDŐEN JÓ FELSZERELÉS (EGY DARAB):** Felszerelésed összes eredendő vasból készülő része helyett bronzot használtak a készítéskor, mivel az kevésbé bántja tündérvéredet (feltéve, hogy a vasnak káros mellékhatásai vannak rád). Fegyverzeted egy darabja (valamelyik fegyvered vagy a páncélok) költséges változatból származhat. A fegyverek költségeiről bővebben a **Harc** fejezet fegyver és páncélzat listájában olvashatsz.

+3 pontos Erények

• **BRONZBÓL KÉSZÜLT, KIEMELKEDŐEN JÓ FELSZERELÉS:** Felszerelésed összes eredendő vasból készülő részéhez bronzot használtak a készítéskor, mivel az kevésbé bántja tündérvéredet. Fegyverzeted és páncélok a költséges változatból származhat. A fegyverek költségeiről bővebben a **Harc** fejezet fegyver és páncélzat listájában olvashatsz.

• **TÜNDÉRFÉMBŐL KÉSZÜLT SZOKVÁNY FELSZERELÉS:** Felszerelésed összes vasból készülő része helyett tündérfémet használtak. Fegyverzeted csupán szokvány költsé-

gű. de még egy pontot adhatsz Védelmed (páncélok esetében) és Sebzésed (fegyverek esetében) eredményéhez.

+4 pontos Erények

• **MINŐSÉGI FEGYVERZET:** Fegyvereid kiemelkedően jó minősége miatt 2 pontot adhatsz páncélok Védelme értékéhez és 2 pontot fegyvered Sebzéséhez. Azonban képzett mesteremberre (legalább 4 pontos kovácsolás képzettségűre) van szükség ahhoz, hogy fegyverzetet rendesen meg lehessen javítani, mert a többiek csak megfoltozni képesek, de nem tudják teljesen megjavítani, ezért ilyen helyzetekben fegyvereid csak +1 járulékot kapnak.

• **TÜNDÉRFÉMBŐL KÉSZÜLT, KIEMELKEDŐEN JÓ FELSZERELÉS (EGY DARAB):** Felszerelésed összes vasból készülő része helyett tündérfémet használtak. Fegyverzeted egy darabja (valamelyik fegyvered vagy a páncélok) költséges változatból származhat. A fegyverek költségeiről bővebben a **Harc** fejezet fegyver és páncélzat listájában olvashatsz.

+5 pontos Erények

• **TÜNDÉRFÉMBŐL KÉSZÜLT, KIEMELKEDŐEN JÓ FELSZERELÉS:** Felszerelésed összes vasból készülő része helyett tündérfémet használtak. Fegyverzeted és páncélzatod a költséges változatból származhat. A fegyverek költségeiről bővebben a **Harc** fejezet fegyver és páncélzat listájában olvashatsz.

-1 pontos Hibák

• **GYENGE FEGYVERZET:** Csak olcsó fegyvereid és páncélzatod lehet és a foglalkozásodhoz szükséges eszközökből is csak olcsó változatúra futja.

Jártasságok

Jártasságaid szolgálnak arra, hogy megmutassák, mire vagy még képes a Tulajdonságaidban körvonalazottakon felül. Ide tartozik az összes megszokott képzettség, adottság és ismeret, illetve néhány kivételes vagy titokzatos adottság is.

Az összes felvett Jártasságodhoz tartozik valamilyen érték, ami megmutatja, hogy mennyire vagy jó az adott Jártasságban. Az értéket akkor kell járulékként vagy levonásként alkalmaznod, ha használni kívánod a Jártasságodat. Az itt leírásra kerülő szabályok segítenek megállapítanod, milyen Jártasságokkal rendelkezel és milyen magas vagy milyen alacsony értéket vehetnek ezek fel.

A Jártasságok használata

Ha olyan cselekedetre szánod rá magad, amelyik kötődik valamilyen Jártassághoz, akkor az adott Jártasság értéke járulékként (esetleg levonásként) hozzáadódik a dobásodhoz. Majdnem minden Jártasság dobás esetében vened kell valamilyen Jártasságodat és Tulajdonságodat, össze kell őket adnod dobásod eredményével és a kapott eredménynek meg kell haladnia a célszámot. Jártasságod felhasználásától függ, hogy melyik Tulajdonságodat kell hozzápárosítanod. Sok Jártasságnak megvan a szokásos Tulajdonsága, amivel szinte mindig közösen kerül sor a használatára; példának okáért nehéz elképzelni olyan helyzetet, amelyben nem az Intelligenciádtól függ a Legendák Tana dobásod. Más Jártasságok változékonyabbak; például ha hazudni akarsz, akkor Rászedés + Kifejezőkészséget kell dobnod, míg ha arra vagy kíváncsi, hogy valaki más hazudik-e, akkor Kifejezőkészséged helyett Észleléseidet használod.

A mesélőnek kell eldöntenie, hogyan állapítja meg a sikert. Ha valamilyen állandó erő ellen használod fel a Jártasságodat, mint például megpróbálsz valamilyen zárat kinyitni, akkor a feladat nehézségétől függően a mesélő megállapítja a célszámot és neked azt kell túldobnod. Ha valaki más cselekedetei ellenében próbálkozol, mint amikor üldözől valakit, akkor dobásodat a másik ember dobásához hasonlítjátok. Ha mind a ketten ugyanazzal dologgal próbálkoztok, például mind a ketten teljes erőtekből futni kezdtek, akkor dobásotokhoz azonos Tulajdonságot és azonos Jártasságot kell használnotok. Ha egymással ellentétes cselekedeteket szándékoztok végrehajtani (például egyikőtök hazudik a másik pedig megpróbál átlátni rajta) eltérő Tulajdonságokkal és Jártasságokkal dobhatok. A mesélő feladata, hogy a többi változót, mint például a Málhát, Erényeket és Hátrányokat, Jellemvonásokat vagy a helyzetből fakadó módosítót se hagyja ki a számításból. Célszámok megállapítására a Jártasságok felhasználása Táblázatban láthatsz példákat.

A mesélőnek és neked azt is el kell döntenetek, hogy egyszerű vagy stressz dobást használtok-e (lásd: 12. o.). Ha a karaktered nyomás alatt érzi magát és ennek hatására kiemelkedően jól vagy kiemelkedően rosszul teljesíthet, akkor stressz dobást kell alkalmazni. A dobás megtörténte és az eredmény megállapítása után a mesélő beleszövi az eseményeket a történetbe.

Fontos megjegyezni, hogy a mesélő nem köteles téged előre értesíteni a dobás körülményeiről és módosításairól illetve arról, hogy sikeres vagy sikertelen volt-e dobásod. Sőt a mesélő némi megfontolás után maga is kitalálhatja az eredményt, mivel általában megfelelő elképzelései vannak arról, hogy mi minden lehetséges a történetben és ehhez igazíthatja a dobások eredményeit is. Mindezen felül a mesélő időnként helyetted is dob-

hat, mivel te nem vagy teljesen tisztában azokkal az eseményekkel, amelyek szükségessé tették a dobást. A mesélő bármikor, bármilyen eredménnyel előrukkolhat.

Ha olyasmivel próbálkozol, ami olyan Jártassághoz kötődik, amely nincs meg neked, akkor három különböző lehetőség van. Adottságok esetében úgy jársz el, mintha az adott Jártasságod értéke 0 lenne és nulla eredmény esetén 3 további Balsiker kockával kell dobnod. Képzettség Jártasságoknál a még 3 Balsiker kockán felül -3 levonás járul a dobásodhoz. A megfelelő Jártasság hiányában nem használhatsz egyetlen Tanult vagy Mágikus Ismeretet sem; az Alkalmi Jártasságokra más szabály vonatkozik, mert ha életed során megtanultál valamilyen általános tudott dolgot, mint például, ki volt Constantinus Pápa, még akkor is dobhatsz arra, hogy felismered-e a nevét, ha nincs is semmiféle Egyházi ismereted sem.

A mesélő felállíthat határértékeket is, amelyek alatt meg sem lehet kísérelni bizonyos dobásokat. Példának okáért bármennyire is jó az Észlelésed, 3+ értékű Nyomkövetésre van szükség ahhoz, hogy ne veszítsd el az erdőn keresztül tartó halvány nyomokat.

A Jártasságok leírásai általánosságokat fogalmaznak meg, mivel kézzel nehezen megfogható emberi erőfeszítéseket és próbálkozásokat írnak le. Megpróbálkozhatsz valamilyen annak ellenére, hogy nem vagy tisztában azzal, melyik Jártasságodra van szükség hozzá. Gyakorlati szabályként elég annyit megjegyezni, hogy ha egy Jártasság lefedi azt, amivel próbálkozol, akkor semelyik másik Jártasság sem vonatkozik rá. Például tegyük fel, hogy szeretnéd megtudni vajon használhatod-e Megnyerés Jártasságodat az összegyűlt jobbágyok megnyerésére. A fenti szabály alapján nem teheted, mivel ha csoportot kell meggyőznöd, akkor nem a Megnyerést, hanem a Karizmát kell használnod.

A Jártasságok leírása

A Jártasságok három nagy csoportra oszthatóak úgymint: Adottságok, Képzettségek és Ismeretek. Ezek további kisebb csoportokat alkotnak, mint például a Mágikus Adottságok és a Társadalmi Képzettségek. A csoportok és alcsoportok közötti különbséget az eltérő fejléccel is jelezzük.

A leírásokból kiderül, milyen feladatokat tudsz elvégezni az adott Jártassággal. A leírásban szerepel néhány példajellegzetesség és (zárójelenesen) a Jártasság melletti leggyakoribb Tulajdonság is.

Ha kedved van, magad is kitalálhatsz saját Jártasságokat. A parti beleegyezésével felvett egyedi Jártasságok egyénivé teszik a karaktert és világossá teszik személyiségét.

Adottságok

Az Adottságok tanulás nélküli, ösztönös képességek Csakis közvetlen, általában kalandok közben szerzett tapasztalattal fejleszthetőek.

Mágikus Adottságok

Csak mágusok vehetik fel ezeket az Adottságokat.

- **CÉLONTARTÁS:** Irányítod a varázslataidat és különböző bravúrokra vagy képes velük. Akkor kell dobnod ezzel a Jártassággal, ha Láthatatlan Keziddel óvatosan le akarsz helyezni valamilyen tárgyat. Akkor is használható, ha Célzol vagy más hasonló, a Mágia fejezetben leírt dologt alkalmazol. (Észlelés)

Jellegzetességek: kecsesség, pontosság, bármelyik Forma (semmiképpen sem Technika).

A Jártasságok felhasználása

A táblázatban néhány példa szerepel, amelynek a segítségével meghatározhatod a különböző cselekedetek Célszámát. Egyes cselekedetek közvetlen Célszámot kapnak, míg másokat a többi karakter meghatározott dobásával kell összehasonlítani.

FELADAT	MÓDOSÍTÓK	CÉLSZÁM
Faajtót betörni	Erő + Méret	9+
Egy embert követni az erdőn keresztül egy napon át	Észlelés + Nyomkövetés	9+
Erősebb démon felismerni	Intelligencia + Titkos Tanok	12+
Emlékezni az erősebb démon jellemzőire	Intelligencia + Titkos Tanok	18+
Egész éjjel őr állni	Állóképesség	3+
Jó első benyomást kelteni	Megjelenés + Megnyerés	8+
Közhíros személyt meggyőzni, hogy segítsen neked	Kifejezőkészség + Megnyerés	7+
Hihetően hazudni	Kifejezőkészség + Rászedés	Észlelés + Rászedés
Fél méternyire kúszni valakihez	Ügyesség + Lopakodás	Észlelés + Éberség + 5
Sűrű bozótban rejtőzködni	Ügyesség + Lopakodás + 3	Észlelés + Fürkészség
A lábad alatt kinyíló csapda előtt biztos helyre ugrani	Gyorsaság - Málha + Edzettség	9+
Kardforgató képességeit megítélni	Észlelés + Támadás Karddal	6+
Távoli conventust címerről azonosítani	Intelligencia + Rendi Tanok	9+
Nekifutásból három métert ugrani	Erő + Edzettség - Méret - Málha	6+

- **ÁTTÖRÉS:** Jártasságod arra szolgál, hogy keresztüljuttassa varázslatodat ellenfeled Mágikus Ellenállásán. Add hozzá Jártasságod értékét varázslás dobásod eredményéhez és hasonlítsd össze az ellenfél Ellenállás dobásával.
Jellegzetességek: bármelyik Forma vagy Technika.

Érzékelés Adottságok

- **ÉBERSÉG:** A Jártasság segítségével felfigyelhetsz olyasmire is, amit eddig nem vettél észre. Akkor használd, ha valaki közel lopakodott hozzád és meglephetne téged vagy ha valami olyan érdekesség történik, amiről még nem szerzettél tudomást. Éberséged segítségével csak annyit tudsz megállapítani, hogy történik valami, bővebb ismereteket a Fürkészség Jártasság segítségével szerezhetsz. (Észlelés)
Jellegzetességek: személyvédelem, csapdák, leshelyek.
- **FÜRKÉSZÉS:** Jártasságoddal tudatosan kereshetsz és megfigyelhetsz részleteket. Többek között halk hangok meghallására és azonosítására, a suttogás meghallására vagy a bokrokon túl feltűnő lovasok észrevételére használják. (Észlelés)
Jellegzetességek: őrtállás, szemügyre vétel, tenger, erdő.
- **KUTATÁS:** Arra szolgál, hogy kis helyen megtalálj valamit; ilyen lehet ha egy gyűrűt keresel a kastély éléskamrájában vagy ha elrejtett ajtók, tárgyak esetleg személyek után kutatsz. (Észlelés)
Jellegzetességek: sötétben, hangok.

Kivételes Adottságok

Csak akkor lehet Kivételes Adottságod, ha Erényként felveszed. Néhány Kivételes Adottság mellé odaírtuk a Technikát és Formát illetve a varázslat szintbeli megfelelőjét, hogy együttműködhesen a mágiával. Ha (a Mágia fejezetben leírtaknak megfelelően) Áttörik a Mágikus Védelmet, a szintbeli megfelelő módosítja a dobásaidat.

- **ALKÍMIA:** A Jártasság bájitalok, mérgek és elixírek készí-

tésére illetve különféle alkímiai szubsztanciák finomítására használható. Nem mágus karakterek a mágusok szabályai szerint képesek bájital készítésére – Műhelyértéked egyenlő Intelligenciád + Alkímiád összegével. Az Alkímia egyes célokra különösen alkalmas ezért bizonyos típusú főzetek elkészítése könnyebben megy vele: a mérgekhez +5, az ellenanyagokhoz +4, gyógyító főzetekhez +3 és átalakításokhoz +2 járul. Beleárthatod magadat az ezoterikus tanokba is, ha nekifogsz a bölcsék követ keresni. Az Alkímiával rendelkező mágusok hozzáadhatják Adottságuk értékét a Műhely értékükhöz és megkapják az összes előbb felsorolt járulékot (mint például mérgekre a +5 módosítót). (Intelligencia)
Jellegzetességek: bármelyik Technikához kapcsolódó főzet.

- **SZELIDÍTÉS:** Az állatok iránti mélységes szereteted és együttérzésed lehetővé teszi, hogy megértsd indítékaikat és érzéseiket, ebből fakadóan tisztelsz mindenfajta állatot. Néhány perc alatt magadhoz szoktathatsz bármilyen vadon élő (de nem támadó hajlamú) állatot, ha nyugodt hangon beszélsz hozzá, megérinted és sikerül 12+ eredményt elérned. Hozzáadódik az Állattartás dobásaidhoz. (Intelligencia, Észlelés)
Jellegzetességek: farkasok, sólymok, lovak.
- **SZABADULÓMŰVÉSZET:** Ha lefognak vagy megkötöznek, szűk helyre próbálsz beférkőzni vagy esetleg valamilyen kis nyíláson kell keresztülpréselned magad, akkor hozzáadhatod Jártasságod értékét dobásodhoz. (Ügyesség, Erő)
Jellegzetességek: kötelek, mások kiszabadítása, összépréselés.
- **TÁJÉKOZÓDÁS:** 9+ eredményű dobással meg tudod állapítani, merre van észak. (Észlelés)
Jellegzetességek: föld alatt, városban, erdőben, tengeren.
- **JÖVENDŐLÉS:** Eljárásoddal belelátsz a jövőbe és így nagyobb eséllyel vagy képes befolyásolni azt. A történet folyamán képes vagy egy dobást befolyásolni azzal, hogy még a dobás előtt megmondod, óriási siker (20 feletti) vagy Balsiker lesz-e dobásod ered-



ménye. Azonban 8+ eredményű Jövendölést kell dobnod ahhoz, hogy képes legyél meghatározni a következő dobást. Ha a dobásod sikertelen, nem sikerül a történetbe avatkoznod és a következő meséig nem próbálkozhatsz az események megváltoztatásával. Ha Balsikert dobysz, akkor a korábban megjósolt esemény ellentéte következik be. Találd ki, milyen módon jövendölsz, mivel ez kihatással lehet arra, hogy hogyan mutatkozik meg hatalmad. (Intelligencia, Észlelés)

Jellegzetességek: csillagjósolás, piromancia (lángból olvasás), kristálygömb, béljósolás (levágott állatok belsősegeinek vizsgálata), jövölátó álmok, rínavetés, csontrepedés vizsgálat.

- **VARÁZSVESSZŐ:** Varázsvessződ (legtöbbször valamilyen villás bot) és ösztönös megérzésed segítségével meg tudsz találni bármit a föld alatt. A megtalálendő dologra összpontosítasz, magad elé tartod a varázsvesszőt és a bot finom mozdulatait követve eljuthatsz ahhoz, amit keresel. 9 feletti eredményű Észlelés + Varázsvessző dobással 15 lépésen belül vizet vagy más hasonlót találsz.

Bonyolultabb célok esetén emelkedik a célszám is (azaz könnyebb vizet találnod, mint olajat, könnyebb olajat találnod, mint vasércet és könnyebb vasat találnod, mint aranyat). A célszám akkor is növekszik, ha nagy területen keresel vagy egy bizonyos dolog (pl: folyóvíz) után kutatsz. Ha egy bizonyos dolog után kutatsz, akkor biztos, hogy nem fogsz semmit sem találni, hacsak nincs meg a megfelelő szimpatikus kapcsolatot (Például föld alatt eredő folyóvíz esetében egy üvegnyi forrásvíz).

Amikor nekifogsz a keresésnek, első dolgod a keresési terület (mező, dombtető, hegyoldal) kijelölése legyen. Ha a keresett dolog nem található a kijelölt területen, akkor haszontalan volt a próbálkozásod (bár ettől a mesélő még kérhet tőled dobásokat, csak hogy ne legyél biztos a dolgodban). Még a varázsvessző használata előtt

kell dobnod és ha sikered van, akkor a mesélő elvezet téged a kívánt dologhoz. Ha a dobásod sikertelen, akkor nem sikerül megtalálnod azt, amit keresel és ha Balsikert dobysz, akkor a keresett dolog valódi helyétől teljesen eltérő helyen véled felfedezni, amit kerestél. Ebben az esetben általában a mesélő dob helyetted, mert te nem tudod, hogy megtalálható-e az, amit keresel, amíg rá nem lersz.

A kereséshez szükséges időt a terület nagyságától függően a mesélő állapítja meg. Ennyi időre van szükséged, függetlenül attól, hogy sikerül-e találnod valamit vagy nem. (Észlelés)

Jellegzetességek: ezüst, víz, szén, arany.

- **BELEÉRZŐKÉSZSÉG:** Ösztönösen megérzed mások érzelmi szükségleteit és ennek megfelelően reagálsz. Jártasságod értéke hozzáadódik a megfelelő Kifejezőkészség, Megjelenés és Emberismeret dobásaidhoz.

Jellegzetességek: harcosok, szükséglet szenvedők, harag.

- **IGÉZŐ MUZSIKA:** Ha nekiveselkedsz, akkor nagyon jellegzetes módon, a hangoddal befolyásolhatsz másokat. Miután sikerült valamilyen zenei Jártasságod, mint például az Ének vagy a Lantjáték, dobj stressz dobást + Igéző Muzsika Adottságodat + Megjelenésedet és a kapott eredményt vedd össze a lejjebb található táblázattal. Az eredmény határozza meg, hogy mekkora hatással vagy közönségedre; minél hatásosabb akarsz lenni, annál nagyobbat kell dobnod. Előre meghatározott hatáshoz énekelned (dalolt szöveg) kell az embereknek. A dallam egy magában elegendő, hogy elfeledtesse a szenvedést, de dalszövegre is szükség van ahhoz, hogy a helyi úr ellen fellázd a jobbágyokat. Balsiker esetén daloddal valamilyen nem kívánt érzelmet csalogatsz elő. Ha te magad (játékosként) írsz és előadsz valamilyen idevágó dalt (és ezt jól is csinálod), akkor szerepjátékért járó pozitív módosítót kapsz. (MuMe 25)

Jellegzetességek: szerelem, harag, gőg, szomorúság.

DOBÁS	ELKÉPZELHETŐ HATÁS
9	Megnyugtathatod a felindult embereket
10	Haragot szíthasz
11	Megemelheted a harcosok morálját
12	Elnyereheted valaki szerelmét
15	Lázadást robbanthatsz ki
17	Megnyugtathatsz egy megvadult állatot
18	Még egy mágus szívét is megindítod
24	Visszanyersz egy lelket a Sötétség Hercegetől

- **BÜVÖLET:** Képes vagy befolyásolni mások akarát. Ehhez először is hosszú másodpercekig mélyen a szemébe kell nézned, ami harcban gyakorlatilag lehetetlen majd szóban utasíthatod áldozatodat valamire. Dobj ekkor áldozatod Állóképessége ellenében Észlelés + Büvöletedre, hogy kiderüljön, végrehajta-e a parancsodat. Ezen felül áldozatod a parancstól függően a mesélő meghatározta járulékból részesül. (ReMe 40)
Jellegzetességek: csábítás, hatalmaskodó.

PARANCS	PÉLDA	ÁLDOZAT JÁRULÉKA
Ártalmatlan	Beszélj hozzám!	+3
Kérdéses	Találkozz velem éjszaka egymagadban!	+6
Veszélyes	Tedd el a fegyvereidet!	+9
Gyalázatos	Öld meg a társaidat!	+12
Öngyilkos	Ugorj ki az ablakon!	+15

- **GYÓGYÍTÓ:** Megérzed, milyen módon kell a sérülteken, a betegekben és a szenvedőkön segítened. Add hozzá Adottságod értékét a sebek és betegségek ellátásához és bárki Felépülés dobásához, akinek a sérüléseit te elláttad rendszeresen. Jártassággal képes vagy a fájdalom csillapítására is. (Megjelenés, Kifejezőkészség, Ügyesség)
Jellegzetességek: betegségek, bábáskodás, törött csontok.

- **FÜVÉSZET:** A növényekben rejlő mágikus erőket párolással, finomítással és keveréssel felszabadítva hatásos főzetekhez, elixírekhez, kenőcsökhöz és porokhoz juthatsz. Aki nem varázsló, az a mágusra vonatkozó Műhely szabályok segítségével hozhat létre ilyen anyagokat – Műhely értéked Intelligenciád + Fűvészeted összegével egyenlő. A mágusok a szabályos Műhely értékéhez adják hozzá Fűvészet Adottságuk értékét, azonban ez csak akkor érvényesülhet, ha a felhasznált Formád Herbam. A Fűvészet különösen alkalmas bizonyos kotyvalékok elkészítésére, ezért ha ilyenekkel próbálkozol, akkor a következő járulékokat kapod dobásodra: mérgek +5, ellenanyagok +5, gyógyítás +5, hallucinogének +3. A módosítók a nem mágusok Műhely értékeihez is hozzáadódnak. Jártassággal felismerheted a növényeket, tudhatod mikor kell leszedni őket és segítségével ismerheted a növények hatásait és tulajdonságait. (Intelligencia)
Jellegzetességek: bármelyik Technikához, mint például a Mutohoz vagy a Perdohoz kapcsolódó anyagok.

- **RONTÁS:** Romlást és bajt tudsz mások fejére idézni. A másikat hangosan elátkozva kell meghatározni, hogy mit szeretnél előidézni és a mesélő (Rontásod értékével módosított dobásodat véve alapul) eldönti, hogy mennyi teljesezik be belőle. Egy naptól egy hónapig terjedő idő alatt éri el Rontásod teljes erejét és sújt le áldozatodra. Mágikus vagy egyházi védelem megakadályozhatja a Rontást, bár az gyakran képes a Mágikus Ellenállást kiküszöbölni azzal, hogy közvetett módon érezteti hatását. (PeMe, PeCo, PeAn, stb. 20)
Jellegzetességek: bosszú, félelem, termények, gyermekek.

RONTÁS	DOBÁS
Három lábbal születik a borjú	9
Minden erőt kiszívó betegséget idéz a család egyik tagjára	13
Az áldozat különös balesetben leli halálát	21

- **MÁGIAÉRZÉKENYSÉG:** A mágia kisugárzását érzékelve felismered, ha egy tárgy vagy terület mágikus. 9 + eredményű dobással megérzed, hogy a környéken mágia van, míg 15+ értékű dobás esetében leszűkítheted a meghatározást egy bizonyos tárgyra. Mivel érzékeny vagy a mágiára ezért ki kell vonnod Adottságod értékét az összes Természetes és Mágikus Ellenállás dobásodból. (Észlelés)

Jellegzetességek: bármelyik Forma vagy Technika.

- **HANGUTÁNZÁS:** A Jártassággal állatok és emberek hangját utánózhatsz, ez azonban elég messze van a tökéletestől. Emiatt jókat kell dobnod (legalább 9 +) ahhoz, hogy meggyőzően sikerüljön utánózni egy bizonyos ember hangját. (Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: farkasüvöltés, meghatározott személy, fájdalomkiáltások.

- **TÖKÉLETES EGYENSÚLY:** Képes vagy megőrizni egyensúlyodat vékony szegélyeken és kifeszített köteleken is. Add hozzá Adottságod értékét a lezuhanás elkerülésére szolgáló dobásokhoz.

Jellegzetességek: kötelek, peremek, erős szél.

- **ELŐÉRZET:** Ösztönesen megérzed a veszély közeledtét és azt, ha valami nincsen rendben körülötted. Példának okáért 12+ eredményű dobással megérezheted egy Körrel előre, ha lesben állva várnak rátok. (Észlelés)

Jellegzetességek: városok, erdők, barlangok, természeti csapások, lesállítások.

- **SZÁJRÓLOLVASÁS:** Magadtól megtanultál valamilyen szinten szájról olvasni. Messze van a tökéletestől és sok szót nem értesz. Ez a Jártasság elengedhetetlen a beszélgetni kívánó süketeknek és írástudatlanoknak, továbbá nagyon jól jöhet a tolvajoknak. 9+ eredményű dobással képes vagy kiszűrni az ember beszédének velejét. (Észlelés)
Jellegzetességek: beszélgetések, suttogás, beszéd.

- **LÁTÁS:** 9+ eredményű dobással érzékelheted a démonokat, kísérteteket és más láthatatlan szellemeket. (Észlelés)

Jellegzetességek: kísértetek, démonok, éjszaka, összpontosítás közben.

- **SZENTSÉG/SZENTSÉGTELENSÉG ÉRZÉKELÉSE:** Érzed a jó és a rossz kisugárzását. 12+ eredményű dobással megmondod, hogy van-e a környéken szent vagy szentségtelen dolog, 18 felett pedig személyen vagy tárgyon is megérzed. Ha Mennyei területen 20+ eredményt érsz el, akkor biztonságban és békében érzed magad és valószínűleg megfelelkezel korábbi gondolataidról, míg ha Pokoli területen érsz el 20 feletti eredményt, akkor megbénulsz a félelemtől.

- **LÁTOMÁSOK:** Érzelmekkel vagy mágiával telített eseményekkel kapcsolatos látomásaid vannak. A történetnek és a környezetnek megfelelő pillanatban a mesélő dobásra kérhet fel téged, hogy kiderüljön, kapsz-e valamilyen látomást. Dobj és ha bármilyen Birodalomban tartózkodsz éppen, akkor add hozzá az Aura értékét. 12+ eredménynél látomásod támad. A mesélőnek kell a látomásodat kidolgoznia, ami kapcsolatos lehet a múlttal, a lehetséges jövővel

vagy valamilyen ide köthető de távoli eseménnyel is. A látomások általában jelképesek vagy zavarosak. Ahhoz, hogy helyesen értelmezd a látomásodban tapasztaltakat 9+ eredményű Intelligencia + Látomások dobásra van szükséged (a mesélő elvégezheti titokban helyetted). Látomásaid általában nyugodt pillanatokban támadnak, amikor valamilyen nagy érzelmi vagy mágikus töltetű eseményhez, például egy apagyilkossághoz vagy ördögimádó áldozathoz köthető helyszínen tartózkodsz.

Jellegzetességek: múlt, jövő, messzeségből, bánat, halál.

- **IDŐJÓSLÁS:** 9 feletti dobással megérezed, hogy milyen időjárás lesz másnap vagy ha az időjárás gyorsabban változik, akkor hamarabb. (Észlelés)

Jellegzetességek: viharok, tenger, hőmérséklet.

Testi Adottságok

- **EDZETTSÉG:** Nem annyira szűk fogalom, mint a mai sportban, mivel általános erőnlétedet és mozgáskultúrádat jelenti. Az Adottságnak köszönhetően mozgásod kecses és határozott ugyanakkor könnyed és összehangolt, egyszóval atlétikus lesz. (Állóképesség, ügyesség, gyorsaság)

Jellegzetességek: kecsesség, ugrás, távolugrás, sprint.

- **MÁSZÁS:** Nehéz felületek, mint amilyenek a fák, a szirtfalak, hegyoldalak vagy a házfalak megmászása. A nehezebben megmászható felületekhez különleges felszerelés is szükséges. A Balsiker itt általában zuhanást jelent (Lásd a Harc fejezetben a Zuhanásra vonatkozó szabályokat). (Ügyesség, Erő)

Jellegzetességek: szirtok, fák, falak.

- **KITÉRÉS:** Ezzel a Jártassággal képes vagy kitérni a támadások és más veszélyek útjából. Az Adottság felhasználását lásd a Harc fejezetben.

Jellegzetességek: meglepetésből jövő támadásokra adott válaszok, egy bizonyos típusú támadás (dobófegyverek, dőfőfegyverek, fegyvertelen) ellen.

Társadalmi Adottságok

Társadalmi Adottságaid szorosan kötődnek a személyiségedhez és kisgyermek korodban kifejlődött hajlamaidhoz, így aztán a játék során szinte lehetetlen olyan Társadalmi Adottságra szert tenned, amit kezdeti Jártasságként nem vettél fel. Természetesen Tapasztalatoddal a többi Adottsághoz hasonlóan fejlesztheted már meglévő Társadalmi Adottságaidat is.

- **KARIZMA:** Fellépésedből fakadóan olyan tagadhatatlan képességgel rendelkezel, melynek hatására az emberek megbíznak benned és odafigyelnek arra, amit csinálsz. Ugyanolyan módon hat a hallgatóságra és emberek csoportjaira, mint ahogy a Megnyerés Jártasság az egyes emberekre. (Megjelenés)

Jellegzetességek: ámtítás, háború, politika, lelkesítő, vallás.

- **MEGNYERÉS:** A Jártassággal elkápráztathatsz valakit vagy a szívébe lophatod magad, de csakis személyes kapcsolat alapján. Használhatod arra is, hogy valakit, főképp az ellenkező nemből valót, érzelmileg magad felé fordíts. Ez a Jártasság nem annyira tudatosan vezérelt dolog, mint inkább megnyerő személyiséged része. (Megjelenés)

Jellegzetességek: szerelem, első benyomás, vakmerő, szégyenlős, szellemes.

- **RÁSZEDÉS:** Hihetően tudsz hazudni. Amennyiben kiismerted azt (többek között 10+ értékű Észlelés + Emberismeret dobással), akinek hazudni készülsz, járulékot kaphatsz az Emberismeret dobásodra. (Kifejezőkészség, Észlelés)

Jellegzetességek: a hatalom átverése, kidolgozott hazugságok, hirtelen föllentések.

- **EMBERISMERET:** Képes vagy a másik ember indítékainak, körülményeinek és személyiségének megértésére. Lehetőséges a másik ember cselekedeteit előrejelezni, de az előrejelzés sohasem lehet biztos. A mesélő titokban dobjon a kockával és ha a dobás eredménye 0, akkor dobásod eredménye ellenére sem értél el sikert. Ez a fajta bizonytalanság ugrásra készen tartja a játékosokat. (Intelligencia, Észlelés)

Jellegzetességek: jobbagyok, városlakók, nemesek, pap-ság, varázslók, a másik nem.

- **SZÍNLELÉS:** A Színészethez hasonlóan másmilyennek mutatkozhatasz, mint amilyen valójában vagy és színlelhetsz egy bizonyos érzelmet, gondolkodásmódot vagy hangulatot. Azonban a Színészettől eltérően nem tehetsz úgy, mintha valaki más lennél. (Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: könnyek, harag, barátság, szenvedély.

- **BEFOLYÁSOLÁS:** Emberi kapcsolataidban ravaszságoddal az irányításod alá vonsz másokat. Megismered a másik ember indítékait és személyiségét, majd addig mesterkedsz, míg a saját céljaidra nem tudod felhasználni őket. A befolyásolás nem egyszerű hazudozást jelent, inkább válogatott és téged kedvezőbb színben feltüntető igazságok szerkesztését és előadását. A Befolyásolással magyarázatot szolgáltatathatsz viselkedésedre, elkerülheted a felpaprikázott vitákat és kitérhetesz a dorgálások és felelősségre vonás elől. Mivel ez igencsak ingatag és cseles műveleteket igényel, ezért minden alkalommal még egy Balsiker kockát kell használnod. (Megjelenés, Kifejezőkészség, Észlelés)

Jellegzetességek: lódtítás, hízelgés, nyafogás, átejtés, érvelés.

Képzettségek

A Képzettségek gyakorlással vagy önképzéssel megszerzett Jártasságok. További gyakorlással vagy közvetlen tapasztalattal fejlesztheted őket.

Mágikus Képzettségek

Ezeket a Képzettségeket csak mágusok vehetik fel.

- **CERTAMEN:** Ezt a Képzettséget használod a mágikus párvialoknál. Jártasságod értéke hozzáadódik Certamen dobásaidhoz (bővebben lásd a Mágia fejezetet). (Intelligencia)

Jellegzetességek: bármelyik Forma vagy Technika.

- **PARMA MAGICA:** Mágikus szertartást végrehajtva védelmet nyersz a mágiával szemben. A szertartás körülbelül egy percig tart és befejezése után Mágikus Ellenállás dobásodhoz hozzáadható Jártasságod értékének ötszörösét egészen napkeltéig vagy napnyugtáig attól függően, hogy melyik következik be hamarabb. Jártasságod minden egyes pontja után még valakit bevonhatsz pajzsed alá, azonban Jártasságod értéke 3 ponttal kevesebb, ha másokat is meg akarsz vele védeni (így aztán legalább 4+ értékű Képzettségre van szükséged ahhoz, hogy bármit is



megpróbálhass). A szertartás hatását bármikor megszüntetheted.

Jellegzetességek: védelem bármelyik Formától vagy Technikától.

Vadonbéli Képzettségek

- **ÁLLATTARTÁS:** Az állatok tartása és kezelése, ideértve a nevelésüket, ellátásukat, tisztításukat és betegségeik kezelését. (Intelligencia, Észlelés)
Jellegzetességek: solymok, kutyák, lovak, állatorvoslás.
- **TÚLÉLÉS:** Élelmet, vizet, fedelet, útirányt és viszonylagos biztonságot tudsz találni a rengetegben, ami igencsak veszélyes és „elvadult” területe Európának. A Jártassággal olyan hétköznapi dolgokra vagy képes, mint a tűzgyújtás és az eszközök nélküli ételkészítés. (Észlelés, Intelligencia)
Jellegzetességek: erdők, mezők, hegyek, csoportok kalauzálása.
- **NYOMKÖVETÉS:** Felismered mindenféle vadállatok és más teremtmények nyomait és követni is tudod azokat. Képzettséged segítségével képes vagy saját nyomaidat eltüntetni vagy nem hagyni semmiféle nyomot sem. (Észlelés)
Jellegzetességek: erdők, hegyek, mocsarak, emberek követése, nyomok eltüntetése.

Szellemi Képzettségek

- **ÖSSZPONTOSÍTÁS:** A Jártassággal képes vagy hosszú időn keresztül egy feladat köré csoportosítani a gondolataidat. Ha különös figyelmet igénylő tevékenységet folytatasz vagy éppen nem sikerült valami és újból neki akarsz veselkedni, akkor a mesélő felkérhet téged az Összpontosítás dobásra mielőtt a feladatot megkísérelhetnéd. A Képzettség különösen a mágusok számára fontos, mivel ennek segítségével képesek a zavaró körülmények ellenére továbbra is varázslataikra összpontosítani. (Állóképesség, Intelligencia)
Jellegzetességek: fájdalom kizárása, hangok kizárása, hosszú időn át tartó összpontosítás.
- **DISPUTA:** A tények, a logika és fellépésed segítségével képes vagy véleményed ellenfeledével szemben bizonyítani. Az érzelmekkel nem igazán tudsz szembeszállni, mivel az érzelmeikre hallgató emberekre nem lehet érveléssel hatni. A történet igényeitől függően Vitád értékével módosíthatod a finom részleteket, így például akkor használhatod, ha ki akarod szűrni ellenfeled érveléséből a következtetlenségeket és meg akarod győzni a hallgatóság meghatározó tagjait róluk, vagy felhasználhatod Képzettségedet arra is, hogy egyszerűen csak megállapítsátok melyikőtök győzött. (Kifejezőkészség, Észlelés, Intelligencia)
Jellegzetességek: filozófia, Hermetikus törvények, társalgás.
- **MEDITÁCIÓ:** Az elmédre összpontosítva kizárod a külvilág összes zavaró körülményét. Jártasságod Kimerültség kipihenésénél, egyes varázslatoknál és imádkozásnál használható fel. (Intelligencia)
Jellegzetességek: ima, gondolataid rendezése, testi pihenés, érzelmi uralom.

Előadói Képzettségek

- **SZÍNÉSZET:** Szerep eljátszása közönség előtt. Idetartozik a mozdulatok és a hanghordozás utánzása és segítségével saját személyiségedet valamilyen másik-

kal cserélheted fel. Jártasságod éppolyan hasznos a szinpadon kívül, mint a szinpadon. (Kifejezőkészség, Megjelenés)

Jellegzetességek: rögtönzés, tragédia, szárnyaló szenvedélyek, egy bizonyos szerep.

- **MESEMONDÁS:** (A Képzettség értékével együtt növekedő) tárházadból a megfelelő történetet kiválasztva és előadva szórakoztathatod a közönségedet. A nagy mesemondók hetekig képesek mesélni anélkül, hogy egyszer is ismételnük kéne magukat. (Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: költemények, lovagi történetek, dicsőhimnuszok, rögtönzés.

- **KOMÉDIÁS:** Ide tartozik az összes képesség, amire a Középkor hivatásos szórakoztatójának és énekmondójának szüksége van. Komédiásként tudsz zsonglörkődni, látványos akrobata számokat és komédiásműveket tanulni, némelyikük meglehetősen otromba, ugyanis a komolyabb költői és zenei művek a trubadúrok asztala. A komédiások ott vannak a piactereken és a nemesi udvarokban, sőt néhányan még a varázslók otthonaiban is. (Kifejezőkészség, Ügyesség)

Jellegzetességek: vaskos tréfák, gúnyolódás, csőbehúzás, zsonglörkődés.

- **ÉNEK:** A Jártassággal képes vagy kellemesen énekelni és sok dalt ismersz. Énekelni mindenki tud, a különbség annyi, hogy ha te dalolsz, azt mások is élvezhetik. (Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: szóló, kórus, balladák, altatók, harci dalok.

- **ZENE (HANGSZER):** Képes vagy egy bizonyos hangszeren játszani és ismersz jó pár, a hangszeren lejátszható alkotást. (Ügyesség, Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: szóló, zenekari, rögtönzés, nagy repertoár.

Testi Képzettségek

- **VEREKEDÉS:** Pusztá kezes illetve alkalmi fegyverekkel (pl. korsók és széklábak) vívott harc. A Jártassággal képes vagy ütni, rúgni, karmolni, harapni, ráfogni, fojtogatni. A Harc fejezet Verekedés részében olvashatsz erről bővebben.

Jellegzetességek: megragadás, leszorítás és tartás, ütés, rajtaütés.

- **LOVAGLÁS:** Tudod, hogyan kell megülni és irányítani a lovakat, különösen stresszhelyzetekben. (Ügyesség, Erő)

Jellegzetességek: trükkök, gyorsaság, csatában.

- **ÚSZÁS:** Tovább finomítottad azt, amire a legtöbb ember már amúgy is képes. (Ügyesség)

Jellegzetességek: örvényes vízben, merülés, hosszú távon, víz alatt.

Zsivány Képzettségek

- **ÁLCÁZÁS:** Bizonyos ruhák, külső, hang és viselkedés felvételével képes vagy magadat másvalakinek álcázni vagy jelentéktelenné válva eltűnni a tömegben. Észlelés + Álcázás dobással tudsz valakit lemásolni. A te dobásod ellenében tett Észlelés + Álcázás dobással ismerhetnek fel azok, akik átláthatnak az álcádon; az az oldal ér el sikert, akinek nagyobb a dobása. Attól függően kap mind a két oldal módosítókat a dobására, hogy mennyire ismerte az utánzott személyt (–3 ismeretlen személyekre, +3 a nagyon közeli személyekre és +3 az Álcázás dobásodra, ha a megsemmisítendő egyén melletted

van). Akkor lesz szükség dobásokra, ha valakinek esélye van arra, hogy leleplezzen téged (azaz: bemutatkozáskor és minden olyan alkalommal, mikor a mesélő véleménye szerint elárultad magad). Ha Balsikert dobod, akkor nem sikerült álcáznod magad, de te nem vagy tisztában ezzel, ha pedig ellenfeled dob Balsikert, akkor sikerült teljesen átejtened és nincs esélye arra, hogy leleplezzen téged (nincs több egymás elleni dobás). (Észlelés)

Jellegzetességek: férfiak, nők, nemesek, mágus, jobbágyok, egy bizonyos személy.

- **HAMISÍTÁS:** Okiratok és viaszpecsétek hamisítása. Segítségre van, ha tudsz írni, de nem feltétlenül szükséges minden helyzetben. 12+ eredménnyel minta alapján képes vagy a báró nevében állhatatos hűbéresednek üzenetet írni.

Jellegzetességek: egyházi iratok, aláírások, viaszpecsétek.

- **SZEMFÉNYVESZTÉS:** Nem kell hozzá más, csak némi ügyesség és biztos bevételre törekvő gondolkodás. Általában a piti tolvajok használják arra, hogy elemeljenek ezt-azt a piacon, megszabadítsanak valakit az erszényétől vagy egyszerű bűvészmutatványokat mutassanak be vele, – mint amilyen az „itt-a-piros-hol-a-piros” – hogy ezzel csaljanak ki pénzt a hiszékeny közönségből, míg aztán le nem csapják a kezüket érte. Mivel lopni nem könnyű feladat ezért áldozataid észrevehetnek téged, ami legtöbb-ször +2 járulékot jelent az Észlelés + Szemfényvesztés dobásaikra. (Ügyesség, Gyorsaság)

Jellegzetességek: elcsenni, zsebmetszés, szemfényvesztés.

- **ZÁRNYÍTÁS:** A Képzettséggel kulcs és a tulajdonos engedélye nélkül is képes vagy zárat kinyitni. Néhány zár annyira összetett, hogy csak megfelelő értékű Jártasság felett lehet vele megpróbálkozni, de az ilyen típusú zárok eléggé ritkák. A középkori zárok modern társaiknál sokkal nagyobbak, otrombábbak és egyszerűbbek. (Ügyesség)

Jellegzetességek: csapdák, gyorsaság, sötétben.

- **LOPAKODÁS:** Úgy tudsz settenkedni, hogy azt senki sem látja és hallja és követhetsz másokat anélkül, hogy észrevennék. A Képzettség felhasználásához célszám ellen is dobhatsz és a másik ember Észlelése ellen is próbálkoz-hatsz. (Ügyesség)

Jellegzetességek: rejtőzés, settenkedés, követés, erdő, városok.

Társadalmi Képzettségek

- **ALKU:** Tudod, hogyan kell valamilyen áruért vagy szolgáltatásért a legtöbbet elkérni és hogyan lehet valamiért a lehető legkevesebbet fizetni. Képes vagy felmérni azt, akivel huzakodsz és ennek megfelelően viselkedni vele szemben. A jó alkusz képes felszámolni a tapasztalatlan vásárló teljes ellenállását. (Észlelés, Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: textíliák, bánásmód egy Flambeau má-gussal, esetleg feljebbvalókkal.

- **DIPLOMÁCIA:** Nyílt befolyásolás, saját igényeidről történő lemondás és viselkedésed megváltoztatása nélkül tudsz tárgyalni emberekkel és jól kijössz velük. A Diplomácia Képzettséggel tisztában vagy a magatartás és az előzékenység nem hivatalos szabályaival is. Mivel a Diplomáciában elsődrendű fontossága van a játékos cslekedeteinek és beszédmodorának, soha ne feledkezzél el a szerepjátékért járó módosítóról. (Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: tárgyalás, politika, illem, tapintat.

- **IVÁSZAT:** Bámulatos mennyiségű alkoholt tudsz leönteni a torkodon anélkül, hogy kifeküdnél tőle, ismered az



ivás közben várható és megfelelő viselkedést. Aki felvette ezt a Képzettséget, még olyan fogadóban is jól érezheti magát, amelyik vidékén nem a saját szokásai dívnak. Dobással deríthető ki, hogy milyen kis levonást kap az a karakter, aki ivott. (Állóképesség, Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: vedelés, kocsmadalog, közönségesség, tisztában legyél azzal, amit teszel.

- **ILLEM:** Ismered a társasági szokásokat és a különböző helyzetekben szokásos viselkedési normákat. A sikeres Illem dobások a többi Társadalmi Adottság vagy Képzettség dobásánál járulékokat biztosíthatnak neked. (Észlelés, Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: nemesség, az udvar, jobbágyok, tündérek, az Egyház.

- **MEGFÉLEMLÍTÉS:** Félelmet tudsz kelteni másokban és saját félelmeiket és gyengeségeiket fegyverként használva ellenük engedelmességre tudod őket kényszeríteni. (Az Emberismeret Jártasságnak sok hasznát veheted a kiegészítő dobásokban). (Megjelenés, Erő akár még Intelligencia is)

Jellegzetességek: nyílt, rejtett, fenyegetések, erőszak, szellemi.

- **ÁRMÁNY:** Cselszövés és hatalmad rejtett használatával megpróbálsz olyan utakon elérni céljaidat, amelyek nem vezetnek nyílt szembenálláshoz. Ide tartozik az a képesség is, amivel a végtelen mennyiségű hamis és haszontalan szóbeszédből kiszűröd a hatalmasokra vonatkozó fontosabb adatokat. Életbevágó szükséglet ez mindenkinek, aki rendszeresen előfordul egy király vagy egy gróf udvarában esetleg a Rend valamelyik Tribunaliumán. (Megjelenés, Kifejezőkészség, Észlelés)

Jellegzetességek: pletyka, cselszövés, rémhírterjesztés, szövetségek.

- **VEZETÉS:** Rá tudod venni az embereket, hogy engedelmeskedjenek az utasításaidnak és kövessenek téged. Ha Vezetés dobásod sikeres, a többiek hozzáadhatják Képzettséged értékét Jellemvonás dobásaikhoz. Példának okáért Bátorságra vagy Elővigyázatosságra intheted a csatlósokat. (Megjelenés)

Jellegzetességek: parancskiadás, hűség biztosítása, harc, bátorság ébresztése.

Fegyveres Képzettségek

Fegyveres Képzettség felvételekor kiválasztasz egy bizonyos fegyvert és külön Támadás, külön Hárítás értéket veszel fel hozzá. Hajító- és lövéfegyverekre nem vehetsz fel hárítási értéket. A mesélő engélyével az ismerethez hasonló fegyvereket is használhatsz kisebb levonásokkal. Egy kezes fegyverrel nem tudsz ugyanabban a körben támadni és hárítani is, de kétkezes fegyverekkel meg tudod ezt tenni. A fegyveres Képzettségek használatát a Harc fejezetben fejtjük ki részletesen.

Jellegzetességek: rohamozás, lovagi tornák, testörködés, vadállatok elleni küzdelem, harc alakzatban, tomboló közelharc, éjszakai küzdelem, mozgó célpont, mozdulatlan célpont, gyors tüzelés.

Mesterségbeli Képzettségek

- **HAJÓZÁS:** Mindenféle kisebb vízijármű kezelése, ami elengedhetetlen a halászhathoz. (Ügyesség)

Jellegzetességek: mások irányítása, viharok idején, javítások.



- **SEBORVOSLÁS:** Ez a középkori sebészet. Ide tartozik mindenféle fajtájú sebek ellátása és kötözése és a durva de szükségszerű kiégetés. A Jártasság segítségével segíteni tudsz mások felépülésében (lásd a Sérüléseknél a Harc fejezetben). Kiégetésre akkor van szükség, ha semmilyen módon sem tudod elállítani a vérzést; tűz és a megfelelő eszközök kellenek hozzá, neked pedig Seborvoslás stresszdobást kell végrehajtanod, 0 eredmény esetén két további Balsiker kockával. Ha Balsikert dobasz, akkor beteged még egyet veszít az Épségéből. A Seborvoslásban jártas embereket seborvosnak hívják és mivel az Egyház tiltja a tetemekkel és a vérről történő érintkezést, ezért a seborvost lenézik, sokan közülük nem is keresztények. Persze a jó keresztények is hasznukat látják. (Intelligencia, Ügyesség)

Jellegzetességek: sebkötözés, kiégetés, vizsgálat, csontok helyreillesztése, mérgek.

- **KÉZMŰVESSÉG:** Ez a megnevezés megszámlálhatatlan mennyiségű Képzettséget takar, melyek mindegyike a kézművesség egy ágához kötődik. Válassz egy Szakmát a listáról vagy találd ki magadnak egyet: pék, patkolókovács, íjkészítő, ács, gyertyamártó, posztókészítő, kádár, balzsamozó, halász, üvegfüvő, aranyműves, cserzővarga, ékszerkészítő, varga, lakatos, molnár, kőfaragó, portréfestő, illatszerkészítő, fazekas, kőműves, ezüstműves, hajóács, kohómunkás, erdész, fegyverkovács, borász.

(Intelligencia, Ügyesség)

Jellegzetességek: a szakmának megfelelő jellegzetességek.

- **(ÉRTÉK)BECSLÉS:** Ismered bizonyos típusú tárgyak általános értékét és képes vagy megbecsülni ezeknek a tárgyaknak az árát. Más típusú tárgyakat is felbecsülhetsz -3 levonással. A leggyakoribb kategóriák a

fegyverek és páncélzat, távolságok, műtárgyak, élelem, gépezetek, állatok és öltözék. (Intelligencia, Észlelés)
Jellegzetességek: a kategóriának megfelelő jellegzetességek.

- **FUVAROZÁS:** Különböző szekerek és kordék használata, ami elengedhetetlenül szükséges a kereskedelemhez és a gazdálkodáshoz. (Ügyesség)

Jellegzetességek: balesetek elkerülése, rossz terep, javítások.

Ismeretek

Az Ismeretek olyan Jártasságok, melyek használatához az észre és nem a testre van szükség, éppen ezért szinte mindig az Intelligenciát használják módosítóként. Egyes Ismeretek azért találhatóak meg itt feltüntetve, mert a középkor embere nem rendelkezett az egyszerű matematikai műveletek, az írás és más, számunkra magától értetődő tudással.

Az Ismeretek dobásához általában stressz dobást alkalmazol még akkor is, ha a helyzet nem indokolná, így próbálva meg utánozni a fejedben lévő ismeretek változosságát; elképzelhető, hogy kevés ismerettel rendelkező ember is magára szedett valahol valamilyen nem túl hétköznapi ismeretet, míg olyasvalaki akinek sok minden van a fejében, még csak nem is hallott róla.

Mágikus Ismeretek

Csakis mágusok és a Mágikus Tanok Erényével rendelkező bajtársak vehetnek fel innen Jártasságokat. Az Ismereteket tanulással lehet növelni.



- **ENIGMATIKUS BÖLCSELET:** A világ megértése annak minden rejtélyes megnyilatkozásában, ahogyan az Enigmát egy Criamon mágus ismerheti. Érzékeid messzire kiterjedve segítenek a különös és érthetelen jelenségek felfogásában. Jártasságod értéke hozzáadódik az álmok és találós kérdések értelmezésével és képzelgések, mágikus vagy rejtelmes helyzetek (mint például a tündérek ünnepélye) megértésével kapcsolatos dobásokhoz. Ismeretedet felhasználhatod a Criamon mágusok lenyűgözésére is, amint megvillantod előttük a rejtelmek világában való jártasságodat. Az Enigmatikus Bölcelet azonban különösnek sőt nevelésnek tűnhet a be nem avatottak számára.

Ha a Varázslói Szürkültre dobsz (lásd a Saga fejezetben) add hozzá a dobáshoz a Talányok Bölceletének értékét. Ha belépsz a Szürkületbe, add hozzá értékedet az élmény feletti irányítás megszerzésére tett dobáshoz és vond ki a kapott Szürkület Pontok mennyiségére vonatkozó dobásból (természetesen elkerülhetetlenül kapsz legalább 1 pontot). A Jártasságnak köszönhetően a Criamon mágusok gyakrabban kerülnek Szürkületbe, de a többi varázslónál kisebb változásokkal ússzák meg az élményt. (Észlelés, Intelligencia)

Jellegzetességek: tündérek, álmok értelmezése, a Talány magyarázata, költészet.

- **RENDTÖRTÉNET:** Ismered Hermész Rendje történelmét, alapítóit, nagyobb köteteit és prehermetikus gyökereit. Csakis tanulással tudod fejleszteni a tudásodat.

Jellegzetességek: kötetek, Házak, törvényes eljárások.

- **HERMETIKUS TÖRVÉNYEK:** Ismered a Hermetikus Szabályzatot, a Csotolt Szabályokat és ezek szerint mondasz ítéletet. A fontosabb irányadó esetek megtanulása mellett ezzel a Jártassággal tudod alkalmazni is a Hermetikus Törvényeket, ebből tudod, mikor kell szavazást tartani és hogyan kell érvelésedet előadni. (Intelligencia, Megjelenés, Kifejezőkészség)

Jellegzetességek: tanoncok, a köznap emberek kezelése, illem a Tribunálán belül.

- **RENDI TANOK:** A rejtelmes Hermész Rendjével kapcsolatos ismeretek. Tartalmazza Hermész Rendjének történelmét nagy vonalakban, a területeden élő mágusok nem hivatalos történelmét, a környékeden élő Rendbéliek ármánykodásairól és egymás közötti viszonyáról alkotott képedet és valamiféle általános elképzelést arról, hogyan működik a Hermész Rendje szervezete, milyen szabályai, ranglétrája és hagyományai vannak. Minden nagyobb eseményen (pl: Tribunaliumon) való részvételeddel 1 Tapasztalati pontot kaphatsz, ha úgy döntesz, hogy a tapasztalatot az Ismeretre osztod.

Jellegzetességek: történelem, politika.

- **MÁGIAELMÉLET:** Tudod, hogy mi az a mágia és miképpen működik. A Jártasságnak elsősorban a műhelyben veszed hasznát. Időnként kísérletezéssel is növelheted a tapasztalataidat ezen a téren (lásd a Mágia fejezetet).

Jellegzetességek: mérgek, varázstárgyak, varázslatok kidolgozása.

Alkalmi Ismeretek

Ezeket az Ismereteket tanulás útján is fejlesztheted, de a közvetlen élmények is körülbelül 1 pontnyi Tapasztalattal gazdagítanak téged minden hónap után, amit akarva vagy akaratlanul valamilyen jelentősebb esemény – mint amilyen a tündérek bálja – részeseként töltesz.

- **(HELY)ISMERET:** Egy bizonyos térségre, conventusra vagy falura vonatkozó ismeretek. Tudod, hogy mi hol találha-

tó a környéken (szarvascsapások, jó horgászhelyek, az „akasztottak fája”), ismered a hely történetét és legendáit (a helyi hős Vörös Dedra teljes meséjét), tisztában vagy azzal, hol van a helyi hatalom köpontja és milyen szervezetekkel képviselteti magát („Sir Tarbil itt a valódi úr”).

Jellegzetességek: földrajz, történelem, politika, személyiségek.

- **EGYHÁZI ISMERETEK:** A kereszténység, különösen annak helyi része és egyházpolitikájának ismerete.

Jellegzetességek: szentek, papság, történelem, romlottság.

- **TÜNDÉRTAN:** Otthonosan mozogsz a titokzatos tündérvilágban, részleges ismereteid vannak képességeikről, gyengéikről és tisztában vagy szükségleteikkel, indítékaikkal. Még ezzel a Jártassággal sem könnyű a tündéreket osztályokba sorolni és magyarázatot találni viselkedésükre.

Jellegzetességek: tündérendők, a nemszili udvar, tündérhalmok, tündérünnepek.

- **MESÉS LÉNYEK TANA:** Ismered a világban élő mágikus teremtményeket, mint amilyenek a sárkányok, az egy-szarvúak vagy az ogárok.

Jellegzetességek: óriások, vérfarkasok, sárkányfajták, gyengeségek, indítékok, szokások.

- **LEGENDÁK TANA:** Megtanultad a legendákat és a meséket még ha néhányuk nem is igaz. Akkor használd ezt a tudást, ha emlékezned kell valamilyen legendás helyre, vaddal esetleg hőssel kapcsolatos ismeretre. A Legendák Tanával gyakran életbevágó dolgokat tudhatsz meg valamilyen szörnyeteg gyengéivel vagy a rejtelmes hollgyfa hollétével kapcsolatban.

Jellegzetességek: fenevadak, hősök, tündérek, egy bizonyos hely.

- **TITKOS TANOK:** Ismered a világ kellemetlenebbik, sötét oldalát. Ide tartozik az összes démonokkal, kísértetekkel, ezek gyengeségeivel és szokásaival illetve az átkok fenyegetéseivel kapcsolatos tudomány.

Jellegzetességek: démonok, élőholtak, átkok.

- **BESZÉLT NYELV:** Egy beszélt nyelv ismerete. Nyelvismeredet értékét nem szokás módosítóként használni, inkább kifejezőkészséged általános jellemzőjéül szolgál. Ha két ember eszmét akar cserélni egymással, akkor az alacsonyabb Jártasság számít annak kiderítésében, mennyire érthetőek egymás számára.

Fontos megjegyezni, hogy a Legendás Európában nincsen semmiféle közös nyelv. Mindegyik királyság sőt gyakran mindegyik tartomány eltérő nyelvet vagy nyelvjárást beszél. A gyakorlott fordító sokszor elengedhetetlen egy sikeres utazáshoz!

Jellegzetességek: rértég, gazdag szókincs, árnyalt kifejezőmód.

ÉRTÉK

FOLYÉKONYSÁG

1	csak az alapvető gondolatok
2	alapvető gondolatok nyelvtanilag helyesen
3	nehezen is, de működőképes
4	hiányosan de működik
5	flyékony
6	lenyűgöző, megéri hallgatni
7+	tökéletes tisztaság és érthetőség

Tanult Ismeretek

A Tanult Ismereteket kizárólag mágusok és Művelt Erénnyel rendelkező bajtársak vehetnek fel. A Ta-

nult ismereteket művelheted és tanulhatod is, de semmi-
képpen sem fejlesztheted azokat tisztán gyakorlati
tapasztalataidból.

- **KATOLICIZMUS:** A Jártasság tartalmazza a bevett vallásos tanítások és értelmezések, az Egyház történetének felépítésének és belső működésének ismeretét (a legfontosabb azok számára, akik az Egyházon belül működve próbálják meg befolyásolni azt, saját céljaik elérésére). Tudsz a legfontosabb egyházi szövegekről és tudod, miképpen kell azokat értelmezni. Ismered az Egyház ellen fellázadt eretnkségeket (és az Egyház módszereit elfojtásukra, visszaszorításukra és megbüntetésükre). Ismered az Egyház alapjául szolgáló teológiát és képes vagy érvelni azzal kapcsolatban.

Jellegzetességek: dogmák, történelem, politika, szöveg-magyarázat, eretnkségek, teológia.

- **SZABAD MŰVÉSZETEK:** Ismered a magasabb műveltség összes ágazatát, ideértve a klasszikusokat is. A legtöbb ezek közül ritkán felbukkanó Latin másolat és az araboknak köszönhetően néhány görög szöveg.

Jellegzetességek: művészetek, tudomány, filozófia.

- **ORVOSTUDOMÁNY:** Nem mindennapi fokon űzöd a gyógyítás művészetét. Ide tartozik az ember testének és szervei működésének ismerete (amit az Egyház máglyával büntet), füvek és főzetek használata a gyógyításhoz (aminek segítségével a mágus különböző bájtalok alapanyagaihoz és más műhelymunkáknál használatos anyagokhoz juthat), a betegségek megállapítása és kezelése. Az Orvostudomány Ismerete hozzáadódhat Seborvoslás dobásaidhoz, mivel segítségével előnyösebb hatású gyógyíreket és kenőcsöket használhatsz a sebek ellátására.

Jellegzetességek: anatómia, gyógyszerészet, belgyógyászat.

- **ÍRÁS (MEGHATÁROZOTT ÁBÉCÉBEN):** Tudsz írni és olvasni valamilyen ábécé szerint. Nyugat-Európában a Latint használták a civilizált népek nyelveinek lejegyzésére. Fontos megjegyezni, hogy a középkorban nem hallottak még a néma olvasásról és ha egyáltalán megfordult az emberek fejében ez a gondolat, akkor is úgy gondolták, hogy egyszerű ember nem képes rá. Ha az Írásod értéke 6+, akkor képes vagy magadban olvasni. Ezen kívül az emberek általában állva olvastak, míg a könyv olvasóállványon nyugodott.

hírnév

A Hírnév jelenti karaktered közösségi helyzetét. Erényeid, Hibáid és Jellemvonásaid leírják hogyan viselkedsz, Hírneved pedig meghatározza, hogy a többi ember milyen viselkedésre számít tőled és ők hogyan fognak viselkedni veled. Kevéssé valószínű, hogy a saga kezdetekor már Hírnévvel rendelkezel (hacsak nincsen olyan Erényed vagy Hibád, amelyik biztosít neked egyet) de a történet előrehaladtával majdnem biztosan be fogsz szerezni valamit. Ha mégis van Hírneved, akkor válassz vagy dobj egyet a Jó illetve a Rossz Hírnevek listájáról és adj neki akkora értéket, amekkora szerinted a legjobban jellemzi. Ha gondolod, te magad is kitalálhatsz olyan Hírnevet, ami illik a karakteredhez, de a mesélőnek még a játék kezdete előtt rá kell bólintania, hogy felvehesd.

Az embereknek általában csak egyfajta Hírnevük van. Ha már egyszer ismertté váltál valamiről, akkor nehezebb esik az embereknek, hogy másmilyen szemmel

figyeljenek rád. Azonban a saga eseményei és saját cselekedeteid alapján a mesélő engedélyezheti, hogy több Hírneved is legyen. A mágusok között például előfordulhat, hogy másként tartják őket számon a köznapi világban, mint a Renden belül. Ne feledkezz meg arról, hogy a Hírnév nem feltétlenül tükrözi a valóságot, rád erőltethette valaki, akinek jelképre volt szüksége, véletlenül nyerted el (Pl: akaratlanul megölted a király életére törő orgyilkost) vagy mások aggatták rád (pl: ellenfeleid elterjesztették rólad, hogy házasságtörő vagy).

A Hírneveknek is vannak Jellegzetességeik. Ezek olyan apróságok, amelyekről még az „általános” Hírnevednél is jobban megismernek téged. A Ravaszágáról ismert karakter Jellegzetessége lehet a kémkedés, ezzel még inkább elhíresül fondorlatosságáról és esetleg hazaszeretetről. A Hírnevek Jellegzetességei +1 járulékot adnak azokhoz a dobásokhoz, ahol a Hírnévnek ezen részét alkalmazni lehet (lásd lejjebb a Hírnév alkalmazásánál). A Jellegzetességek hatására nem növekszik a környék, ahol ismernek, pusztán csak az eredetileg kiválasztott térségben finomítják Hírneved természetét.

A Hírnév alkalmazása

Minden egyes Hírnévhez tartozik egy 1 és 10 közötti érték (a gyakorlati maximum az 5), amely megmutatja, mekkora területen és mennyire vagy híres vagy hírhedt. Nézd meg a Hírnév elterjedtsége táblát, hogy képet kapj arról, meddig ismerik fel a nevedet. Ha Hírneved eléggé magas, messzi vidékeken és távoli körökben is megelőzhette jöttödet. Hogy megtudd, ismernek-e egy adott helyen, végezz el egy egyszerű dobást és add hozzá Hírneved értékét. A célszám legtöbbször 6, bár a mesélő Hírneved természetétől és ideérkeztenek esélyétől függően megváltoztathatja. Ha a dobás sikeres, akkor az emberek hallottak rólad és Hírnevednek megfelelően fognak viselkedni veled (vagyis Hírneved értéke módosítja a többiekkel kapcsolatos közösségi dobásaidat).

Fontos megjegyezni, hogy Hírneved nem terjed túl a Hírnév elterjedtsége táblán meghatározott területen. A környéken kívül élni nem hallottak sohasem felőled, így azokon a távoli földeken és körökben a mesélő belegegyezésével új Hírnevet alakíthatsz ki magadnak, amelyik elkülönül a többitől.

Ha már eljutott a híred valahová, akkor Hírneved értéke módosítja az emberek viselkedését veled szemben és az emberi érintkezés dobásaidat is (vagyis a Kifejzőkészség és Megjelenés dobásokat). Például a mesélő járulékot adhat a Befolyásolás dobásodhoz, ha Becsületességedről vagy híres vagy Bosszúálló Hírneved miatt a falu közössége vonakodhat elárulni téged. Ha arról van szó, hogy elárulják-e a falusiak a hatalom helyi képviselőjének, hogy náluk bujkálsz, akkor Hírneved Jellemvonás dobásaik módosítójaként szolgál. Ne feledd el, hogy nem törődik mindenki a Hírneveddel. Attól, hogy Házasságtörőként ismernek, még nem fog a kereskedő becsapni téged, hacsak nem hiszi azt, hogy a feleségével háltál...

Hírneved veszélyes lehet rád, mert arra serkenthet más embereket, hogy beleavatkozzanak az életedbe vagy megakadályozzanak tevékenységedben. Ha híresen Elfogulatlan vagy, akkor az emberek folyton nyagatnak vitás ügyeik rendezésével vagy ha mindenki ismeri Rettenthetetlenségedet, akkor rendszeresen kihív téged mindenféle jöttment, hogy elnyerje a legyőzésséddel járó dicsőséget. Természetesen minél magasabb Hírneved értéke, annál gyakrabban kell megfelelned Hírnevednek vagy megvédened azt. Az összes ilyen akadály a mesélő történetéből fakad és akkor jön elő, ha olyan területen tartózkodtok, ahol hallottak rólad.

Jó hírnevek

Akárcsak a Rosz Hírnevek táblázata esetében, itt is kidobhatsz magadnak valamilyen Hírnevet, bár mi azt javasoljuk, hogy ne bízd magad a szerencsére hanem válassz inkább karaktered személyiségének megfelelő Hírnevet.

01-03	Jólképzett (pl: Jó kovács)	58	Jókedvű
04	Bátor	60	Gondos
05	Hűséges	61	Türelmes
06-07	Megbízható	62	Segítőkész
08	Sárkányölő	63	Leleményes*
09	Varázslógyilkos	64	Hatalmas
10	Jó természet	65	Tiszta
11-12	Jámbor	66	Nyugodt
13	Könyörületes	67	Optimista
14	Igazságos	68	Szívélyes
15	Tiszteletreméltó	69	Állatbarát
16	Szűzies		Polgári Gondolkodásmód
17	Megbocsájtó	70	Intelligens
18	Nagylelkű	71	Tisztelettudó
19	Őszinte	72	Vasakaratú
20	Irgalmas	73	Magabiztos
21	Szerény	74	Démonölő
22-23	Megfontolt	75-77	Jó Keresztény
24	Reménykedő	78	Adakozó
25	Vitézi	79	Kékvérű
26	Önfeláldozó	80	Óvatos
27	Szerelmes	81	Tanult
28	Udvarias	82	Erős
29	Védelmező	83	Eleven
30-33	Hősie	84	Jól olvasó*
34	Tündérölő	85	Takarékos
35	Igaz hívő	86	Jó harcos*
36	Kiváló szónok	87	Céltudatos
37	Gyakorlatias	88	Keményen próbálkozik
38	Törvénytisztelő		
39-40	Vezéregyéniség*	89	Barátságos
41	Szolgalelek	90	Könnyed
42	Csinos	91	Szorakoztató
43-44	Világlátott		társaság
45	Szívós	92	Intuitív
46	Szellemes	93	Nyugodt
47	Szentéletű	94	Bajnok az ágyban
48	Lovagias*		
49	Jó a Certamenben	95	Hajlékony
		96	Keresztes vitéz*
50	Kiváló Varázstárgykészítő*	97	Vendégszerető
		98	Irányadó
51	Férfias	99	Rendszerető
52	Megnyerő	100	Ősmágus (csak mágusnak) vagy szerencsés
53	Figyelmes		
54	Kemény alkusz		
55-56	Jóbarát		
57	Nemeslelkű*		

*Dobj újra, ha nem alkalmazható

A Hírnev elterjedtsége

HÍRNEVED ÉRTÉKE	AHOL ISMERT VAGY
1	Conventusod
2	Conventusodtól egy-két kilométernyi távolságban
3	Tribunáléd területe / Conventusod körül 8-10 kilométernyi távolságban
4	Házadban / Conventusodtól 15-20 kilométernyi távolságban
5	Hermész Rendje / A lakóhelyedül szolgáló Tartomány, hercegség vagy uradalom területén
6-7	Hermészen kívül még egy mágikus rend / A lakóhelyedül szolgáló királyságban
8-9	Hermészen kívül még két mágikus rend / a szomszédos királyságokban
10	Európa egész területén, Norvégiától egészen Granadáig

Ha otthonodon kívül nyersz Hírnevet magadnak, akkor a nevezetes esemény színhelyéül szolgáló terület vagy a szemtanúk csoportja számít Hírneved kiindulási pontjának.

A Hírnevhez jutás

Az esetek nagy részében ahhoz, hogy Hírnevhez juss elég, ha olyan területen és olyan emberek között vagy ahol és akiknél még nincsen Hírneved. Ha bármi olyasmit teszel, ami nyilvános szóbeszédre vagy elismerésre adhat okot – mint például, ha visszavonod a mohó nemes kivetette adókat – akkor Hírnevet szerzel magadnak, ami ilyenkor általában még csak 1 pontos (Hírneved kiindulópontja az a hely, ahol az emlékezetes eset történt). Te is és a Csoport más tagjai is tehetnek javaslatot a Hírnev típusával kapcsolatban (esetünkben Tisztességes vagy Igazságos), de a mesélő mondja ki a végső szót. Szabályként az fogadható el, hogy a karaktered akkor számíthat Hírnevre, ha csak pár napra is, de beszédtemává válik a helyszínen. Ha a beszélgetés hatására változik az emberek képe a karakteredről, akkor majdnem biztosan kapni fog valamilyen, akár még rossz Hírnevet is.

Csoportod dönti el, hogy szerzel-e új Hírnevet ott és azok között, ahol már van valamilyen Hírneved. Ehhez az kell, hogy az előző Hírnevedet szülő tettnél nagyobb szabásút hajtsál végre (vagyis új Hírneved értékének nagyobbnak kell lennie a réginél). Régebbi Hírnevedről általában megfelekednek.

Még az sem elképzelhetetlen, hogy egynél több Hírneved legyen ugyanazon a területen, feltéve, hogy a Hírneveket egymással semmilyen kapcsolatban sem lévő csoportokon belül nyerted. Egy mágusnak példának okáért más Hírneve lehet a Tribunáléjában és más a lakhelyét jelentő báróság területén. A mágusok és az ugyanazon a területen található köznapi világ teljesen másként vélekedhetnek a mágusról és még csak sejtésük sincs arról, hogy a mágusnak van egy másik „arca” is.



Templum Gratia

Hírnév

Robin, az őrző kapitánya és conventusbéli társai Pasaquine faluja közelében haladnak el. A falut az utóbbi időben farkasok támadásai zavarják, és éppen amikor a csapat a parasztok földjei mellé ér, a távolban farkasüvöltés hallatszik, ami megriasztja az egyik legelészni kicsapott bikát. A bika ijedtében megrohamozza a védtelen csapatot. Robin átlátja a helyzetet, és természetadta erejével próbálja megfékezni az oktan állatot. Mintha maga is bika volna, lerohanja a fenevadat és sikerül megállítania. A vesztes bika elrobbog.

A helyi paraszt végignézte az esetet és visszasiet a faluba, hátha kap néhány ingyen sört a bikánál is erősebb ember meséjéért. Nemsokkal később a paraszt holtrészegre itta magát, Robin pedig elhíresül mint aki „olyan erős, mint egy ökör” (1 pontos Hírnév a faluban).

Mikor Robin visszatér a faluba, az emberek vigyáznak, nehogy feldühítsék és átadják neki a helyüket, mielőtt erővel próbálná meg elvenni tőlük.

Hírneved növelése

Ahhoz, hogy növelhesd Hírnevedet, olyasmit kell tenned, ami meghaladja a már meglévő Hírnevedet és ugyanabban a térségben történik, ahová a körábbi Hírnév is szólt. Ha Csoportod úgy ítéli, hogy eléggé emlékezetes amit tettél, akkor tovább terjed tetteid híre és még egy pontot kapsz a Hírnevedre. 3 pontnál nagyobb Hírnév eléréséhez valami különösen nagy és emlékezetes tettet kell végrehajtanod, ami még évekig beszédtema marad a környéken élők között. Ha hírneved olyan területekre ér, ahol más tetteidről híresültél el, akkor azon a területen a magasabb értékű Hírnév válik érvényessé, míg az alacsonyabb értékű Hírnevet nagyrészt elmossa újabb cselekedeid híre.

Hírneved elvesztése

Ha bármikor olyasmit teszel, ami eléggé emlékezetes és ellentétben áll eddigi Hírneveddel, veszítesz 1 pontot az értékéből. A mesélő és a Csoport többi tagjának a feladata eldönteni, hogy mikor cselekedtél Hírneveddel ellentétben, ha azonban ez bizalmas körben történik és nem válik köztudomásúvá, akkor nem változik Hírneved értéke. Még ha el is veszíted Hírnevedet, szerezhetsz helyette ugyanazon a területen másikat.

Ha nem vagy biztos abban, hogy Hírnevednek meg kell-e sínylenie, amit tettél, akkor dobj Hírnév stressz-dobást 6-os célszáma (a társadalom felépítéséből fakadóan könnyebb elveszítened a Hírnevedet mint újabbat nyerned). Ha a dobás sikeres, akkor megmarad a Hírneved is. Ha nem sikerül, akkor 1 pontot veszítesz Hírnevedből. Balsiker esetén 3 pontot veszítesz, ha nem mindjárt magát a Hírnevet is. Bár az ilyen típusú váltást megkönnyíti a dobás, mégsem szabad ennek válnia a fő tényezővé. Ne feledd, hogy a dobás a szerepjáték végső eszköze.

Rossz hírnevek

Alább felsorolunk jópár kétes Hírnevet, melyekből kedved szerint válogathatsz. Azt javasoljuk, hogy a Hírnév kiválasztásakor vedd figyelembe körülményeidet és karaktered történetét, de ha nincsen ötleted a Hírnévre, vagy sürgősen szükséged van egyre, akkor dobjál a táblázatról a százalékkockával.

01-07	Roszzul képzett	65	Bűnöző
08-09	Könyörtelen	66	Tiszteletlen
10-11	Erőszakos	67	Pletykafészek
12	Hideg	68	Szadista
13	Megfontolatlan	69	Mafla
14-15	Goromba	70-71	Vakbuzgó
16-17	Gyáva		fanatikus
18	Lógós	72	Önhitt
19-20	Kapzsi	73	Szélhámos
21	Könnyen megharagvó	74	Morbid
		75-76	Kétszínű
22	Állatkínzó	77	Barátait a halál torkában hagyja
23	Élveboncoló		
24	Gyűjtogató	78	Gyenge akarátú
25	Boszorkány	79	Rossz a
26	Tolakodó		Certamenben*
27	Öntelt	80	Megfutamodik a csatából
28-29	Seggnyaló		
30	Felforgató	81	Pederasztá
31	Paranoiás	82-83	Sznob
32-33	Kicsinyes	84	Megvesztegethető
34-35	Őrült		
36-37	Álnok	85	Befolyásoló
38	Vérszomjas	86	(mindenben)
39	Túlságosan kíváncsi	87	Közepes
			Nemtörődöm
40	Becsapható	88	Csaló
41	Tündérbarát	89	Ördögimádó
42	Hülye	90	Démonfatty
43-44	Fajtalan	91	Istentelen
45	Bosszúszomjas	92	Cigány
46-48	Buja	93	Barbárok pártfogója
49-50	Önző		
51	Lusta	94	Élvhajász
52-53	Hazug	95	Erőszaktevő
54-55	Tolvaj	96	Házasságtörő
56-57	Korhely	97	Bűnös
58	Gyanakvó	98	Hűtlen
59	Mazochista	99	Figyelmetlen
60	Halott	100	Nincs a valódi
61	Mocskos, Hitvány és Trágár		Adottság birtokában (csak más gusznak) illetve Peches
62-63	Gyilkos		
64	Kegyetlen az alattvalóival		

* Dobj újra, ha nem alkalmazható



xempli gratia

Önbizalom

Robin, az őrjárat kapitánya ismét kiküldetésen van, ez alkalommal egy csapat Ködszirtbe való csatlóssal és bajtárral együtt. Az út egy kis erődhez vezet, amit egy bizonyos Mazain nevű bandita és társai laknak. A csapatnak be kell törnie az erőd bejáratán, hogy bejuthasson és Robin vezeti a támadást. A mesélő úgy dönt, hogy 12+ eredményű Erő + Méret dobásra van ehhez szükség, de Robin dobása csak 8, így aztán az ajtónak csapódik és elkábul az ütéstől, de az ajtót nem sikerül betörnie. Felpillant és meglátja, hogy a tornyon lévő íjászok löni készülnek, ami a biztos halált jelentené az utána jövőeknek. Hogy megmentse társait és megőrizze emberi faltörő kos Hírnevét, Robin felhasználja egyik Önbizalom pontját az úradobáshoz. Most 14 az eredménye és sikerül keresztültörnie az ajtón, utat törve társainak az erőd biztonságos belsejébe.

Mivel sikerült a második dobása, ezért Robin megtartja az Önbizalom pontját és máshol is felhasználhatja, azonban nem kap újabb Önbizalom pontot, mivel a mesélő úgy dönt, hogy csak annyit tett meg, amennyit elvártak tőle és nem volt messzehangzó, drámai sikere sem.

Ha Robinnak nem sikerült volna a második dobása sem, akkor a történet fennmaradó részére elveszítette volna a felhasznált Önbizalom pontot (bár társai nem éltek volna addig, hogy rájöjjenek, barátjuk cserben hagyta őket).



őrizheted Önbizalom pontodat és újból felhasználhatod a történet során, ha azonban az úradobásod is sikertelen, akkor az adott történet idejére elveszíted a felhasznált Önbizalom pontodat (bővebben lásd az Önbizalom veszteségek és nyereségeknél). Balsiker esetén a balsikerből származó következmények mellett végleg elveszíted felhasznált Önbizalom pontodat. Egy cselekedethez csak egyszer használhatod fel az Önbizalom adta segítséget.

Fontos megjegyezni, hogy még a kísérlet sikertelenségével egyidőben el kell döntened, hogy felhasználd-e Önbizalmadat a második próbálkozáshoz. Ha a sikertelen dobás eredménye 0, akkor még azelőtt döntened kell Önbizalmad felhasználásáról, mielőtt még sor kerülne az első dobásból fakadó Balsiker kockák dobására, így nem tudod meg ha esetleg hármás Balsikert dobtál volna és nincs lehetőség, hogy a katasztrófa elkerülésére Önbizalmadat használád.

A sikeres Önbizalom-használat történetbe illő magyarázata közelgő sikertelenséged villanásszerű felismerésén alapszik. Rájössz, hogy jelenlegi kísérleted bukásra van ítélve és beleadod mindenedet abban reménykedve, hogy ezzel képes vagy a sikerre. Ha a dobás így sem sikerül, akkor erőlködésednek sem volt sok hatása.

Önbizalom pontjaidat Szenvedélyeidhez is felhasználhatod. A Szenvedélyek személyiséged alapját képező, lelketed tűzbe hozó Erények és Hibák. Ha felhasználsz egy Önbizalom pontodat olyan helyzetben, amikor alkalmazható a Szenvedélyed, akkor Szenvedélyed értéke a jelenet összes dobásához hozzáadódik. Ha például felvetted valamilyen romlott pap ellen a Bosszú Szenvedélyét és bármilyen ellene irányuló tevékenységben teljes lényeddel részt akarsz venni, akkor felhasználhatsz egy Önbizalom pontot és így az összes olyan dobásodra járulékot kapsz, ami a pap szándékai és vágyai ellen irányul. Ilyen dobások lehetnek a pap és társai elleni támadó dobások és az ő támadásaik elleni védekező dobásaid. A Szenve-

ÖNBIZALOM

Önbizalmad jelöli, mennyire vagy képes saját testi és szellemi határaidat átlépni. Ez jelenti a hitedet önmagadban, elhatározásodat, hogy a legjobbat adod és az uralmat képességeid felett. Játéktechnikailag Önbizalom pontjaiddal stressz dobásaidat módosíthatod.

A világon található emberek többségének 1 Önbizalom pontja van. A teljes vereséget szenvedett embereknek 0, míg a kiemelkedő embereknek 2 vagy még több pontja van. 10 pont az összegyűjthető legtöbb. A játék kezdetekor minden karakternek 3 Önbizalom pontja van. A magas önbizalommal rendelkező (5 vagy nagyobb értékű) emberek urai önmaguknak és érezhető a magabiztosságuk, bár vannak, akik ezt önteltségnek neveznék. Az ilyen emberek elég erősek ahhoz, hogy önmagukon kívül senkire se kelljen számítaniuk. Saját képességeikbe vetett hitük a játék során nagyobb esélyt jelent a sikerre, vagy akár második lehetőséget is.

Az Önbizalom használata

Ha karakterednek nem sikerül a stressz-dobása, akkor egy Önbizalom pontért újra próbálkozhat. Ezzel tulajdonképpen két esélyt kapsz a sikerre; ha elsőre nem sikerült, próbálkozz újra, azonban erre költened kell egy Önbizalom pontot. Ha sikerrel jár a második próbálkozás, akkor meg-

délyek és az Önbizalom együttes használatáról a 60. oldalon, ugyanennek a fejezetnek az Erények és Hibák részében, a Szenvedélyeknél olvashatsz.

Azok a cselekedetek, amelyek végrehajtásához Önbizalomból merítesz erőt, egyúttal személyiséged megjelenései is. Ha Önbizalmadat használod valahol, akkor tulajdonképpen szíved-lelked beleteszed a próbálkozásba. Mielőtt felhasználnád Önbizalmadat, kérdezd meg önmagadtól, hogy vajon karaktered beletenné-e szívét-lelkét ebbe a dologba. Egyesek elkeseredésükben hajlamosak túlfeszíteni magukat, mások akkor, ha fenyegetve érzik magukat és vannak akik akkor, ha a másik nemet próbálják meg lenyűgözni. Önbizalmad használatával mutasd meg karaktered valódi természetét, ezzel mélyebb betekintést nyerve karaktered személyiségébe.

Önbizalom veszteségek és nyereségek

Önbizalmat kizárólag a történet folyamán szerezhatsz (nem játszik szerepet semmiféle dobás és Tapasztalatból sem vehetsz fel Önbizalmat). A mesélő adhat neked új Önbizalom pontot jutalomként rendkívüli sikerekért vagy hosszú ideig tartó rendületlen erőfeszítésért. A pontjutalom karaktered személyiségétől is függ. Ha félsz a kísértetektől, de barátaid védelmének a kedvéért erőt veszel magadon, akkor járhat neked az Önbizalom pont, de ha nincs ilyen félelmed és úgy nézel szembe a kísértettel, akkor viszont nem. Csoportod tagjai is segíthetnek annak eldöntésében, mikor érdemelted ki az Önbizalom pont jutalmát.

A mesélő bejelentheti a történet kezdetekor, hogy amennyiben sikerrel jártok, mindannyian kiérdemelték egy Önbizalom pontot. Nem javasolt mesésként egynél több Önbizalmat adni, ezért ha az egyik játékos olyasmit tesz játék közben, ami nagy mértékben növeli önbecsülését, akkor jár neki az 1 Önbizalom pont, azonban a mese sikeres teljesítéséért ígért jutalmat a karakter önbecsüléséért járó pont szükségtelenné tette, így aztán a mesélő nem osztja ki a második pontot.

A történet során (sikertelen dobásokból adódó) ideiglenesen elveszített Önbizalom pontok az újabb történet elején jelennek meg ismét. Akkor is visszatérhetnek, ha pihensz egy-két hetet vagy ha ellentmondást nem tűrő sikert érsz el valamilyen életbevágóan fontos feladatban. A Balsikerből adódó végleges pontvesztés mellett az egyetlen módja Önbizalmad veszteségének, ha hosszú ideig tartó embertelen bánásmódban részesülsz, mint amilyen a rabszolgaság vagy a kínzás; ezen kívül a szörnyű traumának, mint amilyen igaz szerelmed elvesztése, lehet ilyen hatása. A mágus által elhanyagolt vagy kihasznált csatlósok elveszíthetik összes Önbizalmukat, hacsak nem láznak fel vagy szöknek meg hamarabb.

Jellemvonások

Az Ars Magica játérendszerében a Jellemvonásokon (és sok Erényen, illetve Hibán) keresztül ismerjük meg karaktered személyiségét és természetét. A Jellemvonások utalnak hajlamaidra és gondolkodásmódodra (általánosabbak az Erények egyik fajtájánál, a Szenvedélyeknél, amelyek jóval erősebbek és körülhatároltabbak). Ha adott helyzetben mind a Jellemvonás mind pedig a Szenvedély érvényesülhet, akkor mindig a Szenvedélynek van elsőbbsége. Jellemvonásaid azt határozzák meg, milyen a karaktered, ha nem ragadja el őt a Szen-

Jellemvonások tábla

Kitalálhatsz vagy kiválaszthatsz magadnak bármilyen típusú Jellemvonást, éppen ezért felsoroltunk néhány Jellemzőt, de rajtad áll, hogy ezek hogyan befolyásolják karaktered egyéniségét és viselkedését az adott pillanatban. A Jellemvonásoknak nem lehet ugyanaz a neve vagy meghatározása mint a Szenvedélyek Erényeinek (lásd 60. oldal)

Bátor	Megbízható
Önfeláldozó	Becsület
Jóságos	Erőszakos
Tiszteletudó	Lelkiismeretes
Egyenes	Bölcs
Ravasz	Gyakorlatias
Együttérző	Megbízhatatlan
Állhatatlan	Hiszékeny
Elmélázó	Bizalmatlan
Forrófejű	Csábító
Alattomos	Hitetlen
Gúnyos	Naiv
Határozatlan	Léha
Érzéketlen	

vedélye, továbbá a Szenvedélyekétől eltérő szabályok is vonatkoznak rájuk. Míg a Szenvedélyek az adott jelenet összes dobását módosítják (ha többet akarsz tudni róluk, olvasd el a Szenvedélyekről szóló részt a 60. oldalon), addig a Jellemvonások értéke hozzáadódik azokhoz a dobásokhoz, amelyek meghatározzák hogyan viselkedsz egy bizonyos helyzetben, annyi Jellemvonást vehetsz fel, amennyit csak akarsz, még olyanokat is, amelyek ellentétesek egymással (a Jellemvonások tábláján találsz néhány ötletet). Példának okáért felveheted a Vezető Jellemvonást -2 értékűre és a Követő Jellemvonást -3-ra. Ha csak a Vezetőt vetted volna fel negatív értékkel, akkor az emberek úgy gondolhatnák, hogy alkalmas vagy követőnek, de így nyilvánvalóvá ttedd, hogy távol kívánsz tartani magadat az egész vezér/követő kettősségtől. Egy diktatórikus felépítést kedvelő karakternél elképzelhető, hogy mind a két Jellemvonásban pozitív az Értéke, vagyis egyszerre szeretne irányító lenni és megadni a feljebbvalóknak kijáró tiszteletet. Ha Jellemvonásaid ellentétesek is, akkor sem kell azért kisebb értéket felvennie az egyiknek, mert a másiké már magas.

Nem tanácsos ötnél több Jellemvonást felvenned és ezek közül is csak egy-kettőnek érdemes magas értéket adni (4 vagy nagyobb értékű Jellemvonást így is csak a megfelelő Erénnyel vagy Hibával lehet felvenni), különben azt kockáztatod, hogy a karaktered önmaga karikatúrájává válik és ahelyett, hogy halandó embert játszánál, természeted egymással ellentétes irányba tartó darabjaihoz kötve találod magad.

A Jellemvonások karaktered személyiségének szerves részei, ezért tisztában kell lenned azzal, miképpen erednek karaktered körülményeiből, neveltetéséből és élettapasztalatából. Szerepjáték szempontjából a Jellemvonások több célt szolgálnak; arra kényszerítenek, hogy megfoghatóvá tedd karaktered egyéniségét; hogy jobban megértsd azt az embert, akit alakítasz. Az erős Jellemvonások nélküli karakterek könnyösek és egykedvűek, mivel nem láncolják le őket érzelmeik, de magukon kívül nincs is mással kapcsolatuk.

A szabályok értelmében nem csak te határozod meg karaktered viselkedését, hanem a Jellemvonások segítségével a mesélő is befolyásolhatja időről időre karaktered te-

vékenységét. Ugyanakkor a Jellemvonások segítségével „kieshetsz a szerepből”. Ha például Reakció dobásod (lásd lejjebb) hatására az egyébként meglehetősen félnék karakter váratlanul bátran viselkedik, akkor ez teljesen természetes, hiszen a kockák engedélyezték ezt, azonban ha a Jellemvonások rendszere nélkül próbálna a félnék karaktert vivő játékos bátor lenni, akkor azzal vádolnák, hogy „kilóg a szerepből”, holott a valódi emberek mindig képesek meglepetést okozni nekünk.

Folyamatosan használd a Jellemvonásaidat, karaktered viselkedésének útmutatójául használva vidd bele őket az összes mesébe. Ha például a karaktered Állhatatos Jellemű, akkor törekedjél minden magad elé állított feladatot befejezni. Ha rendszeresen eltérsz ettől a viselkedéstől, lustálkodsz, esetleg nemtörődöm vagy, akkor a mesélő szerepjátékod miatt levonást adhat neked (csökkentheti a történetért járó Tapasztalati pontjaidat). Másrészt viszont azok a játékosok, akik kiemelkedően megfelelnek Jellemvonásaiknak vagy akik szokatlan viselkedésükre találó magyarázatot adnak, a történet végén megérdemlik a szerepjátékért adható járulékot.

Jellemvonásaidból eredő indítékaid időről – időre szembekeverülhetnek a Csoport érdekeivel. Találnod kell erre valamilyen megoldást, ami remélhetőleg nem veszélyezteti sem a karaktered egyéniségét, sem pedig a játékosok csapatának egységét.

Reakció dobások

Szerepjáték közben felbukkanhatnak olyan helyzetek, amikor nem tudod eldönteni, mit csinál a karaktered. Ilyenkor cselekedhetsz a Jellemvonás dobásod alapján. Példának okáért ha valamilyen rémítő vadállattal kerül szembe a csatlósod, el kell döntened, hogy mit tegyen Megítélésed (és a barátaid megítélése) alapján legjobban tennéd, ha elfutnál, azonban felvetted a Bátor Jellemvonást +3 értékűre, ezért aztán szíved szerint megvetnéd a lábad a harchoz. Így aztán a mesélő megállapította célszám ellen stressz dobást kell tenned és hozzá kell adnod Bátorságod értékét, hogy megállapíthasd a végeredményt. Ha a dobás sikeres, akkor maradsz és harcolsz, ha sikertelen, akkor megfordulsz és elfutsz. Jellemvonásod általában 6+ eredményű dobással jön elő, bár ehhez hozzáadódhatnak a különféle Jártasságok és Tulajdonságok értékei, illetve minden más környezeti tényező.

Ha két ellentétes Jellemvonásod van, mint ahogyan azt a vezér és a követő esetében láthattuk, akkor összehasonlító dobást kell tenned, hogy megállapítsd, melyik alapján cselekszel. Az a Jellemző határozza meg viselkedésedet, amellyel magasabb eredményű dobást értél el. Könnyebb megértened a szabályt a példa alapján.

Balsikeres Jellemvonás dobással a karaktered a Jellemvonásával ellentétes módon viselkedik. Példának okáért ha a karaktered +2 pontos Csáló, akkor a Balsikerrel +2 pontos Becsületesként fog viselkedni. Ha a karakter Jellemvonás dobásának eredménye 20+ lesz, akkor a jelenet egész ideje alatt Jellemvonásának megfelelően viselkedik, kivéve ha lefogják (ebben az esetben barátai ellen is fordulhat). Ilyen kivételes esetekben a Bátorból Vakmerővé, az Önfeláldozóból pedig Fanatikussá válik, amit ki kell játszani.

Ha a sikeres Jellemvonás dobás öngyilkosnak bizonyulna (a szörnyetegről kiderül, hogy nem lehet legyőzni), akkor a mesélő újabb dobást kérhet feltéve, hogy előző dobásod nem volt Balsiker. A dobás megegyezhet az előzővel vagy a józan ész jelképezve eltérhet (Bátor – Intelligencia, mivel az elszántságot lehűti a további próbálkozások értelmetlenségét belátó józan ész). Az ilyen „stratégiai visszavonulás” nem a gyengeségedet mutatja, azonban ha a legnagyobb ellenfeleddel harcolsz, akkor hiába állsz a halál torkában, visszavonuláson bárki gyávaságnak tekintené.



Templi Gratia

Jellemvonás dobások

Isabel csendesen üldögél, miközben csapatának többi tagja a fogadóban mulatja az időt. Elvárja, hogy a csatlósok mérséklettel és méltósággal viselkedjenek, azonban azok csak isznak, tréfálkoznak, hetvenkednek. Mivel Isabel érzékeny a léhaságra és eléggé szókimondó is, ezért úgy gondolja, hogy lehordja őket fegyelmezetlenségük miatt. Azonban Grimgrothra való tekintettel, aki azért adott nekik eltávozást, hogy jólérezzék magukat, megpróbálja visszafogni magát.

Úgy gondolja, hogy itt az ideje a Jellemvonás dobásnak; a +6 értékű Gyakorlatiasnak a +2 értékű Odaadással szemben. Mivel ez az első útja a conventus háznépével együtt, ezért jó benyomást szeretne kelteni a többiekben. A dobás eredménye $9+5 = 14$ a Gyakorlatiasra és $6+2 = 8$ az Odaadóra. Mivel az Odaadó dobás eredménye kisebb, Isabel felhasználja egyik Önbizalom pontját, hogy újra dobjon. A második dobás eredménye $8+2 = 10$, ami még mindig kevesebb, mint a Gyakorlatias dobás eredménye, ezért a gyakorlatiaság veszi át az uralmat Isabel felett. Isabel peckesen odalépdél a csatlósok és bajtársak csoportjához, fensőbbeséges tartást vesz fel és alaposan leteremti őket (a játékosok eljátszák a jelenetet). Miután végzett, elégedetten megfordul és visszatelepszik Grimgroth mellé, aki értetlenül mered rá.

Mivel Isabelnek az Önbizalom pontos dobása sem sikerült, ezért a történet idejére elveszíti a felhasznált Önbizalom pontot. A veszteség magyarázatul elégedetlensége szolgál önmagával szemben, amiért nem volt képes követni Grimgroth utasítását.

Jellemvonás dobásaid eredménye súlyos hatással lehet életedre. A fentebbi példában hogyha megveted a lábadat és harcolsz, akkor meg is halhatsz, míg ha megfordulsz és elfutsz, gyávaságodért szégyen tölthet el. Egy sikertelen Bátorság dobás után a mesélő levonást adhat az összes utána következő Bátorság dobásodhoz, míg nem sikerül egy újabb dobásod, amivel visszanyerheted önbizalmadat. Jellemvonás dobásod hatása különböző attól függően, hogy sikeres vagy sikertelen volt-e a dobásod, de mindenféleképpen jelentős benyomást gyakorol karaktered önértékelésére és lelkiületére.

Bár a dobásokkal meg tudod állapítani karaktered cselekedeteit, mégsem érdemes túl sokszor hozzányúlni, inkább a mesélőnek kell választás elé állítania téged, döntésre és választásod hatásainak elfogadására kényszerítve. Ha a mesélő úgy látja, hogy döntésed nem felel meg karaktered egyéniségének és te erre nem tudsz elfogadható magyarázatot adni, akkor levonhat a mese végén járó Tapasztalati pontjaidból.

Jellemvonásaid változásai

Karaktered létrehozásakor kialakítod azt az alapvető felfogást (Jellemvonásaidat), ami mozgásban tartja a karaktert. Csak karaktered életének nagyobb eseményei

képesek megváltoztatni ezt. A Csoporttól függ, annak a megállapítása, hogy változnak-e Jellemvonásaid a mese során. Példának okáért ha Erőszakos vagy és a játék során a helyi báró súlyosan megszegyenít, ráadásul még túl is éli ezt, hogy el tudja másnak is mondani, akkor a mesélő határozhat Erőszakosságod 1 pontos növelése mellett. Másik példaként, ha Tisztelettudó vagy az emberekkel, de az egyik hajadon különösen lenézően bánik veled, akkor 1 pontot veszítesz a Tisztelettudásodból. A kettőt össze is kötheted, vagyis ha a hajadon a báró kedvéért ócsárolt téged, akkor egyszerre veszíthetsz 1 pontot Tisztelettudásodból és kapsz 1 pontot Erőszakosságodra. Ne feledd ugyanakkor, hogy semmilyen Jellemvonásod sem lépheti át a +3 és a -3 érték korlátait, hacsak nem vetted fel azt az Erényt vagy Hibát, ami lehetővé teszi ezt.

Ha úgy érzed, hogy jogos lenne a Jellemvonásod megváltoztatása, akkor meg kell kérned a mesélőt, hogy engedélyezze a változást. Ha +1 értékű az egyik Jellemvonásod és még ezt is csökkenteni szeretnéd, akkor Jellemvonásod értéke 0 lesz, a további változtatások megint növelhetik, illetve még inkább csökkenthetik az értékét. Például a kihasznált csatlós Önfeláldozó értéke csökkenhet +1-ről 0-ra és onnan -1-re vagy még tovább is, egyre hűtlenebbé téve ezzel a Csatlóst. A -1 értékű Önfeláldozással rendelkező csatlós gyűjthet annyi pozitív pontot, hogy Önfeláldozásának értéke is pozitívvá váljon. Az összes változásra a mesélő mondja ki a végső szót.

Bár ez meglehetősen ritka, de a játék során teljes egészében elveszíthetsz vagy felvehetsz Jellemvonásokat. Természetesen a mesélőnek meg kell győződnie a változás jogosságáról és neked is meg kell bizonyosodnod arról, hogy ez illik a karakteredhez. Ha bosszút állsz a bárón és mindenki máson, aki kigúnyolt téged, akkor ezzel megtisztítod a lelkedet minden Erőszakosságtól és ellenfeleid elpusztítása jelképezi Jellemvonásod elvesztését.

Regénybe illően szívszorító események is otthagyhathják lelkeden a nyomukat, megváltoztatva ezzel karaktered Jellemvonásait. Például ha tanúja vagy valamilyen széleskörű emberi igazságtalanságnak, mint amilyen egy megalapozatlan boszorkányper, akkor a mesélő határozatának értelmében elveszíted minden tiszteleted az emberek iránt, viszont kapsz helyette Megcsömörlött Jellemvonást. A legtöbb esetben, amikor egy Jellemvonás teljes egészében eltűnik, akkor a helyzetnek megfelelő másíknak kell átvennie a helyét. Ha abban a pillanatban egyetlen Jellemvonást sem találsz megfelelőnek, akkor a saga ideje szerint nem sokkal a történet után kell régi Jellemvonásodat egy újjal kicserélned. Az új Jellemvonást érzelmi szükségletként lehet megmagyarázni, ami kitöltötte a lelkedben tátongó űrt.

méret

Az Ars Magicában az összes lénynek és személynek van Mérete, ami magasságukat és/vagy szélességüket jelöli. Az átlagos Méret a 0, ami egy felnőtt ember méretének felel meg. A Méret határozza meg, hogy az adott teremtmény mennyi Egészség szinttel és Kimerültséggel rendelkezik (lásd lejjebb). Értéke hozzáadódik a Sebtűrés értékéhez (amivel csökkentheted a fegyverek sebzését) és a Védekezésed értékéhez (amivel elkerülheted, hogy harc közben eltaláljanak). A mesélő döntésétől függően a Méret lényeges lehet olyan dobásoknál is, mint a Lopakodás vagy a Megfélemlítés, de főleg két eltérő fajú lény összehasonlításánál fontos, nem pedig a megegyező fajú lényeknél. A fontosabb Méretek legtöbbjét a Méret Táblázatban megtalálod.



xempli gratia

Jellemvonás kiválasztása

Mivel Isabel testileg nem éppen vonzó, ezért felvehet néhány lenyűgöző Jellemvonást. Már megállapítottuk, hogy Isabel mindenképp gyakorlatias, ezért Jellemvonásainak nemcsak támogatniuk kell ezt, hanem még ennél is többet nyújtaniuk.

- **Odaadó +2:** Nehezen képzelhető el, hogy Isabel félelem, irigység vagy más negatív érzelem hatására elárulná társait.

- **Gyakorlatias + 5:** Mivel felvette az Erős Személyiség Erényét, ezért felvehet +6 értékű Jellemvonásokat is.

- **Művészetet értékelő +2:** Mivel képes értékelni a művészetet, ez érdekes ellentétet gerjeszthet gyakorlatias Jellemvonásával. Az ehhez hasonló Jellemzők akadályozzák meg Isabel egyoldalúvá válását.

- **Léha -6:** Az elképzelhető legkisebb értékűre vette fel. Gyakorlatiassága kiegészítőjeként ez a Jellemvonás jelöli a lustaságtól való viszolygását.

Isabel az erős gyakorlati oldala miatt saját karikatúrájává válhat, ezért a játékosnak mindenképpen a karakter egyéniségének más oldalait kell majd fejlesztenie. Erős személyiségéből adódóan Isabel a játék során még mindig felvehet egy kiemelkedő Jellemvonást, bár ez nem feltétlenül lesz segítségére a karakter egyéniségének kiegyenlítésében.

Könnyebb karaktered bőrébe bújni, ha erős, már-már eltúlzott Jellemvonást adsz neki az első alkalommal, de ahhoz, hogy karaktered érdekes maradjon, kiegyensúlyozott személyiségre van szükséged.

EGÉSZSÉG

Karaktered épsége elengedhetetlen feltétele a túlélésnek. Mivel Európa kemény, megpróbáltatásokkal teli hely, ezért sokféleképpen kerülhet veszélybe az életed. Éhség, betegség, korai leépülés fenyegeti a karkatered, de utazóként és felfedezőként a legnagyobb veszélyt az jelenti, hogy csatában, vagy mágiától szenveded halálodat. A sérülésekkel foglalkozó szabályok nagy része a Harc és a Mágia fejezetekben van leírva, de a szabályok mögötti mozgatórugókat itt is megtalálod, hogy könnyebben megérthesd, mennyire sebezhető a karaktered.

Egészség szintek

A küzdelem során keletkező sérüléseket Egészség szinteként tartjuk számon. Adott mennyiségű sérülés elvesztése után (vagyis adott mennyiségű Egészség szint elvesztése után) a karaktered legyengült és meg is halhat. Adott mennyiségű Egészség szinted van, azonban ha átlagosnál nagyobb a Méreted, akkor több Egészség szinted is van. Az átlagos ember egy Egészség szinttel rendelkezik a következőkből: „Ép”, „Sebesült”, „Könnyen sérült”, „Közepesen

Méret táblázat

MÉRET	PÉLDA
-5	Egér
-4	Holló
-3	Csecsemő, macska
-2	Gyermek, kutya
-1	Ifjanc
0	Felnőtt ember
+1	Megtermett ember
+2	Ló, medve, szarvasbika
+3	Ökör, nehéz ló
+4	Jávorszarvas
+5	Elefánt
+6 vagy több	Sárkány

sérült”, Súlyosan sérült” és „Tehetetlen”. Ahogy egyre több sebet kapsz és egyre több Egészség szintet veszítesz úgy kapsz levonásokat dobásaidra, ahogyan a fájdalom elködö-

síti az agyadat és elnehezíti mozgásodat. Ha „Tehetetlené” válásod után is megsérülsz, akkor karaktered halott vagy annyi sebesülést kapott, hogy közel jár a pusztuláshoz.

Kimerültség

Ha karaktered megerőlteti magát, akkor kifáradhat és a hosszan tartó megerőltetés csak növeli a kimerülés esélyét. Kimerültség fokokkal mérjük, hogy mennyire tudod megerőltetni magad; ezekből ugyanúgy 6 darab van mint az Egészség szintekből, mégpedig a következők: „Friss”, „Kifulladt”, „Fáradt”, „Kimerült”, „Kába” és „Öntudatlan”. Legyen szó harcról, varázslásról, hosszan tartó cselekvésről vagy napi munkáról, ha megerőlteted magad, akkor Állóképességed és Málhád értékének a felhasználásával Kimerültségdobást kell tenned és ha ez a dobás sikertelen, akkor veszítesz Kimerültség fokaidból. Néha, mint például varázslás esetén, a Kimerültség vesztes ön-működő. Kimerültség szintjeid csökkenésével egyre növekszik a dobásaidra járó levonás értéke. Ez a levonás összeadódik az Egészséged csökkenéséből eredő levonásokkal. Ha elveszítet az összes Kimerültség szintedet, akkor „Öntudatlanná” válsz.

Conventus

IV. Fejezet

Az Ars Magica egyik különleges és talán legegységesebb része a conventus intézménye. Míg más szerepjátékok szintén érintették már futólag egy „otthon” koncepcióját a karakterek számára, kevesen dolgozták ki részleteiben, vagy tették egy kaland szerves részévé. A conventus az Ars Magica ságák legfontosabb karaktere: ugyanis mondhatni ez az egyetlen állandó szereplő. A játékos karakterek változhatnak, a conventus azonban fennmarad, mint menedék mindazon átutazó vendégek számára, akik csak megfordulnak benne. Ezért is fontos megérteni és jól megszerkeszteni a conventus alapjait: mivel maga a conventus a játék alapja. Más-képp a játék csupán sekélyes történetek és unalmas elbeszélések egyvelegévé válik.

Ez a fejezet tisztázza a conventus alapfogalmát; beszámol arról, milyen szerepet játszanak ezek az intézmények a legendák Európájában; segít kinek-kinek megalkotni saját személyre szabott conventusát; végül példával is szolgál mindezekre, bemutatva, ahogyan egy conventus változik az idők során.

Mindazok, akiket érdekelnek a továbbfejlesztett és kiterjesztett conventus-alkotás szabályai, továbbá szeretnének más, kidolgozott conventus-példákat látni, a conventus c. Ars Magica kiegészítőben kereshetnek.

mi is a conventus ?

Egyszerűen szólva: A conventus együtt élő mágusok csoportja. Ez a lényeg. Élhetnek egy földbe vájt veremházban, egy várban, fák tetején, egy hajó fedélzetén – nem ez az, ami számít, hanem hogy tekintet nélkül arra, vajon kedvelik egymást vagy sem, együtt élnek, hogy együttes erejükkel egy viszonylag békés szigetet teremtsenek maguknak a külvilág veszélyeivel szemben. Ez pedig többé-kevésbé természetesen, hisz a világ ritkán barátságos, ha egy varázslóról van szó. A nemesség kihívásnak tekinti hatalmukat önnön tekintélyével szemben, a parasztok félik őket és csapatokat alkotnak, hogy szabályosan „levadászák” őket; az Egyház pedig, természetesen, a Gonosz követeként tartja számon mindőjüket.

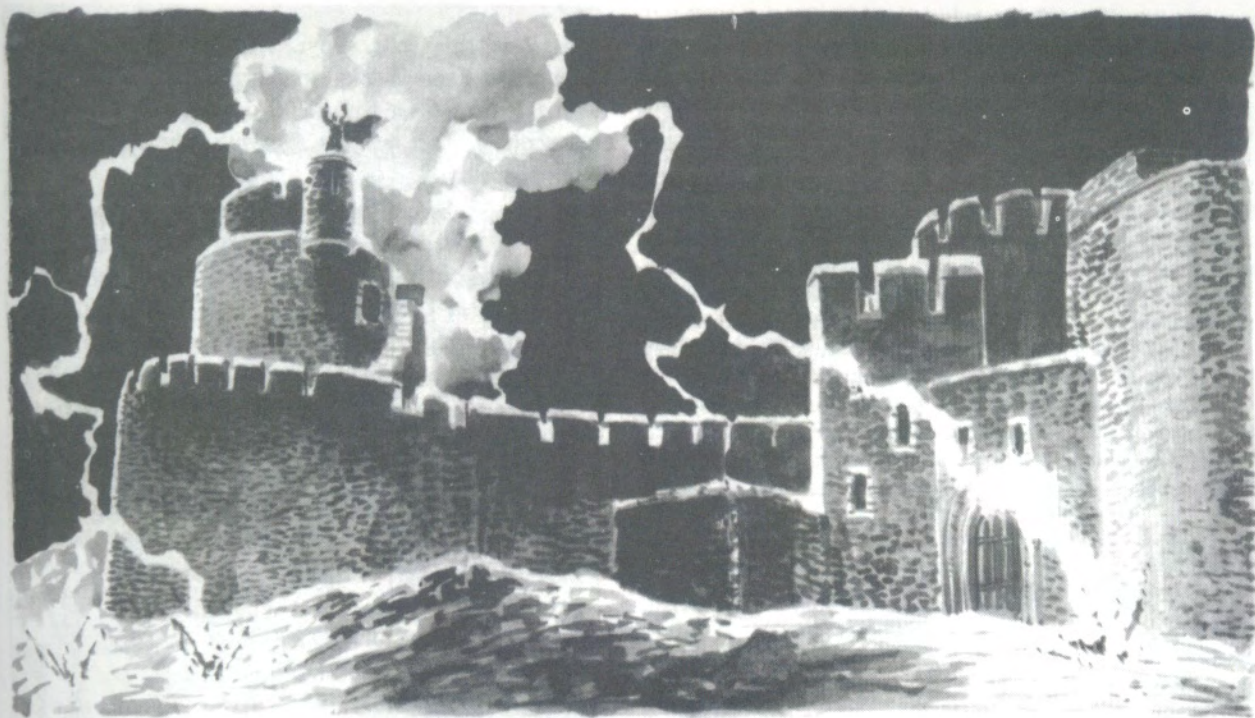
Ebben a cseppet sem szívderítő környezetben egy magányos mágus nehezen tehet többet a puszta életbenmaradásnál; arra pedig gyakorlatilag gondolni sem tud, hogy mágikus képességeit fejlessze, vagy hogy új

varázslatokat kísérletezzon ki. Ennélfogva tehát, amint letöltötte tanoncidejét, a legtöbb friss mágus saját „fajtájának” társaságát keresi. Néhányukat a már régen alapított, hagyományokkal rendelkező conventusok vonzzák; azok, amelyekben az idősebb, több tudással rendelkező varázslók kemény próbatételek elé állítanak mindenkit, aki szabadságot vagy elismerést kívánna. Mások, akiket hosszú, varázslót próbáló tanoncidejük múltán a szabadság érzése csordultig tölt, hasonló érzésű ifjú társaikkal egyetemben hajlandóak egy új conventus megalapításának kalandos vállalkozásába belefogni. Ám bármi is legyen a választásuk, csupán a legkülöncebb és leginkább magányra hajlamosak képtelenek felismerni azt a megtartó erőt és számtalan előnyt, mely a „rendszer” része; és csak ők azok, akik végül nem csatlakoznak egyetlen conventushoz sem.

Az ideális conventus minden mágus-lakója számára ideális és biztonságos életteret, terjedelmes könyvtárat (mágikus és világi kötetekkel egyaránt), kutatási segédletet biztosítóvá egy tágas, jól felszerelt Műhelyt, ahol ki-ki maga szája íze szerint kísérletezhet és dolgozhat ki varázslatokat anélkül, hogy megzavarnák. Sajnos, a valóságban kevés conventusban uralkodnak ideális állapotok; s az a kevés, amely közel áll hozzá, gyakran csak hosszú évtizedek, ha nem évszázadok munkája, harca és nehézségei után jut el idáig. Számos körülmény nehezíti ennek az álomnak az elérését: először is megfelelő helyet kell találni az alapításhoz, azután jön a tervezés; pénzt kell szerezni az építkezéshez; könyveket a kezdeti szerény könyvtárhoz; a műhelyek felszerelése sem egyszerű dolog a szükséges eszközök és anyagok beszerzésével; szolgálakat kell toborozni; és végül, de nem utolsósorban nem árt egy csapat erős fegyverest sem meggyőzni arról, hogy éljenek a conventus adta lehetőségekkel, és oltalmazták annak lakóit. Az első évek okozzák általában a legtöbb gondot egy conventus életében: bevételi forrást találni; szövetségeket kötni (legalábbis kényszerű fegyverszünet-féléket a szomszédos falvakkal, nemesekkel és papsággal; mindazokat, akik a conventusban élnek, folyamatosan el kell látni élelemmel, fontos a biztonságuk is, és tető kell a fejük fölé. Ezek a tevékenységek pedig komolyan hátráltatják az ideális munka- és életkörülmények megteremtését – ami igen feszült viszonyokat eredményezhet a conventuson belül.

Míg egy conventus egésze mágus lakói köré szerveződik, egyúttal természetesen képtelen lenne létezni mindazon világiagi segítségével nélkül, akik a conventust éppúgy otthonuknak tekintik. Ha a nyers erőt tekintjük, a legfon-





tosabbak közülük kétségtelenül a csatlósok. Ők a conventus ereje, és milliónyifele szerepük lehet annak életében. Ha a szükség úgy kívánja, ellátják védelmét, őrzőkatkat szerveznek a környékre, hogy távoldartsák a rablókat, vadállatokat és más veszélyes betolakodókat. Néhányuknak némileg alárendeltebb szerep jut: ők szakácsok, szolgák, istállófiúk és lovászok. Kevesen közülük, a kiválasztott ún. custos-ok, testőrszolgálatot teljesítenek egy-egy mágus mellett; ha azoknak utazniuk kell a conventuson kívülre, illetve egyéb fontos szolgálókat is végeznek számukra szükség esetén: úgmint készletek beszerzése egy közeli városból, vagy téli vadászat friss hús végett.

A csatlósok mellett jó néhány ún. bajtárs is otthonának mondhatja a conventust. Ők olyan emberek, akik valamilyen oknál fogva tartósan ott élnek, illetve gyakran megfordulnak benne. Általában szabadon járnak-keleak tetszésük szerint, ám alapos okuk van arra, hogy minél szorosabbra fűzzék kapcsolatukat a conventusszal.

Példák a bajtárs karakterekre: erdész, akit a helyi földesúr nemrég törvényen kívülre nyilvánított; nemrég elárvult utcagyerek (gyors észjárással és leleményességgel megáldva); eretnek pap, aki abban reménykedik, hogy megtéríthet néhány mágust; vagy egy kisnemes unatkozó legkisebb fia, akit a sors jó ésszel, gyors felfogóképességgel, és jövőbelátással áldott, vagy inkább átkozott meg.

A conventus célja

Egy conventus tehát, mint azt már az előzőekben megállapítottuk, egymás mellett élő mágusok közössége. Ez a meghatározás azonban korántsem árul el sokat a teljes koncepció mélységeiről vagy fontosságáról. „Szóval minden karakter együtt él” – mondhatja valaki – „Szép: na és?”

A lényeg: egy conventus jóval több, mint egy csomó mágus, bajtárs és csatlós együtt egy váracskában. A conventus önmagában is egy külön karakter, ha úgy tetszik, metakarakter, mely számtalan alapvető funkcióval rendelkezik a játékban.

Először is: egy conventus léte megokolja, miért is vannak a karakterek együtt, akár egy összeszokott csapat. Ezt, bár magától értetődőnek tűnhet, valójában fontos tisztázni, hisz

a conventus nélkül elég nehéz lenne megmagyarázni, hogyan élhet egy „fedél” alatt jó pár temperamentumos varázsló, félresiklott életpályájú egyén, vagy zsoldoskatona. A conventuson belül adott az ok, amiért együttműködnek, tekintet nélkül személyes ellentétekre vagy problémákra (melyek adott esetben akár elég hevesek is lehetnek). A conventus olyan, akár a ragasztó; összetartó erő, mely összefogja a középkori társadalom eme számkivetettjeit.

Másodszor: a conventus közös célt és érdekeket biztosít a karaktereknek. A legfontosabb ezek közül a túlélés: hiszen ha a conventust lerombolják, mind a varázshatalmú, mind a világi karakterekre nagy valószínűséggel kemény idők következnek. Így minden ott élőnek alapos érdeke a conventus jóléte és virágzása. Ha van is feszültség a csatlósok és a mágusok között, az rögvést szétfoszlik, ha egy felbőszült parasztsereggel, vagy egy pokolbéli démoncsapattal kell szembeállni.

Minden conventus hosszú távú célja a fejlődés: a védművek fejlesztése, új vis – vagy pénzforrások felkutatása, a világi vagy mágikus könyvtár bővítése, vagy az új csatlósok kiképzése minden lakos számára áldást jelenthet. Tekintet nélkül az egyéni elképzelésekre, a conventus hatalmának növelése segíthet abban, hogy az egyes lakók törekvéseit egyesítse. Lehet például, hogy nem minden mágus gondolkodik ugyanúgy arról, hogyan szerezzenek meg egy különösen hatalmas varázstárgyat a helyi tündérek egy csoportjától, ám abban valószínűleg mindnyájan egyetértenek, hogy a tárgy hasznos lehet számukra. Így (legalábbis legtöbbször és a legtöbbször) félreleteszik vetélkedésüket a közös cél elérése érdekében.

Amellett, hogy egyesíti a karaktereket és közös célokat ad eléjük, a conventus olyan egyéni jelleget kölcsönöz az adott sagának, mely átsegíti akár a legnagyobb katasztrófákon is. Ha egy mágus vagy bajtárs karakter meghal, helyette új alkotható, akinek van oka arra, hogy megjelenjen a conventus kapuja előtt azért, mert csatlakozni szeretne. Az új karakter bemutatása igen egyszerű. Bár egy karakter halálával természetesen bizonyos emlékek, tudás és képességek óhatatlanul elvesznek, a conventus maga tovább létezik, és története e módon jóval túlélheti alapító karaktereit. Míg az

egyes karakterek élete és kalandjai rövid távon fontosak, a conventus léte az, ami egyesíti valamennyiüket és hosszútávon egyedülálló fontosságú.

Röviden: a conventus az, Ars Magica elsődleges karaktere. Megalkotása pillanatától fogva növekszik, változik és alakul, a létrehozók céljainak, sikereinek vagy bukásának megfelelően. S mikor (vagy inkább ha) végül elbukik, mindazon karakterek ságája, akik megalkották, szintén végetér, hiszen az őket összetartó conventus nélkül minden valószínűség szerint szétszédnek, hogy saját egyéni céljaikat üldözzék.

A játék egyik legizgalmasabb része azonban épp az, hogy amíg a conventus létezik, a játékosok együttesen formálják és vezetik veszélyeken és kihívásokon át, s próbálják meg „működtetni” minden hátramosztító szándék és külső erő ellenében. Ez a közösségi érzés és közös érdek ritka a legendák Európájának nyers valóságában és ebben a máskülönbőlben meglehetősen kétségbeejtő világban reménnyel töltheti el a szíveket.

A négy évszak

Az alább következőkben részleteket olvashatunk a „Mágia, Misztériumok és Merengések I.” címmel ellátott főlíániából, melyet a Bonisagus Ház egy tagja, Davnavolus írt. A részlet azzal az úgynevezett „négy évszak” elmélettel foglalkozik, melyet a conventusok fejlődésével kapcsolatban elsőként a szintén a Bonisagus Házból való Dionasius fogalmazott meg, „Egy conventus évszakainak változásairól” című munkájában. A kivonat régóta a tanoncok egyik kedvelt olvasmánya tiszta és világos stílusánál fogva.

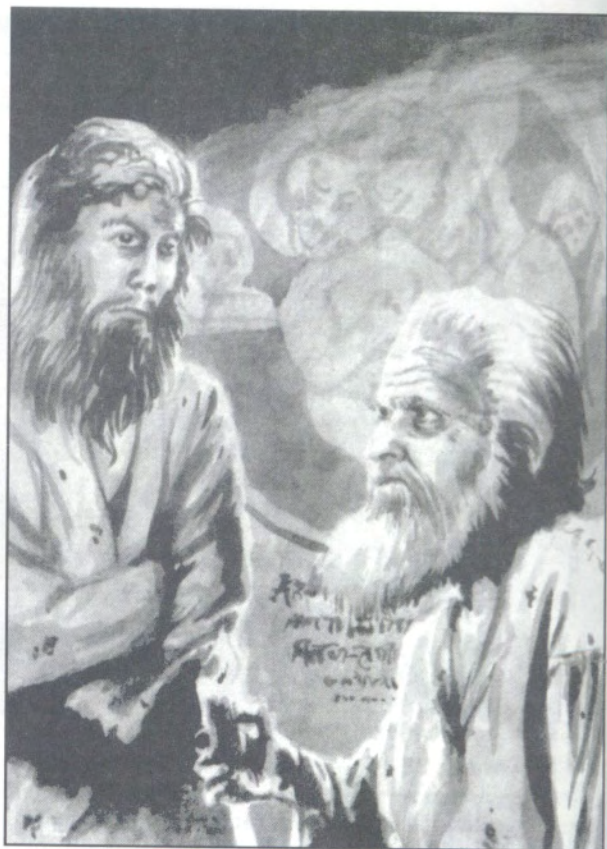
„Gyakran töprengel el a világegyetem szövedékén; a láthatatlan fogaskerekeken és más szerkezeteken, melyek szüntelenül forognak. Mi más is lehetne az oka annak, hogy emberek sorsa és a természet korszakai között olyan sok egyezést láthatunk?

Úgy tűnik, hogy ember mivoltunknál fogva, s nemkülönben mert kis mértékben állati természettel is bírunk, követnünk szükségeltetik ama hatalmas és láthatatlan kerekek és szerkezetek mozgását, melyet valamiképp érzékelni tudunk. Mert érzékeliük őket ma is, ahogy az idők hajnalától fogva mindig, mint arról a legrégebbi pogány vallási rítusok tanúskodnak. Még legtávolabbi őseink is tudták, hogy az élet, akár csak az évszakok, ciklikusan változik, akár egy nagy kerék forgása.

Újból és újból, íme, gondolataim egyre csak erre a tárgyra térnek vissza. De talán olvasóm nem tudja követni szárnyalásukat? Engedtessek meg tehát, hogy részletezem őket, mégpedig példák által, melyek megvilágítják Dionasius elméletét, ki e gondolatokat elsőnek vetette pergamenre.

Ama naptól fogva, hogy megszülettünk, egészen halálunk percéig, életünk szüntelen körfolyamatokból áll. Általában csupán az élet és halál körforgására vagyunk tekintettel, ám létezik számos másik is, idelelt a földön, vagy odafent a Mennyben. Néhányak véleménye szerint ezek közül az emberi természet szempontjából a legfontosabb a nappal s az éjszaka körforgása, ám jómagam – eme véleményemmel nem állok egyedül – azt vallom: az évszakok éves körforgása valóban az, ami elvarázsolja lelkünket, vezérli tetteinket és gondolatainkat jóval a vetés és aratás egyszerű világán túl. Hisz’ mi más egy nap, mint egy esztendő mikrokozmosza?

Sokan a következőképpen magyarázzák az emberi és állati életnek az évszakokkal mutatott hasonlatosságát. Amikor megszületünk, olyanok vagyunk, akár a tavasz: növekszünk, telve életerővel, bár testünk és elménk zsenge csupán. Sebezhetőek is vagyunk e korban, külső és belső veszélyeknek egyaránt kitéve, legyen az beteg-



ség, vadállat támadása, vagy épp önnön tudatlanságunk és tapasztalataink hiánya. Azután, ahogy idősödünk, és testiünk is erősödik, már a Nyár gyermekei vagyunk: csupa erő és önbizalom, bár a nálunk idősebbek ezt még nem ismerik fel. Nyarunk hozza meg számunkra testi és szellemi fejlődésünk csúcspontját: erőt, mely rugalmas, hisz tanult a Tavasz hibáiból, ám még nem dermedt meg az Ősz hűvösében. Összel a Nyár ugyan tovaszállt, de mindazok, akik átérték, őrzik emlékét. Magunk már nem vagyunk nyitottak új ismeretekre, s testi erőnk is elhagyni látszik, ám nagy még hatalmunk, mely korábban szerzet tudásunkból és ismereteinkből fakad. Az Ősz oly’ hosszú, ameddig csak képesek vagyunk ifjonti munkánk gyümölcseit betakarítani.

Azután lassanként testiünk és elménk hanyatlása olyan fokot ér el, hogy korábbi hírnevünk elenyész, s mi átlépünk a Tél álságos nyugalmaiba. Testi s lelki erőnk egyaránt lecsökkenvén, számunkra már csak emlékeink s életünk során összegyűjtött tudásunk marad. Élhetünk békés visszavonultságban, vén szemekkel elmélázva a távoli világ felett; ám lehet, hogy királyságok könyörögnek bölcs tanácsunkért, s emelkednek vagy buknak, ahogy mi kívánjuk. De bárhogy bánjon is a Tél velünk, mindnyájan egyek leszünk az Idő dagályának elkerülhetetlen, végső vonzásában. Hogy valójában végső-e ez? Akadnak olyan vallások, melyek a léleknek újabb és újabb testben s életben való újjászületésében hisznek – a megújult körforgás újjáéledésében, éppúgy, ahogyan a tavasz is újjászületik minden esztendőben.

Ugyanílyen formában az évszakok váltakozásával leírhatjuk királyságok, uralkodóházak, birodalmak, és megannyi más emberi elme alkotta intézmény létét is. A Római Birodalom példáján jól látható mindez: viharos tavaszukat rövid, ám annál erősebb Nyár követi, hogy aztán hosszú, hosszú Őszük majd e nyár erejéből táplálkozzon.

Még saját Rendünk sem kivétel a minta hatalma alól. Tavaszunkat üldöztetés és bizonytalanság jellemezte, átmenet a Nyár valódi ereje felé, amikor a Formuláns mágia és a

Parma Magica született Bonisagus elévülhetetlen érdemei által...S Azután? Hol tartunk most? Némelyek szerint az Ősbe léptünk, ahol egy, a Renden belüli szakadás lehetőségének réme sejtik fel, mások azonban állítják, hogy még a Nyárban növekszünk és sokasodunk. Ami engem illet, e tárgyról alkotott merengéseimet megtartom még magamnak egy darabig, hisz még csak most jutottam el arra a pontra fejtegetéseimben, ahová szeretnék. Ez pedig a következő: a conventusoknak is megvan a maguk ugyanilyen körforgása. Egy újonnan alapított conventus éppoly friss, gyenge, tapasztalatlan és naiv, akár a Tavasz maga. Tagjai csak nemrég töltötték le tanoncidejüket, s csak korlátozott tudással rendelkeznek ama világról, mely mesterük szigorú tekintetének sugarán kívül esett, s melyről nem beszél az a néhány poros kódex sem, mellyel új conventusjuk rendelkezik, s melyek közt szerény reményeim szerint eme értekezés is ott lapul. Itt az ideje tanulni és növekedni-s jó, ha minél gyorsabban teszik, ha el kívánják érni a Nyár biztonságos kikötőjét. Számos conventus, éppúgy, ahogy sok fiatal ember, vagy állat, nem éri meg a felnőttkort. S ő jai, nem elég, hogy félniük kell a világi társadalomtól, és annak nemeseitől, a viszálykodó papságtól és a tudatlan parasztoktól – még saját rendjüktől sincsenek biztonságban! Némely conventus (különösen a már Ősben járók) lakói ugyanis csaknem oly kicsinyesek és kegyetlenek lehetnek, akár a világiak, akikről annyira irtóznak: cseppet sem zavarja őket a gondolat, hogy eltapossanak egy ifjú conventust, ha a legkisebb okuk van rá, vagy akár csupán kedvet éreznek hozzá. Ha hosszú életet kíván, egy új conventusnak gyorsan el kell érnie Nyarat!

Mindazok a conventusok, akik sikerrel élik túl Tavaszukat, megpihenhetnek, ha kívánják, bár sokan közülük nem ezt az utat választják. Mivel megerősödtek és feltehetően bölcsőbbek is lettek, el tudják kerülni a legnyilvánvalóbb összeütközéseket, míg ugyanakkor csak úgy duzzadnak az ifjonti erőttől. Legtöbbjüknek sikerül rendeznie nehézségeit a lakhelyéhez közeli világi erőkkel, s így idejük jórészt immár mágikus tudományaiknak szentelhetik. Nyaruk során érik el varázserejük csúcsát, s így más, már idősebb conventusok is máltó kiírást látnak bennük. S némi igazság lehet is ebben, mert egy „új” conventus szükségletei, tervei és vágyai gyakran keresztezik más conventusokéit, vagy éppenséggel szöges ellentétei azokéinak. Am közvetlen mágikus támadásra számítani döresség lenne. A Kóda tiltása kötelez, s az idősebb conventusok mágusai, a Szürkület szélén, gyakorta tartanak attól, hogy teljes varázshatalmukat latba vessék, nehogy átbillenjenek ama bizonyos határvonalon. Ennélfogva nem mágiával támadnak majd; ehelyett a Renden belüli szüntelen politikai nyomásra lehet számítani a részükről, illetve kisebb mértékben akár világiakat is felhasználhatnak céljuk érdekében. Egy Nyár conventus tagjainak állniuk kell az effajta vihar támadásait; szüntelenül gyűjteni saját szövetségeseiket, s farsztani ellenfeleiket, míg egyidejűleg folytatják varázshatalmuk erősítését.

Biztos jele annak, hogy egy conventus átlépett az Ősz időszakába, ha mágikus hatalmát nagyrészt már külső forrásokra (úgy mint varázstárgyak) építi, mint belsőkre (azaz saját mágusaira). Ami belső felépítését illeti, egy ilyen conventus gyakorta válik hierarchikussá, mivel az idősebb tagok szorosabbra fogják a gyeplőt, ha a fiatalabbak hatalmának korlátozásáról van szó. Az Ősz conventusok régi tagjai ugyanezt a politikát folytatják a Renden belül is: megkísérik befolyásolni és uralni a fiatalabb conventusokat, ugyanakkor megpróbálják önnön pozíciójukat erősíteni. Az efféle politikai motivációk gyakran kitöltik a hatalmasabb mágusok életét, ami egyúttal megátolhatja őket abban, hogy gyakorolják és továbbfejlesszék varázshatalmukat. Ez az időszak, amikor, holott a mágikus ereje csökkenhet, politikai

szempontból egy conventus a legerősebb. A legnagyobb veszély az Ősz conventusra belülről leselkedik: éberen kell hát figyelnie a pangás és korrupció mindazon jeleit, melyek már a Tél közeledő lépteit visszahangozzák.

Végül eljön az idő, amikor az Ősz conventusait az ifjabbak a Tél hidegbe űzik. Ez a folyamat lehet lassú és fokozatos is, ahogyan egy hatalmas conventus ereje fokozatosan elszivárog, s elenyész; vagy előidézheti egy katasztrófaszerű esemény is, mely percek alatt szétfelbomlasztja a conventus hatalmát. Amikor aztán a mágusoknak már nincs erejük vagy hajlandóságuk arra, hogy conventusuk fejlődését előmozdítsák, az átalakulás befejeződött. Ez már egy valódi Tél conventus ismertetőjegye – mágikus és politikai hatalmának fokozatos elvesztése. A conventus varázslói ugyan még számottevő mágikus erőnek parancsolhatnak, ám előfordulhat, hogy egyszerűen teljesen elfelejtik, hogyan is használják azokat, vagy éppenséggel elvesztik érdeklődésüket bármi irányt, mely nem esik egybe saját megfoghatatlan céljaikkal.

Am ugyanezen conventusok még okozhatnak kellemetlen meglepetéseket. Bár első pillantásra erőtlene és roskatagok, oly sebesen s váratlanul sújthatnak le, akár a kígyó, ha valaki megzavarja mély szenderegésüket. Természetesen jobb szeretik csupán élvezni a zavartalan napsütést a lassú alkonyban, éberen vigyázva nehezen megszerzett tudásukat mindazoktól, akik szeretnék megsemmisíteni. Nem győzöm azonban ismételni: vigyázat! Jobb a vakmerőnek, ha, miután be merészt lépní ősi csarnokaikba és eltúri különö szokásaikat, inkább mélységes tudásuk és tapasztalatuk végtelen tárházában keresgél, illő tisztelettel. Nehéz az ilyen kincseket megtalálni, méginkább nehéz azonban megérteni; ráadásul e tudás gyakran el is vész, ahogy a conventus egyre inkább elszigetelődik a világtól, míg végül emléke is elenyész, csarnokai leomlanak, lakói pedig szétszélednek vagy sírjukban porladnak.

Így ér véget a körforgás a Télben...Vagy mégsem? Akadnak conventusok ahol a kerék megáll, a conventus pedig pusztá emlékké fakul, nevek és tettek gyűjteményévé, melyek Parens-ről tanítványra szállnak. Más conventusok számára azonban a kerék tovább forog, és ők, akár a fönix, újra feltámadnak kihűlt hamvaikból. Az efféle esetek ritkák ugyan, de kellő számú fiatal és elhivatott mágus elegendő erőt, lendületet és merészséget biztosíthat ahhoz, hogy a Tél jeges szorítása megtörjön s a Tavasz újra beköszöntsön.

Íme én, Davnavolus, ezennel elmélkedéseim végére értem: lehet, sokmindent elbeszéltem, ám számos gondolat kimondatlan maradt. Hiszen ki jövendőlheti meg a nagy kerék következő fordulatát? Mindannyian hatása alatt vagyunk, igaz: de jai, mennyire sekélyes tudásunk róla, mennyire igyekszünk még rá sem gondolni. Magam is jószíval csupán az emelkedőt figyelem, s törekszem nem észrevenni a lejtőt, mely a csúcs után következik. Éjszakám pedig már közeleg, fejem s kezem egyaránt nehéz: leteszem hát a tollat, s búcsúzom holnapig, míg a Kerék újra hajnalba nem fordul, barátom.”

A Fogadalom

Talán a legfontosabb és legkomolyabb esemény egy fiatal mágus életében, amikor csatlakozik egy conventushoz. A conventus ettől fogva az otthona, lakói a családja, a conventus hírneve a sajátja. Világképe és elképzelése mind a conventushoz igazodnak és ugyanakkor ő is hozzájárul a conventus arculatának kialakulásához; ereje őt is erősebbé teszi, gyengeségei szembeesítik a kihívásokkal. Röviden: a kötelék, mely egy mágust conventusához fűzi, különlegesen személyes és erős. Senki sem törheti meg büntetlenül: az magával vonná nem

csak a conventusbéli társak, de Hermész Rendjének teljes haragját. Aki semmibe veszi conventusát, az az egész Rendet veszi semmibe, mindazzal amit jelképez.

Így semmi meglepő nincs abban, ha a legtöbb conventus hosszas ceremóniát ír elő az új tagok számára, hogy ezzel is hangsúlyozza a kötelék komolyságát. Minden egyes conventus felvételi rituáléja más és más, szigorúan titkos esemény, melynek rendszerint csak a legmagasabb rangú mágusok a tanúi.

Általában azonban ezek a ceremóniák egy dologban megegyeznek: csúcspontjuk az a fogadalom, melyet az új tagnak a teljes conventus, varázshasználók és világiak előtt egyaránt le kell tennie. Bár a fogadalom egyes részei conventusról conventusra változnak, legtöbbjük elég sok stílusbeli, szövegezésbeli és tartalmi egyezést mutat ahhoz, hogy megkíséréljük ehelyütt egy példa-fogadalmi szöveg közreadását.

Fogadalom Ködszirt conventusának alapítójától, Consueliától, az 1067. Esztendőben. Megtanulandó és szó szerint elisméltendő az összegyűlt conventus előtt a beavatási ceremónia végén. Elmondása után egy írott példányát a beavatott köteles a fenti egybegyűlteket előtt aláírni: ezt a tengeret később a conventus könyvtárában kell elhelyezni.

„Én, Grimgroth, a Jerbiton Házból, alázatosan kérem felvételemet Ködszirt conventusába. Szabad akaratomból cselekszem, senki idegen nem befolyásol, csak önnönmagam; bűbáj vagy világi praktikák sem kényszerítettek ma ide. Tudom, hogy életem a tét, ha eskümnem ezen része vagy bármely másik hamisnak találtatik. Itt állok, teljes tudatában minden cselekedetemnek.

Esküszöm a Rendre, életemre, és mindarra ami drága nekem, hogy én vagyok Grimgroth, Jerbiton követője, filius Vlariae, akit csakis és kizárólag a hermetikus mágia ösvényének követésére neveltek. Igaz szívvel kijelentem továbbá, hogy sohasem társalkodtam démonokkal, diabolistával vagy olyan mágiaüzőkkel, akik a Rendtől eltérő utat követtek; soha nem is segédkeztem nekik; fogadom továbbá, hogy míg csak élek, nem is teszem soha.

Esküszöm továbbá, hogy a „mágus” cím és rang teljes jogú birtoklója vagyok, melyet az 1067. esztendőben Nostrorum ruházott rám az ibériai tribunálé Duresca conventusában. Én, Grimgroth, ezennel semmisnek nyilvánítok minden köteleket, esküt vagy hűbéresküt, melyek elköteleztek Parenssem, és tanoncídom conventusa felé.

Most új életet kezdek, s magamat teljességgel Ködszirtnek adománnyozom, ismervé mindazt, amit ez jelent, s egyetértve a conventus alapító oklevelének minden részével most és mindörökké. Megesküszöm továbbá, hogy hűen követem Hermész Kódját és a Csotolt Szabályzatot is; ha másképp teszek, vesztsem el örökre mágusi rangom, helyem Házamban és ebben a conventusban.

Ettől a naptól fogva Ködszirt léssen othonomá. Céljai a magam céljai, szövetségesei az én szövetségeseim, ellenségei az én ellenségeim, vagyona az én vagyonom, minden nehézsége, akár a magamé. Megesküszöm ehelyütt, hogy soha tetel, vagy épp tétlenséggel nem hozok bajt conventusomra, legyen az fizikai, mágikus lélekbéli avagy személyes. Fogadom, hogy soha nem képviselem Ködszirtet, nem írok alá kötelezvénnyeket, vagy teszek esküt tagjaira vagy birtokaira nézvést, ha előtt conventusom nem hatalmaz fel rá. Minden tekintetben igyekszem becsületét és jó hírnevét öregbíteni Ködszirtnek, új otthonomnak s ígérem, hogy jólétét mindenkor a magamé fölé helyezem.

Ez itt egyedüli conventusom. Ködszirt élete mostantól fogva, akár a magamé,

Grimgroth”

Már a karakteralkotási folyamat alatt szerencsés, ha a karakter egy központi gondolat, egy téma köré épül fel. Ez lehet annyira egyszerű, mint „olyan varázsló, aki az Auram varázslatokra specializálódott”, vagy éppenséggel olyan komplex, mint „olyan személy, aki ég a vágytól, hogy minél több tudást szerezzen, ugyanakkor képtelen azt a saját céljaira felhasználni”. A téma, bonyolultságától függően, elárul valami a karakterről, egyben biztosítja a további karakteralkotás alapjait; szintén hasznos, ha a karakterrel kapcsolatban kérdések merülnek fel a karakteralkotás folyamata során, mint pl. „Hogyan kapcsolódhatna ez vagy az a karakter főtémájához?”

Minden conventusnak, akár a karaktereknek, megvan a maga témája; s mivel a conventus az egész csapat karaktere, minden tagjának egyet kell értenie témájával. A következőkben ilyen conventus-témákat mutatunk be. Természetesen ki-ki megalkothatja a maga egyéni témáját, sőt, akár több is választható, ha az adott conventusnak összetett céljai vagy motivációi vannak. Fontos megjegyezni, hogy e témák nem korlátozni, hanem segíteni kívánják a conventus megalkotási folyamatát: tetszés szerint használhatóak vagy figyelmen kívül hagyhatóak. Az is előfordulhat, hogy egy conventust megalkotása után „szabadon” hagynak fejlődni a játékosok; így a téma maga a folyamat során mintegy magától alakul ki. A témák lehetnek mindent áthatók és jelentéktelenek egyaránt: néhányuk az egész conventust érinti, mások csupán néhány tagját.

Conventus témák

FEJLŐDÉS: Az adott conventus, vagy annak néhány tagja képességei és/vagy a conventus egészének fejlesztését tűzte ki fő céljául. Ez a Tavasz conventusok minden mágusának, illetve a Tél conventusok fiatal mágusainak tipikus témája.

TARTOZNI VALAHOVÁ: valamilyen oknál fogva egy adott conventus úgy érzi, nem fűzik elég erős szálak környezetéhez, legyenek azok hermetikusak, társadalmiak, vagy fizikaiak; s változtatni kíván ezen a helyzeten. Vagy: valaki – esetleg valami – nagyon erősen csatlakozni szeretne a conventushoz.

➤**Példák:** Ex Miscellanea mágusok egy csoportja vagy conventusa, akik Házuk tradícióit teljes jogúként kívánják Hermész Rendjén belül érvényesíteni. Merinita mágusok csoportja, akik a nemes-tündérekhez szeretnének csatlakozni. Mágusok, akik szeretnék, hogy az Egyház/nemes-ség/paraszrok elfogadná őket. Extrém esetben elképzelhető a Diedne Ház egy titokban fennmaradt csoportja, akik el kívánják ismertetni magukat a Renddel. Esetleg egy renegát varázsló vagy más mágikus lény szeretne csatlakozni a conventushoz.

REJTÉLY: A conventus életének középpontjában valamilyen rejtély áll. A tagok vagy ennek a rejtélynek a megoldásán fáradoznak, vagy épp ellenkezőleg, szeretnék azt elrejtetni.

➤**Példák:** A conventus egy másik, ősbibb conventus romjaira épült. Vajon ki rombolta le és miért? A Conventus olyan mágiaira alapozza hatalmát, mely nem hermetikus eredetű. Ha a Rend erre rájön, baj lehet belőle. Vagy: talán a conventus maga is rejtve van, mind a világiak, mind a Rend szeméi előtt: egy város alatti csatornarendszerben húzódik meg, vagy egy helyi nemes udvarában rejtőzködik. Esetleg a con-



ventus egy hatalmas varázstárgy birtokában van, amelynek használatáról semmit sem tudnak kideríteni.

HATALOM: Az adott conventust a pusztá hatalomvágy életeti; néha önzetlen okokból, néha azonban azért, hogy uraljanak valamit, valakit; vagy hogy pusztítsanak.

➤*Példa:* A conventus politikai hatalomra szomjazik, és azt reméli, ráveheti a Rendet/a nemességet/ az Egyházat, hogy segédkezzék tervei megvalósításában. A conventus még nagyobb mágikus hatalomra vágyik új varázslatok, vis, vagy varázstárgyak formájában. A conventus diabolistákból áll, akik démonokat kívánnak uralmuk alá hajtani.

URALOMVÁGY: hatalom egy bizonyos személy, hely vagy szervezet felett: lehet jó szándékú, vagy törekedhet teljes megsemmisítésükre is. E téma rendszerint a fentebb tárgyalt Hatalom témával kapcsolatos, és korántsem lehetetlen, hogy az adott conventus már igen közel jár a célok megvalósításához a játék kezdetén.

➤*Példák:* A conventus ara törekszik, hogy mint bármely nemesnek, neki is meglegyenek a maga jobbágysai és birtokai (ez a téma kapcsolódhat a „Tartozni valahová” témájához is). Diabolisták csoportja, akik megkísérlik belülről bomlasztani és szétzilálni a Rendet. A conventus uralni kíván minden állatot/növényt/emberi lényt mérföldekre a környéken. Vagy éppenséggel valaki más kívánja uralni az adott conventust (egy hatalmas ellenség, mint egy démon, egy titkos társaság, vagy egyéb szervezet).

KÜLÖNLEGES: A conventus számottevően különbözik minden más, „átlagos” Rendbéli conventustól, elsősorban szokásaiban és mindennapi életében.

➤*Példák:* A conventus nomád, ide-oda vándorol, ahogy a szükség vagy a kényszer hajtja: hajó fedélzetén, lóháton vagy szekereken. Lehet, hogy egy sivatagi sátorvárosban székel, inkább bízva hatalmában, mint holmi kőfalak erejé-

ben, ha az esetleges ellenfelek elriasztásáról van szó. Az is lehet, hogy az adott conventus szokatlan forrásból szerzi bevételeit – elképzelhető, hogy például egy közeli város tolvajcéhét vezeti. Avagy csupán szokatlan helyet választott a megtelepülésre: egy város központját, egy tó vagy folyó fenekét, vagy egy regio-t.

TÉRÍTŐK: Az adott conventus egyes mágusai erősen hisznek valamiben, és ezt a hitet megpróbálják elterjeszteni.

➤*Példák:* Flambeau mágusok egy csoportja, akik mindenre kiterjedő háborút hirdetnek a világiak ellen. Criamon mágusok conventusa, akik különös módon avatkoznak be a mindennapi emberek életébe, hogy azok ily módon „teljesebben tapasztalhassák meg az életet”. Az is elképzelhető, hogy az adott conventus most próbálja megalapozni, vagy éppenséggel újraalapozni helyzetét a Renden belül.

KERESÉS: Az adott conventus bizonyos értékek megszerzésére törekszik önös vagy önzetlen okokból.

➤*Példák:* A conventus mágusai az Ősök legendáinak összegyűjtésén fáradoznak. Varázslók, akik a mesterséges élet létrehozásának lehetőségét vizsgálják. Mágusok, akik egy különlegesen hatalmas varázslat megalkotásán fáradoznak. Olyan conventus, amelynek varázslói tulajdonképpen kalmárok, akik pusztán világi kincsek megszerzésén fáradoznak. (megjegyezzük, hogy az érték, melyet a conventus keres, jobbára rejtve van minden világi szem elől.)

HANYATLÁS: valamilyen oknál fogva a conventus hanyatlak: a tagoknak meg kell találni az okot, és megállítani a hanyatlást, ha túl akarják élni.

➤*Példák:* vetélkedő nemesek, megsértett egyháziak, sértődött tündérek vagy valamilyen különösen erős mágikus kisugárzás (mint pl. egy regio): mind különféle módokon befolyásolhatják a conventus hatalmát. Az is elképzelhető, hogy a conventus maga van tele egymással vetélkedő csoportosulásokkal, és ez széthullással fenyegeti.

EGYENSÚLY: A conventus a túlélés és a széthullás közötti keskeny mezsgyén egyensúlyoz. Ez a téma kapcsolódhat másokhoz, mint pl. a Rejtély, a Túlélés, vagy a Különleges.

➤*Példák:* A conventus hatalmának és aurájának jórészt egy mágikus lény energiájából meríti, melyet évtizedekkel előbb csaltak csapdába. Évente nagy mennyiségű vis-re van szükség ahhoz, hogy fogva tartsák. Esetleg a conventus hosszú évekig egymás ellen játszotta ki a helyi nemességet és egyházat, hogy fennmaradását biztosítsa. Ha ez a kényes egyensúly felborul, valamennyien a conventus ellen fordulhatnak.

hogyan alkossunk meg egy conventust?

Egy conventus megalkotása a legfontosabb lépés minden Ars Magica saga kezdetén, mind az események befolyásolása szempontjából, mind azért, mert minden valószínűség szerint valamennyiük karakterét túl fogja élni. Fontossága miatt szükséges, hogy egy kicsivel több időt szánjunk megalkotására: egy este megteszi. Ki-ki gyűjtsen össze saját játékosait, és beszélje meg velük az előzőekben ismertetett alapgörméknek megfelelően a conventus általános képét (feltéve, hogy még egyáltalán nem ismerik).



Évszak

Még mielőtt a tulajdonképpeni tervezést elkezdené, mindenkinek el kell döntenie, milyen Évszakban van éppen. Ha a játékosok számára a conventus gyarapodása és gyarapítása a fontos, válasszanak egy Tavasz conventust. Ha a politizálás érdekli őket, próbálkozzanak egy Ősz conventusszal.

Egy conventus évszakának megválasztása a legfontosabb lépés a játék szempontjából, hiszen meghatározza a conventus lényegét csakúgy, mint annak problémáit. Valóban érdemes tehát több időt szánni rá, és együtt arról is megbizonyosodni, hogy valamennyi csapattag kifejtette véleményét, elvégre csapatjátékról van szó. Fontos hangsúlyozni, hogy a végkifejlet szempontjából nincs „jó” vagy „rossz” évszak, bár új játékosok valószínűleg könnyebbnek találják a játékot bizonyos évszakban járó conventusszal. Annak, aki még nem játszott, javasoljuk egy Tavasz vagy nyár conventus kipróbálását: ezek általában kisebbek, kevesebb mágussal és egyéb lakossal. Azonban ez ne tántorítson el senkit attól, hogy akár Ősz vagy Tél conventusszal kezdje a játékot, ha ez közelebb áll a szívéhez!

Ha az Évszakot meghatároztuk, a nehezén már túl vagyunk. Ezután már csupán a részletek kidolgozása van hátra. Hogy segítsük a választást, négy „minta-conventus” mutatunk be, egyet-egyet minden évszakekből. Ezekben megmutatjuk, melyek minden egyes conventus-évszak legjellemzőbb tulajdonságai. A minták éppúgy, mint a Karakterek fejezet „hivatásai”, segítenek a döntésekben és felgyorsíthatják a tervezés folyamatát. Alapjában véve mindegyik minta egy tipikus adott évszakebeli conventus alaptulajdonságait sorolja fel, pozitív és negatív variációs lehetőségeket engedve meg. A csoportnak

A conventusok megalkotásának alapelemei

Egy conventus megalkotása izgalmas, ám meglehetősen hosszadalmas és nagy figyelmet igénylő feladat. Azért, hogy megkönnyítsük a játékosok és a mesélő dolgát, alább néhány pontban összefoglaljuk a legfontosabb lépéseket.

Mindenki nézze át a „conventus” c. fejezetet, különös tekintettel a conventus évszakairól szóló részre.

Az egy csapatba tartozó játékosok beszéljék meg egymással, melyik téma illik a karakterekhez leginkább: ebben a Témák és az Évszakok rész segíthet. Fontos, hogy a csapatból mindenki vegyen részt ennek a megbeszélésében.

Ha szükséges, a karakteralkotáshoz válasszák meg a conventus témáját a megadottak közül. Úgyszintén kerüljön meghatározásra a conventus Évszaka: a kezdők számára a Tavasz vagy a Nyár ajánlott.

Keressenek egy helyet a conventus számára: ez lehet olyan pontos vagy pontatlan, ahogy a játékosok kívánják. Ami fontos: a conventus közvetlen környezetének és elhelyezkedésének meghatározása. Néhány szempont: a helyi földrajzi viszonyok (dombok, erdő, síkság, hegyek); vízrajz (folyók, patakok, források); a településviszonyok (falvak, városok, tanyák); helyi politikai helyzet (nemesség, egyház, más conventusok); időjárás (enyhe vagy zord telek, forró nyarak). Először tervezzük meg az általános képet, azután keressünk egy helyet Európában, ami megfelel a kialakult képnek.

Ezután következzen az időpont meghatározása. Nem baj, ha senki sincs tisztában pontos történeti dátumokkal: a dátumot utólag is meg lehet változtatni. Azoknak, akiknek tulajdonképpen mindegy, a késő 12. századot javasoljuk kezdőidőpontként (kb. 1197) – ez az időszak kiválóan alkalmas politikai intrikák és széthúzás bemutatására, emellett ezt szántuk „hivatalos” Ars Magica kezdőidőpontnak.

Most lehet nekilátni a conventus Évszakának megfelelő kép kialakításának; pozitív és negatív variációk kiválasztásával, vagy megalkotásával. A két pólusnak a folyamat végén nagyjából egyensúlyban kell lennie: a mesélő és csapata becsületességére bízunk ennek kialakítását. A további finomításokat a játékosok képzeletére bízunk. Ebből a szempontból néha hasznos, ha a csapattagok felosztják egymás közt a teendőket: egyikük például elkészítheti a térképet, másikuk foglalkozhat a conventus lakóinak leírásával, megint más a könyvtárban levő varázskönyvek megalkotásával, stb.

Mindig tartsuk észben, hogy a conventus megalkotásának szabályai csupán útmutatások: A magunk részéről javasoljuk, hogy csak addig ragaszkodjunk hozzájuk, amíg jobban megismerjük az Ars Magica világát. A szabályok arra valók, hogy segítsék, nem pedig hogy korlátozzák a képzeletet.

Mindenekfelett fontos, hogy megértsük: a conventus maga is karaktere a játéknak. Szánjunk ugyanannyi időt és figyelmet a megalkotására, mint az egyéni karakterekére.

A végén így fáradozásunk eredménye egy olyan biztos és hitelesen megjelenített „menedék” lesz majd, mely hosszú éveken át szórakozást biztosít számunkra.

egyszerűen csak lépésről-lépésre át kell olvasni a leírást és választania. Ha egyik változat sem kedvükre való, nézzék át a „Variációk” bekezdést minden alaptulajdonság leírása végén.

Ha valamelyik tetszik, válasszák azt: de jegyezzék fel, pozitív vagy negatív variációról van-e szó; mert amikor mindennel végeztek, a két oldalnak egyensúlyban kell lennie. Emellett természetesen ki-ki szabadjára engedheti fantáziáját a részletek megalkotásánál, hisz az alábbiak csupán a képzelet felsekertését célzó javaslatok. Ami fontos, hogy a conventus erős és gyenge pontjai arányban legyenek: a mesélő és csapata erre különösképp ügyeljen!

Minden egyes kategóriát vizsgáljunk meg alaposan. Beszéljük meg a csapat tagjaival: hátha valamelyik gondolat megindítja a fantáziájukat: Néhány elhatározás, és a conventus lassan formát ölt szemünk előtt. Amellett, hogy bármikor megváltoztathatjuk előzetes elhatározásainkat a tervezés során, mindig alkothatunk új variációkat is, ha az itt leírtak egyike sem nyeri meg tetszésünket. Az a fontos, hogy a már meglévővel körülbelül egyező pozitív vagy negatív előjellel bírnak.

Mire a minta végére érünk, a conventus már majdnem készen áll. Nézzük végig még egyszer az egészet, bizonyosodjunk meg arról, hogy a variációk nagyjából kiegyensúlyozottak, és ahol szükséges, változtassunk. Végül, ha még nem tettük volna, válasszunk nevet a conventusnak, határozzuk meg, mikor alapították és Európa mely részén – és már kész is vagyunk. Akik egy konkrét conventus példájára kíváncsiak, ennek a fejezetnek a végén megtalálhatnak egyet: Ködszirt conventusét.

a négy évszak minta

Tavaszi

A Tavasz conventusokat frissen alapították, tagjai jórészt tanoncidejüket épphogy betöltött fiatal mágusok. Egy conventus korai évei általában a túlélésért folytatott küzdelemmel és a mágusok hatalmának növelésére tett erőfeszítésekkel telnek. Tavasz conventusot akkor válasszunk, ha szeretnénk, hogy mágusaink teljes uralmat gyakorolhassanak a conventus felett, és ha nem bánjuk az ezzel járó felelősséget. A conventusnak ugyan nem lesz túl sok hatalma és nemigen fogják tisztelni sem, de jövője teljesen nyitott: a játékosok azt tehetnek többé-kevésbé vele, amit csak kívánnak. A fő kérdés: vajon eléri-e a conventus a Nyári időszakát, ahogy hatalma növekszik, vagy nem éli túl a kezdeteket?

Az alapok

- **ELHELYEZKEDÉS:** Sajnos, a legkívánatosabb helyeket, amelyek egyesítik magukban a védhetőséget az erős mágikus Aurával, már elfoglalták azok a conventusok, melyek jelenleg Nyarukban járnak. Így hacsak a karakterek nem kísérik meg a túlélést a vadonban, távol minden civilizációtól, a Tavasz conventusok kénytelenek kevésbé optimális helyen letelepedni. A legjellemzőbb példák: mocsár közepén, szakadék alján, egy sivatagi oázisban, vagy egy erdő mélyén. Természetesen bármely más hely is választható: a lényeg, hogy minél előnytelenebb legyen.

➤ **Variációk:** A conventus szerencsés: válasszunk egyet a tipikus Nyári helyek közül. Esetleg a conventus

egy korábbi romjaira épült: lehet, hogy egy olyanról van szó, amelynek sikerült a Télből a Tavaszba való átmenet, de az is lehet, hogy pusztulásának körülményei homályosak (ez egyébként akár kalandötletek kiindulópontja is lehet). Másik lehetőség, ha a conventus valamilyen szokatlan helyre teleült: egy hajóra például, vagy egy szekérkaravánra. Mindezek természetesen befolyásolják a további tervezési folyamatot is.

- **MÁGIKUS AURA:** A tipikus Tavasz conventus olyan helyeken található, amely meglehetősen gyenge Aurával rendelkezik (dobjunk az Aura Táblázatból, lásd: 110. oldal).

➤ **Variációk:** Egy Aura-szinttel lépünk feljebb; Dobjunk a Téli conventusnak megfelelően, de ne vegyük figyelembe 6-nál kisebb Aura eredményeket (a 6-nál magasabb Aura érték negatívan befolyásol mindenkit, aki hosszabb ideig ott tartózkodik).

- **ERŐDÍTÉS:** A legtöbb Tavasz conventus ezen a téren is az alapokról kell, hogy elinduljon: más szóval ahhoz, hogy erősítéshez jussanak, pénz kell áldozniuk. Az eredmény általában egy két-három emeletes kő lakótorony, melyet fa paiszad vesz körül. A torony szolgál a conventus mágusai és néhány custosuk szerény szálláshelyéül. Mindenki más kénytelen megelégedni külső vertfalú vagy cölöp-fa építményekkel. A torony és a védmű mindazonáltal erős, jól megépített és karbantartott.

➤ **Variációk:** A conventus egy régebbi erősítés romjaira épült: ez azt jelenti, hogy valószínűleg több a hely, ám jobbára minden romos.

A lakók

- **BELSŐ POLITIKA:** Egy újonnan alakult conventusban a levegő általában csak úgy pezseg az izgalomtól és együttműködési készségtől. A mágusok életükben először élveznek önállóságot és – legalábbis egy ideig – ezt az újonnan szerzett szabadságot alaposan ki is élvezik. Valószínűleg jól kijönnek egymással, és nemigen akaródzik szigorú szabályok szerint élni. Ez a gyarapodás és felfedezések ideje: a tanácskozások többnyire baráti beszélgetések, tele érzelmdús beszédekkel és vitákkal az új conventus jövőjéről.

➤ **Variációk:** A conventus alapítója egy olyan idősebb mágus, aki valószínűleg belefáradt egy Őszi conventus szigorúan szabályozott hierarchiájába szerinti életbe. Ez azt jelenti, hogy a fiatalabbaknak van egy tapasztaltabb társuk, ugyanakkor, mivel az idősebb varázsló kétségtelenül a vezetőjük, ez a függetlenség bizonyos mértékű feladását is jelenti.

- **CSATLÓSOK:** A conventusban élő csatlósok számát a Csatlós táblázat (110. oldal) szerint határozhatjuk meg. Valószínűleg tapasztalatlanok és olcsó fegyverekkel meg páncélokkal rendelkeznek csupán: ezt jelképezendő csak életkoruknak megfelelő számú Tapasztalati Pontot oszthatnak szét, amikor a Jártasságok közt választanak, annak ellenére, hogy az alapszabályok szerint a csatlósok életkoruk kétszeresével rendelkezhetnek. Emellett – annak ellenére, hogy természetesen lelkesek új lakóhelyüket illetően, a csatlósok igen kevésbé képzetek – mindegyikük kapjon egy negatív Fegyelem Jellemvonás értéket.
- **Variációk:** A conventusnak sikerült két-három jobban képzett zsoldost felfogadnia csatlósai kiképzésére. A zsoldosok karaktereinek megalkotásához használjunk átlagos csatlós karakterisztikákat, egy Zsoldos hátránnyal. vagy: a három leg-

jobb (legrosszabb) dobás a Csatlós táblázatból. Vagy: néhány csatlósna adjunk Átlagos fegyverzetet.

- **LAKÓK ÁLTALÁBAN:** egy újonnan alakult conventus népessége éppúgy minimális, mint azok képzettségei. Néhány példa: egy szakács, egy kertész, egy juhász (ha a conventusnak állatai vannak), és valószínűleg egy mindenes. Néhányan közülük tartozhatnak a csatlósok közé, tehát valószínűleg jobban képzettségük. Bármely más, speciális kézműves tevékenységhez (üvegfúvás, kódexfestés, kovácsolás) a közeli városok valamelyikéből kell mestert találni.

➤**Variációk:** Néhány csatlósna hasznos jártasságai vannak megfelelő szinten (3–4). Természetesen ez azt jelenti, hogy az átlagos csatlóstevékenységekre nem marad idejük. Vagy: a conventusnak sikerült egy speciálisan képzett személyt megszereznie (4–5-ös képzettséggel); ennek a személynek általában megvannak a maga indítékai arra nézvést, miért kíván csatlakozni a conventushoz.

Mágikus tulajdonságok

- **KÖNYVTÁR:** Egy Tavasz conventus könyvtára általában tanoncok által másolt, vagy ritkábban, egy Parens által adományozott könyvekből áll. A könyvek száma (az összes mágikus Művészetekben együttvéve) egy dobásnyi, a bennük található varázslatok szintje összesen ötven lehet. Háromszori újradozásra van lehetőség.

➤**Variációk:** Szorgalmas mágusmások eredményeképp a conventus 1d+5 számú kötetel rendelkezik öt mágikus művészetből, és 1d-nyivel a többiben, valamint összesen 100 varázslatszinttel. vagy: valamely különösen jó szándékú Parens adományaképp néhány kötetel több van a könyvtárban (esetleg valamelyik tanítvány emelte el azokat): számuk 1d+6 lehet. Vagy: az előző conventus, ahol a karakterek tanultak, nem igen bővelkedett könyvekben. Csak öt mágikus Művészetből származó könyvek lehetnek a könyvtárban, összesen harminc varázslatszinttel.

- **A MŰHELY:** A Tavasz conventusok meglehetősen helyszűkével küszködnek. A Műhelyek általában szűkösek és felszereltségük gyakorta alig éri el a minimumot. –1 minden egyes Műhely összesítő dobásra, amíg a conventus nem szerez be jobb felszerelést, vagy nem nagyobbíttatja meg a rendelkezésre álló helyet.

➤**Variációk:** A conventus különösképp zsúfolt. Csaknem valamennyi Műhely megosztott: ez azt jelenti, hogy a varázslók többsége nem tud egyidőben dolgozni. Vagy: a conventusnak rengeteg helye és kitűnő felszerelése van. Minden Műhely dobás normális.

- **VARÁZSTÁRGYAK:** Hacsak nem épült egy kivételesen erős mágikus Aura területén vagy egy régebbi conventus romjain, a Tavasz conventusoknak nincsenek varázstárgyai.

➤**Variációk:** Egy kisebbfajta természetes varázslat, mely felett a mágusoknak nincsen hatalma, mint pl. egy kisebb erdő vagy egy állandó köd, mely körülveszi a conventusot. Vagy: egy erősebb varázslat, mely a conventus közelében található: a mágusok tudnak ugyan róla, de nem tudják használni (énekítő tó, vagy egy barlang, melynek falán különös rúnák találhatók, melyek képesek jövendőmondásra).

- **VIS-FORRÁSOK:** A conventusnak sikerült valahol a közelben egy tartós vis-forrásra lelnie, mely évi 10 egységnyi vis-t eredményez. egy más lelőhelyről maximum még 20 egység gyűjthető: ám ez nem biztos forrás, hisz valószínűleg nehéz elérni. A vis megszerzése elképzelhető tárgyalás útján, párviadallal, Certamen

során, vagy csalással és ügyeskedéssel, akár évről-évre másképp.

➤**Variációk:** Évente 10 egységnyi visszel több gyűjthető. Vagy: a conventusnak egyáltalán nincs állandó vis-forrása – a fenti módok között kell valamelyik segítségével beszereznie.

- **AEGIS:** A conventus mágikus Aegise elég gyenge: +15. Valamennyi conventus rendelkezik ilyen varázslattal, melynek leírását lásd a 202. oldalon.

➤**Variációk:** az aegis +10 vagy +20 értékű.

Világi tulajdonságok

- **VILÁGI KÖNYVTÁR:** Hasonlóan a varázslattereksekhez, a világi kéziratok száma sem túl nagy egy Tavasz conventusban. Válasszunk ki három Ismeret jártasságot, melyekből a könyvtár kötetekkel rendelkezik, és dobjunk egyet a 110. oldalon található Világi Könyvtár táblázatból, hogy megállapítsuk a pontos értéket.

➤**Variációk:** Egyetlen Ismeret – egyetlen dobás: a könyvtár nem is igen nevezhető könyvtárnak. Vagy: épp ellenkezőleg, a kötetek száma tisztességes: öt dobás, a táblázat szerint.

- **FELSZERELTSÉG:** A legtöbb induló conventusnak kevés ideje volt, hogy összegyűjtse a megfelelő „telepes” felszerelést, de mindazonáltal, ha van a közelben egy nagyobb város, ez nem okozhat különösebb gondot. Mindez a felszerelés természetesen nagyon egyszerű: zsákok, kötelek, fáklyák, kova és acél, továbbá egyéb alapvető szerszámok.

➤**Variációk:** A conventus tapasztalatlan csatlósait, akiket a felszerelés beszerzése végett küldtek ki, alaposan becsapta néhány ravasz kalmár. Igaz ugyan, hogy látszatra jóval több szerszámot és egyéb alapfelszerelést adtak el nekik, csak hogy ezek majdnem mind gyenge minőségűek, és valószínűleg hamarosan eltűnnek vagy elszakadnak. Vagy: a conventus elég jól felszerelt, egy Nyár conventusnak megfelelően.

- **JÖVEDELEMFORRÁSOK:** Egy Tavasz conventus anyagiakban sem igen bővelkedik s legtöbb bevétele el is megy élelemre, építőanyagra, fegyverekre, és a Műhely felállítására. A legszükségesebb dolgok beszerzésén kívül (mint élelem és alapvető javítások) maximum 20 ezüst juthat évszakonként egyéb kiadásokra. Más bevételi források híján a conventusntus öt esztendeig képes így fenntartani magát, mielőtt végképp kifogyna a pénzből. Egy biztos jövedelemforrás megtalálása akár számos játéklehetőséget is igénybe vehet.

➤**Variációk:** A conventusnak akad egy szerény bevételi forrása, mely némi felügyeletet igényel: körülbelül 50 ezüst költhető el évente tetszés szerint. Ám ennek fejében egy mágus vagy néhány csatlós köteles egy évszakot csupán ennek felügyeletével eltölteni. Vagy: a conventus szegény, akár a templom egere, és keményen küzd, hogy valamennyi tagját ellássa élelemmel – ennek beszerzésén kívül semmi másra nincs pénz.

A külvilág

- **KAPCSOLATOK:** A Tavasz conventusoknak általában van kapcsolatuk a külvilággal; ez főleg olyanokat jelent, akikkel a mágusok tanoncidejük alatt találkoztak. Más conventusbélieknek is lehetnek külvilági ismeretségeik, ám ennek ellenére ritkán érkeznek hírek „odakint-ről”. A Hírnökök nemigen keresik fel a Tavasz conventusokat, hacsak nem valami különlegesen fontos úgyról van szó.

➤**Variációk:** A Conventus valamely tagja kivételesen

jól informált (egy bajtárs karakter): így mindazok a hírek, melyeket ő szállít, meglehetősen frissek. Vagy: a conventusnak alig van kapcsolata a külvilággal: hírek ritkán érik el, ha elérik egyáltalán.

- **HÍRNÉV:** Egy új conventus mindig fenyegetés az adott terület hatalmi egyensúlyára és kialakult rendjére. A legtöbb közeli conventus finoman meg fogja kísérelni kiismerni az új szomszédot, hogy megtudja, hogyan kezelje az elkövetkezendőkben. Vigyázzunk arra, hogy lehetőleg ne ártsuk bele magunkat már régóta folyó viszálykodásokba, hacsak nem tudjuk világosan meghatározni, számunkra ki a barát és ki az ellenség. Távolabbi conventusok ugyanakkor valószínűleg nem fognak túlzottan nagy érdeklődést mutatni a conventus iránt.

➤**Variációk:** Az alapító mágusok közül néhány (vagy akár az összes) kissé „problémás” tanítvány volt, s ez tükröződik a conventus megítélésében is: emiatt nehézségekbe ütközhet szövetségeseket találni a Rendben belül. Vagy: az alapítók különlegesen tehetséges tanoncok hírében álltak. Nehéz lenne lerombolni az így kialakult képet: más conventusok készséggel segíthetnek az ilyen potenciálisan erős conventusokat.

- **KAPCSOLATOK:** Egy Tavasz conventusnak kevés ideje van arra, hogy barátokat vagy ellenségeket szerezzen. Mindazonáltal lehetőség van arra, hogy a Kapcsolatok táblázatból (109. oldal) egy szövetségest és egy ellenséget válasszunk vagy dobjunk magunknak.

➤**Variációk:** Két szövetséges/ellenség a táblázat szerint.

- **KÖTELEZETTSÉGEK:** Ezek conventusról conventusra változóak lehetnek, de épp a Tavasz conventusok azok, akikkel leginkább rendelkezhetnek külvilági köztöttségekkel, változatos formában: évi pénzváltás a helyi földesúrnak; évi vis-váltás egy más conventusnak; évszakonként egy ideig helyi bíraskodás – a variációk száma végtelen. Válasszunk olyant, amelyik beillik a conventus történetébe.

Nyár

A Nyár conventusok már átvészelték a tavasz mepróbáltatásait és elérték hatalmuk csúcsát. Az alapító Mágusok gyakran fogadnak be ifjú tanoncokat, rájuk bízva a kevésbé fontos ügyek intézését. A Nyár conventust választva le kell mondanod némi szabadságról (elvégre a döntéseket az idősebb mágusok hozzák), ám ezért bőséges kárpótlást nyújtanak a komoly mágikus erőforrások.

Az alapok

- **ELHELYEZKEDÉS:** A tipikus Nyár conventus valamivel jobb földrajzi elhelyezkedéssel bír, mint Tavasz társai: hegytető, kisebb sziklasírt egy folyó felett, vagy egy hegy meredek oldalának kiszögellése. Általánosságban elmondható, hogy a hely jól védhető.

➤**Variációk:** Tavasz vagy Ősz conventus elhelyezkedése.

- **MÁGIKUS AURA:** Átlagos: egy dobás az Aura Táblázatból (110. oldal)

➤**Variációk:** Tavasz vagy Ősz conventus Aurája.

- **ERŐDÍTÉS:** A Nyár conventusoknak jobbra már volt idejük megerősíteni és kiterjeszteni védműveiket. A központi lakótorony kibővítése során megépülhetett a nagyterem, a konyha, egy tanácsterem, valamint egy kisebb könyvtár. A fa paliszád helyén már kőfal áll, egy vagy két toronnyal. A védművek általában jól

karbantartottak, hasonlóan egy kisebb váréihoz. Ha azonban harcra kerül a sor, legalább harminc csatlós kell a falak megfelelő védelméhez.

➤**Variációk:** A conventus épületei alatt felfedezett barlangok szolgálhatnak a további bővítés alapjául. Vagy: a conventus különlegesen szerencsés és egy korábbi vár romjaira épült, tehát számos toronnyal, köztük egy kaputoronnyal is rendelkezik.

A lakók

- **BELSŐ VISZONYOK:** Kiegyensúlyozott belső hatalmi viszonyok: elvégre a conventus nem élhette volna túl Tavaszát, ha tagjai nem működtek volna együtt bizonyos mértékig. Ennek megfelelően, bár személyes ellentétek előfordulhatnak a mágusok között, ezeket általában félreteszik, ha a Conventus érdekeiről van szó. Azonban, ahogy az Ősz közeleg, ezek a belső hatalmi viszonyok egyre fontosabbakká válnak.

- **CSATLÓSOK:** Dobjunk egyszer a Csatlós táblázatból (110. oldal), annak eldöntéséhez, vajon hány csatlós él a Conventusban. Ők általában hűségesek és jól végzik munkájukat, ezt tükrözi Megbízható +1-es Jellemvónásuk. Legtöbbjük ennek ellenére nemigen képzett, így csupán éveinek számának megfelelő képzettségpontot kaphat. Néhányuk azonban meglehetősen magas szintet ért el már: 2d-nyi csatlós éveinek száma +5 jártasságponttal indul. Fegyverzetük vegyes: akadnak átlagos, és minőségi felszerelésdarabok egyaránt, míg néhány custos birtokolhat egy-két drágább fegyvert is.

➤**Variációk:** A csatlósok különlegesen sokan, vagy épp kevesen vannak: lásd a Tavasz vagy Ősz conventus leírásának megfelelő helyén. Vagy: a conventus csatlósai átlagos felszereltségűek. Vagy: a conventusnak sikerült felbérelnie vagy épp kiképeznie néhány kiváló csatlóst. 3–5 személy éveinek száma +10 jártasságponttal indulhat.

- **EGYÉB LAKÓK:** A Nyár conventusoknak volt rá idejük, hogy a legfontosabb mesterségek művelőiből felbéreljenek néhányat, ám a lakók száma még így is eléggé alacsony. Azok mellett, akik a konyhán dolgoznak, takartanak és egyéb hasonló munkákat végeznek (kb. egy tucatnyian), valószínűleg még rendelkeznek egy kováccsal vagy fegyverműveléssel, egy könyvtárossal, egy ács-csal és még valakivel, aki a pénzt és felszerelést felügyeli, azaz az udvarnaggal. Mindezen személyeknek a megfelelő képzettségekben 4-es vagy magasabb Jártasságértékük van, s a conventusban betöltött szerepüknek megfelelően tartozhatnak akár a csatlósok közé is.

➤**Variációk:** Sokkal több lakó, ám egyikük sem képzett különösebben.

Mágikus tulajdonságok

- **KÖNYVTÁR:** A kötetek száma megnőtt a Tavasz napjai óta. Egy 1d+5 dobással határozzuk meg három mágikus Művészet kötetének számát, a többit dobjuk normális 1d-vel; háromszori újradozásra van lehetőség. A kötetekben található varázslatok összesített szintje 100 lehet.

➤**Variációk:** A mágusok keményen dolgoztak a könyvtár gyarapításán. Három Művészetben 1d+7, a többiben 1d+2 az érték, míg a varázslatszintek elérik a 200-at. Vagy: Egy közeli conventus hajlandó megengedni, hogy köteteit vagy egyes varázslatait a conventus lemásolja, valamely jövődöbéli szívességért cserébe. Az egyik mágus-

nak fel kell áldoznia valamennyi idejét a másolásra, s egyszer, természetesen, a szívességet is viszonzni illik majd...

- **MŰHELYEK:** A Nyár conventusok Műhelyei ugyan még mindig zsúfoltak kissé, de legalább már minden magusnak megvan a maga helye, és megfelelő felszerelésnek sincsenek híjával, ennél fogva a műhelyérték dobáshoz sem járul módosító.

➤**Variációk:** Egy vagy több okból kifolyólag a Műhelyek még mindig megosztottak: eggyel kevesebb a számuk, mint ahány mágus van a conventusban. Vagy: elég sok időt és pénzt szántak a műhelyek felszerelésére: minden mágus +1-et adhat a műhelyérték dobáshoz.

- **VARÁZSTÁRGYAK:** A conventus mára számos kisebb hatalmú varázstárgyat gyűjtött össze, fedezett fel, vagy készített, mint például: mágikus riasztórendszer, beszélő ajtó, vagy bűvös lámpások és fáklyák. Ezek mellett még elképzelhető, hogy a conventus közelében egyéb varázshatalmú hely is található: beszélő tó, soha ki nem száradó forrás, vagy szántóföld, mely évente kétszer hoz termést.

➤**Variációk:** A néhány kisebb hatalmú tárgy helyett a conventus rendelkezik egy nagyobb hatalmúval: ilyen lehet például egy mágikus térkép, mely megmutatja, hol tartózkodnak épp a conventus barátai vagy ellenségei; egy mágikus őrző; vagy egy mágának ellenálló ajtó, melyet csak a jelszó ismeretében lehet kinyitni.

- **VIS-FORRÁSOK:** A conventus immár stabil vis-mennyiségből gazdálkodhat évente: 20 egységnyi minden gond nélkül összegyűlik, további harmincat pedig az előzőekben már ismertetett módok valamelyikének segítségével lehet szerezni. Ez utóbbiakat őrizhetik tündérek, szörnyek, vagy egy rivális conventus.

➤**Variációk:** A vis-forrás kiváló, ám külső forrás nincs: 30 egység évente.

- **AEGIS:** Erőssége +25 (Minden conventus rendelkezik ezzel a varázslattal, ld. 202. o.)

➤**Variációk:** A varázslat gyengébb (-10) vagy erősebb (+10).

Világi tulajdonságok

- **KÖNYVTÁR:** Az alapítás óta eltelt évek alatt a világi könyvtár is jelentős fejlődésen esett át. Hat Ismeret Jártasságban található benne könyvek, az ismeretek fokát a Világi Könyvtár táblázatból kell kidobni (110. oldal)

➤**Variációk:** Hiányos könyvtár: csak három Ismeret választható. Vagy: A conventus különleges gyűjteménnyel rendelkezik egy bizonyos témából. A gond az, hogy meglehetősen nagy, és nincs is katalógizálva, így bármely információ megtalálása nehézségekbe ütközik. Idő és megfelelő kockadobások szükségessé válnak bármely ismeret megszerzéséhez. A gyűjteménynek meg kell határozni a specializációját, mint például: térképek, történetek, vallási tárgyak kéziratok. stb.

- **FELSZERELTSÉG:** Jó alapfelszereltség: kötelek, zsákok, lámpák, fáklyák, olaj és más fontos felszerelési tárgy. Ezekon túl a conventus rendelkezik körülbelül fél tucat málhásállattal (pónik vagy öszvérek). ha a conventus víz mellé települt, valószínűleg még néhány csónak is található benne.

➤**Variációk:** A conventusnak egy-két lova is van (örjáratuk vagy hosszabb utak számára). Ezek az állatok azonban nem szoktak hozzá a mágusokhoz. Vagy: a conventus valahonnan szert tett egy mágikus hatásra, mely hajlandó megtérni egy varázslót a hátán, ám

meglehetősen nehéz uralni. vagy: ha a conventus víz közelében van, vásárolt vagy épített egy közepes nagyságú hajót. Ez ugyan nem alkalmas nyíltvízi közlekedésre, de arra igen, hogy folyami, tavi vagy partközeli tengeri hajózásra használják.

- **JÖVEDELEMFORRÁS:** A legtöbb Nyár conventus már biztos bevételi forrással rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy az élelemellátás, ésszerű mértékű csatlós-utánpótlás és a mindennapi javítási munkálatokhoz szükséges felszerelés biztosított. évszakonként körülbelül 100 ezüst áll ezen felül rendelkezésre külső kiadásokra.

➤**Variációk:** A conventus bevételi forrását veszély fenyegeti: helyi parasztok, rablók, nemesek, rivális conventus, tündérek, vagy egyszerűen valamely természeti tényező.

A külvilág

- **KAPCSOLATOK:** Kielégítőek, de semmi különleges. A Rend fontosabb híreiről a Hírnökök tájékoztatják a conventust, míg a világi eseményekről a közvetlen közelben élő nemességtől értesülnek. Az információforrások e téren azonban nemigen haladhatják meg a közeli faluban élő néhány ismerős, vagy egy közelebbi nemesi udvarban kémkedő bajtárs szintjét.

➤**Variációk:** Bizonyos okoknál fogva a conventus kapcsolatai még hiányosak, e téren egy Tavasz conventusnak felelnek meg. A helyi parasztság vagy nemesség nyíltan gyűlöli a mágusokat, és mindazokat, akik barátságot mutatnak irántuk. Vagy: a conventus kiváló kapcsolatrendszert épített ki, használjuk e téren az Ősz conventusok adottságait. Hírnév: Lényegtelen, hogy megérdemlik-e vagy sem: a Nyár conventusokra gyakran tekintenek bizalmatlansággal és gyanakvással a régebbi Rendtagok. Ennek egyszerű az oka: a Nyár conventusok a Rend ifjú, feltörekvőben lévő csillagai, akik kihívást jelentenek a status quo-val szemben. Az ő mágikus hatalmuk növekvőben van, míg az Ősz és Tél conventusok idejének jó része arra megy rá, hogy megőrizze, amijük van. Ha valamely Nyár conventus túl gyorsan tenne szert jelentősebb hatalomra, a tribunaliумok során tagjai politikailag erős conventusok egész tömbjének ellenállásával találhatják szembe tekintenek bizalmatlansággal és gyanakvással a régebbi Rendtagok. Ennek egyszerű az oka: a Nyár conventusok a Rend ifjú, feltörekvőben lévő csillagai, akik kihívást jelentenek a status quo-val szemben. Az ő mágikus hatalmuk növekvőben van, míg az Ősz és Tél conventusok idejének jó része arra megy rá, hogy megőrizze, amijük van. Ha valamely Nyár conventus túl gyorsan tenne szert jelentősebb hatalomra, a tribunaliумok során tagjai politikailag erős conventusok egész tömbjének ellenállásával találhatják szembe magukat. Figyelmesen és óvatosan kell manőverezniük hát ahhoz, hogy ne keltsék fel túlságosan a hatalmasok figelmét.

- **KAPCSOLATOK:** A Nyár a barátok és ellenségek szerzésének ideje. Két ellenség és egy szövetséges választandó a Kapcsolatok táblázatból (109. oldal)

➤**Variációk:** Az adott conventus különösen kedvelt vagy utált: eggyel több szövetséges vagy ellenfél.

- **KÖTELEZETTSÉGEK:** A Nyár conventusoknak vagy már nincsenek kötelezettségei, vagy éppen azon fáradoznak, hogy egytől megszabaduljanak. Ha beleillik a conventus történetébe, vagy szükség van még egy „negatív” variációra, válasszunk egy kötelezettséget pluszban: ez lehet egy évenkénti ajándékféle vis, varázssital, vagy pénz formájában. Persze az is elképzelhető, hogy

valami egészen más, mint például: az összes mágus köteles minden ötödik esztendőben nyilvánosan bemutatni hódolatát valamely nemes (világi vagy tündér) előtt.

ŐSZ

Az Ősz conventusok elérték hatalmuk csúcsát a Rendben. Mivel általában nagyok és meglehetősen hierarchikusak, az új mágusoknak nincs túl sok szavuk a conventus vezetését illetően, s nehéz dolguk van, ha el akarják ismertetni magukat az idősebbekkel. Ősz conventusot akkor érdemes játszani, ha a játékosok kedvelik a politikát, az intrikákat, és nem bájlik, ha nem ők vezetik a conventusot.

Az alapok

- **ELHELYEZKEDÉS:** Az Ősz conventusoknak bőségesen volt lehetőségük rá, hogy kiváló letelepedési helyek közül válasszanak, így általában jól védhetőek. Példák az elhelyezkedésre: folyó felett emelkedő magaspart, egy szirt teteje vagy oldala, egy hegycsúcs, vagy egy sziklás sziget egy sebes sodrású folyó közepén.

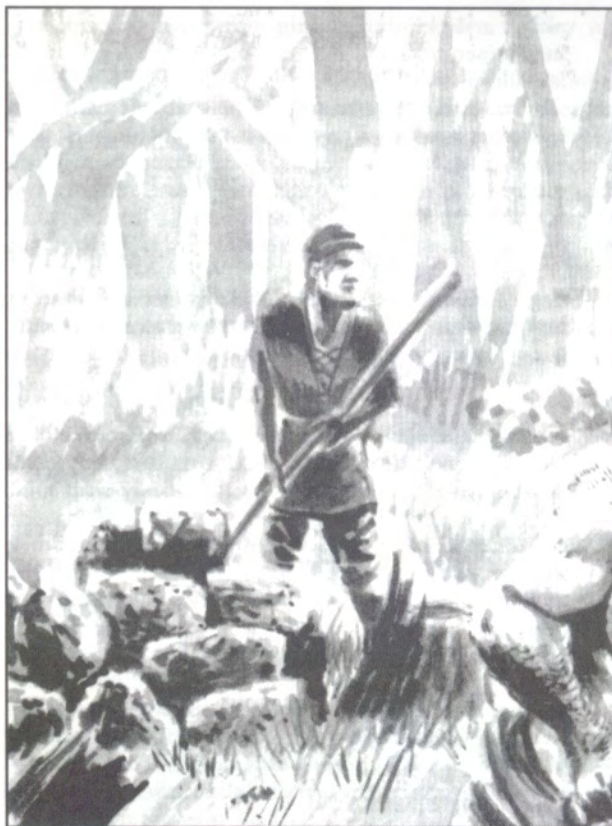
➤ **Variációk:** Nyár vagy Tél conventusnak megfelelő elhelyezkedés.

- **MÁGIKUS AURA:** Az Ősz conventusok mágikus aurája általában elég erős, de nem túlságosan (vagyis nem haladhatja meg a 6-ot): azt ugyanis minden mágus tudja, hogy a túlságosan nagy mágikus nyomás romboló hatással van mindazokra, akik hosszabb ideig benne élnek. A pontos érték meghatározásához dobjunk egyszerűen az Aura táblázatból (110. oldal).

➤ **Variációk:** A conventus egy viszonylag gyenge mágikus erejű helyre teleült, használjunk Nyár értéket, de válasszunk Tél elhelyezkedést cserébe. Vagy: az alapítók annakidején úgy határoztak, nem veszik figyelembe a hatalmasabb aurákra vonatkozó figyelmeztetést: dobjunk úgy, mint egy Tél conventusnál, és válasszunk valamely különleges hatást, melyet az erős mágia eredményez, mint például a lakókon jelentkező testi elváltozások, vagy agresszív viselkedés.

- **ERŐDÍTÉS:** Mivel a Nyár évtizedei alatt bővítették és erősítették, atipikus Ősz conventus nagy kiterjedésű és jól védhető. Közülük a legkisebb is képes könnyűszerrel ellátni 100 csatlóst és egytucatnyi mágust. A legnagyobbak pedig olyanok, mint egy kisebbfajta város: falaik akár öt hektárnyi területet is maguk közé zárhatnak, 2-300 csatlóssal, akik a védműveket vigyázzák. Legtöbbjük rendelkezik egy óriási központi lakótoronnyal, mely a mágusok otthona, és amelyet egy tornyokkal teletűzdelt falöv vesz körül. Néhányukban ezen kívül még egy belső falöv is található. Az idősebb mágusoknak tágas lakosztályok és Műhelyek állnak rendelkezésükre, és nem maradnak el ezek mögött nagyságban és felszereltségben a könyvtár, a nagyterem, vagy a tanácstermek sem. A védműveket általában folyamatosan karbantartják és bővítik.

➤ **Variációk:** A conventusnak nemigen volt szüksége elegendő védművekre: csupán egy nagyobb központi torony épült kőből, külső falóve nincsen. Majdnem mindenki a lakók és csatlósok közül faépületekben él. Vagy: a conventus csaknem tökélyre fejlesztette a várépítéset; védművei egyenértékűek vagy talán jobbak is, mint a kor legjobb várai: ám a lakók paranoiája miatt eme csodát nemigen láthatja senki a külvilágból. Vagy: a conventus akkora, mint egy egész város, népessége elérheti az 5000-et is.



A lakók

- **BELSŐ VISZONYOK:** Az Ősz conventusok belső viszonyai elég különlegesek. Az alapítók (illetve akik közülük még életben vannak) hatalma hanyatlóban van, ezért megkísérlik szigorú szabályok és utasítások seregével rákényszeríteni akartukat a fiatalabbakra. Ily módon az Ősz conventusok rendszerint hierarchikus felépítésűek: az idősebb varázslóknak több előjoguk van, mint kötelezettségük, míg a fiatalabbak végzik a másolói és más, kevésbé népszerű másodrendű munkákat annak reményében, hogy esetleg belepillanhatnak egy varázskönyvbe. Az ilyen conventusokban nevelkedő tanítványok hajlamosak a többieket inkább riválisként, mint barátként kezelni. Mindezek mellett ahhoz, hogy valakiből egy Ősz conventus mágusa legyen, gyakran nem vezet egyenes út: egyáltalán nem ritka, hogy a beavatás ára sokévi könyvmásolás és nagymennyiségű visajándék valamely idősebb mágusnak.

➤ **Variációk:** Az évek során megoldhatatlan problémák egész sora merült fel az idősebb varázslók között. Ennek eredményeképp jelenleg a conventus számos táborra oszlik, melyek mindegyike egy bizonyos mágus véleményét osztja. A nem beavatottak számára ez különösen veszélyes terep.

- **CSATLÓSOK:** A conventus csatlósainak számát a Csatlós táblázatból állapíthatjuk meg (110. oldal): valószínűleg jól képzettek és mindhalálig hűségesek vagy a conventushoz, vagy pedig annak valamelyik pártjához. A csatlósoknak legalább a fele rendelkezik valamely drágább felszerelési tárggyal; a többiek holmija átlagos. A csatlósok megalkotásakor osszuk fel őket három csoportra életkoruk és tapasztalatuk szerint. Az első csoport életkorának megfelelő tapasztalati ponttal rendelkezik. A második pontjainak száma életkoruk + 5, a harmadiké pedig életkoruk + 10. Azokat a csatlósokat,

akiket a játékosok gyakorta megszemélyesítenek, természetesen továbbra is az eredeti szabályok szerint alkossuk meg.

➤**Variációk:** Hála vezetőik különösen erős karizmatikus képességeinek, a csatlósok jóval hűségesebbek hozzájuk, mint a mágusokhoz, akik erről azonban nemigen tudnak. Vagy: a conventus belső hatalmi viszonyai hatással vannak a csatlósok moráljára is. Teszik ugyan a dolgukat, de korántsem szívvel-lélekkel. Adjunk mindannyiuknak pozitív Apatikus jellemvonás értékeket. Vagy: a csatlósokat inkább a félelem, mint a tisztelet fűti mágusaik iránt (valószínűleg hallottak vagy tapasztaltak egyet-mást, ami ezt indokolja). Mindannyian meglehetősen állhatatlanok, és ha van rá esélyük, fel is láznak: -3 érték a Megbízható jellemvonásra.

- **EGYÉB LAKÓK:** Nagy számban és vegyes összetételben: számos egyszerű kétkézi munkás, az alapvető tevékenységek végzésére, és képzett kézművesek, mint írnokok, üvegfúvók, kovácsok, akik gyakorta egyszerűen csatlósok is. Válasszunk öt kézművest, akiknek a megfelelő Képzettség jártassága 5-ös értékű. A mindennapi munkákra, képzett kíséretével együtt, egy udvarnagya felügyel.

➤**Variációk:** A conventusnak százával vannak ugyan lakói, de közülük egy sem képzett különösebben. Választás szerint 2-3-as értékkel bírnak a megfelelő Képzettségben. Vagy: a conventus udvarnagya különösen ambiciózus: jól kézben tartja az ügyeket, és gondosan megválogatja, mit is mond el a varázslóknak.

Mágikus tulajdonságok

- **KÖNYVTÁR:** Rendszerint ebben az időszakban éri el legnagyobb példányszámát: már nem csak az alapító tagok által beszerzett kötetek, de a mind több és több ifjú mágus munkái is megtalálhatóak benne. Az eredmény egy olyan könyvtár, melyet még messzi conventusokból is felkeresnek mágusok, azt remélve, hogy legalább egy évszakot tölthetnek tanulmányozásával. A könyvek szintje az alábbiak szerint határozható meg: 1d+10 három Művészetben, 1d+5 a többiben; a varázslatok szintje összesen 300 lehet. Azt azonban meg kell jegyeznünk, hogy a conventus belső viszonyai miatt valószínűleg nem mindenki használhatja korlátozás nélkül a csodálatos gyűjteményt.

➤**Variációk:** A könyvtár valóban kivételes: 1d+12 három Művészetben, és 1d+8 az összes többiben, összesen 500 Műveltséginttel. Vagy: a conventus megosztottságának köszönhetően a könyvtárat is szétdarabolták a mágusok közt, akik féltékenyen őrzik a maguk részét. Hozzájutni egy olyan kötethez, amely nem tartozik az adott „frakció” könyvtárához, csaknem lehetetlen.

- **MŰHELYEK:** Az idősebb mágusok mindegyikének kiválóan felszerelt műhely áll rendelkezésére, így +3 módosító járul műhelyérték dobásukhoz. A fiatalabbnak lehetőségei már korlátozottabbak, módosítójuk így csak +1, míg a legfiatalabbaknak gyakran egyáltalán nincs is lehetőségük a kutatásra.

➤**Variációk:** Egy mindenekfelett hierarchikusan szerveződő conventusban a legfiatalabb mágusoknak valószínűleg megvannak a maguk titkos Műhelyei; ám ha ezeket felfedezik, annak súlyos következményei lehetnek. Vagy: a fiatalok megkapják a +3-as módosítót, ám műhelyeiket meg kell osztaniuk egymással. Ez azt jelenti, hogy egy évszak munkáját csak kettő alatt tudják elvégezni. Vagy: mindenkinek megvan a maga Műhelye, ám az idősebbek használt felszerelésével kell



dolgozniuk: -1 az összes Műhelyösszesítő dobásra, és egy plusz Balsiker kocka.

- **VARÁZSTÁRGYAK:** A conventus valószínűleg számos varázstárgyat gyűjtött össze létezésének hosszú ideje alatt. Egy erősebb hatalmú tárgy mindenféleképp akad a conventusban (egy mágikus kapu, egy hatalmasabb démon vagy tündérszolga, egy láthatatlan testőr), együtt számos más kisebb hatalmúval (beszélő ajtó, éneklő forrás, mágikus figyelőrendszer). A conventusban gyakoriak a belső varázslatok, melyek a megvilágítást, folyóvizet és egyéb kényelmi célokat szolgálnak.

➤**Variációk:** A Conventus számos olyan kisebb varázstárggyal bír, melyek vagy nem működnek, vagy a kimerülés határán vannak. Vagy: a Conventus legbecesebb varázstárgyának titka sírba szállt az utolsó alapító halálával. A varázstárgy kivételesen hatalmas, ám senki sem tudja, hogyan kell használni. A Conventusban valóságos háború törhet ki afelett, ki is tanulmányozhatja először.

- **VIS-FORRÁSOK:** Egy Ősz conventusnak jelentős visforrásai vannak. Természetesen ezeket elsősorban az idősebb mágusok használják részben további ismeretek szerzésére, részben pedig varázstárgyak készítésére. A conventus évi 40 egységnyi vis-t gyűjthet. További 20 egységnyi pedig a már ismert egyéb módokon szerezhető.

➤**Variációk:** A conventus valaki mástól szerzi be a vis-t; és a csoport vagy egyén ezért cserébe használhatja a conventus valamely felszerelését. Ez évi 50 egységet biztosít ugyan, de mindez könnyen elveszhet, ha az utak valami módon (pl. helyi háború) lezáródnak, ha politikai viszályok kezdődnek, stb. Vagy: a conventus évi bevétele 80 egységnyi vis, ám ebből 60-at valamely más formában szerez be, és ez a módozat arányban kell legyen a mágusok mágikus erejével.

- **ÆGIS:** A conventus ægise meglehetősen erős: +35. Az összes Ősz conventus rendelkezik ezzel a varázslattal, melynek pontos leírása a 202. oldalon található.

➤**Variációk:** A conventus ægise nagyon erős (45), ám egy olyan rituálé szükséges a fenntartásához, mely nem hermetikus eredetű, és amelynek létezéséről a Rend pillanatnyilag nem tud (pl. emberáldozat, vagy hatalmasabb démonok vagy tündérek jelenléte a szertartásnál). A titok csupán a conventus leghatalmasabb mágusai előtt ismert, de ők tudják, hogy ennek napvilágra kerülése súlyos következményekkel járhat a conventusra nézve. Vagy: a conventus ægise elég gyenge (+15), ám ezt gondosan titokban tartják. A legtöbb rivális conventus úgy gondolja, sokkal erősebb, így nem igen akaródzik kipróbálniuk.

Világi tulajdonságok

- **KÖNYVTÁR:** Egészen kiváló: tíz Ismeret képzettség könyvei találhatóak meg benne, az ismeretek fokozatait pedig a Világi Könyvtár táblázatból tudhatjuk meg (110. oldal).

➤**Variációk:** A könyvtár nem túl jelentős: csak hat Ismeretből választhatunk. Vagy: válasszunk egy speciális témát-térképet, démonok, tündérek. Ezen a téren a conventus gyűjteménye egyedülálló.

- **FELSZERELTSÉG:** Az Ősz conventusok jól ellátottak: több mint elégséges a felszerelésük, ha utazni vagy kutatni kívántak; és képzett kézműveseik sincsenek híján az alapanyagokkal, ha valami esetleg még sincs raktáron. Emellett a conventusnak egész istállóra való málhás- és hátsalova van, bár ezek még mindig idegesek kissé, ha varázshasználóval van dolguk. Ha a conventus vízhez közel települt, féltucatnyi hajó áll rendelkezésükre (maximum tízlábnyi hosszúak).

➤**Variációk:** Vízhez közeli Conventus birtokolhat közep nagyságú (30 láb hosszú) hajót. Vagy: a Conventus néhány lovát arra képezték ki, hogy minden gond nélkül elviselje a mágiahasználókat a hátán.

- **BEVÉTELI FORRÁSOK:** Az Ősz conventusok jelentős pénzüsszeggel gazdálkodhatnak. Az idősebb mágusok alapján véve annyit költhetnek, amennyit csak akarnak (persze ésszerű határokon belül); a fiatalabbak pedig megfelelő mennyiségű költőpénzt kapnak, ha a conventus ügyeiben járnak. A conventusban akár olyan ritka értékek is megtalálhatóak, mint alakos falikárpit a nagyteremben, vagy a jelentősebb mágusok arcképei a falakon.

➤**Variációk:** Ellenségei politikai ügyeskedéseinek eredményeképp a conventus legtöbb bevételi forrása elveszett számára. Évről-évre még az alapkiadások fedezete is nehézségekbe ütközhet. Vagy: a külvilág (és a legtöbb conventus-tag) számára is ismeretlen okokból, valamely sötét titok miatt a pénzesládák jóval gyorsabban ürülnek ki, mint ahogy megtelnének. Az okok közt szerepelhet olyasmi, mint egy idősebb mágus indiszkrécioja vagy más hibás lépése, esetleg egy ambiciózus udvarnagyi sikkasztásai. Vagy: a conventus különösen gazdag, és ez lehetővé teszi, hogy tagjai az udvari középnemesség szintjén élhessenek: egy effajta conventus akár kényelmes városi házak tulajdonosa is lehet a környéken.

A külvilág

- **KAPCSOLATOK:** Kiterjedt szövetségi rendszer, kapcsolatok és kémek, akik pontosan informálják a conventust mindarról, ami a Rendben és a külvilágban

történik, a kérdés minőségétől függően néhány nap vagy hét alatt.

➤**Variációk:** A conventusnak egészen kiváló az információhálózata: annyira kiváló, hogy a híreket meg kell rostálni, mielőtt a leglényegesebbek a mágusok fülébe jutnak. Az udvarnagyi és a mágusok így éppoly gyorsan tudhatják meg a világban történt legfontosabb eseményeket, mint a főnemesség, és a főpapok. Vagy: az informátorokat nemrég súlyos támadás érte a conventus valamely ellenségének részéről (Egyház, nemesség, rivális conventus). Az információk gyérek vagy teljesen félrevezetőek. Vagy: egy ellenséges kém működik a conventus falain belül, aki minden fontos eseményt vagy határozatot jelent megbízóinak.

- **HÍRNEV:** Változatos, függhet a conventus minőségétől, és a legmélyebb tisztelettől egészen a nyílt ellenségeskedésig terjedhet. Az Ősz conventusok jelentős politikai hatalmat képviselnek a Rendben és hírnevük jórészt attól függ, hogyan használják ezt a hatalmat. Erőszakosan és uralomvágyón, gyakran tisztátalan eszközöket is igénybe véve? Vagy fölébe emelkednek a torzsalkodásoknak, közbenjárókként működve a Rendben belüli vitás ügyekben? Vegyük figyelembe a conventus általános „személyiségjegyeit”, mielőtt döntenénk.

- **KAPCSOLATOK:** Számos szövetséges és ellenség. A Kapcsolatok táblázatból válasszunk vagy dobjunk három ellenséget és két szövetségest (109. oldal). Az ellenségek egyike mindenképp egy rivális conventus kell legyen (de nem Tavaszi).

➤**Variációk:** A conventusot különösen kedvelik: három szövetséges és csak egy ellenség választható. vagy: a conventus sok ellenséget szerzett korábbi évei alatt: négy ellenség és csak egy szövetséges választható.

- **KÖTELEZETTSÉGEK:** Az Ősz conventusoknak ritkán vannak kötelezettségei, hacsak nem olyan kiváltképp erős világi vagy mágikus hatalmak felé, mint a pápa, királyok, vagy Árkádia, esetleg a Pokol valamely hercege. Ezt a variációt csak akkor válasszuk, ha beleillik a conventus történetébe.

Tél

A Tél conventusok már túljutottak hatalmuk csúcs-án; ám szinte felmérhetetlen tudással és tapasztalattal rendelkeznek, amiből meríthetnek. Az idősebb mágusok különcök és visszavonult életet élnek: egyáltalán nem vágnak külvilági kapcsolatokra. Az új mágusoknak (a játékos karaktereknek) erősen kell küzdeniük azért, hogy új életet leheljenek a conventusba. Egészen addig, amíg tiszteletben tartják az idősebbek excentrikus szokásait, csaknem teljes szabadságot élvezhetnek. Téli conventusot csak akkor válasszunk, ha a gondolat, hogy különc vén mágusokkal kerülhetünk szembe, nem riaszt el, és azt se bánjuk, ha a conventus ügyeinek irányításából valamivel több hárul ránk. A kérdés: vajon sikerül-e a Tél mélységeiből újra tavaszt hozni a conventus életébe, beteljesítve így a körforgást?

Az alapok

- **ELHELYEZKEDÉS:** Mivel a conventusot még akkor alapították, amikor a Rend sokkal kisebb volt, az alapítók tetszés szerint választhattak. Ennek eredményeképpen a Tél conventusok a legkíváncsabb helyeken találhatók – ez a legtöbb esetben könnyen védhető, embertől teljesen elhagyott részeket jelent. Ilyen lehet egy hegytető, szigetek,

egy meredek sziklafal teteje, vagy bármely más, a fentieknek megfelelő terület.

➤**Variációk:** Válasszunk egy Ősz conventusnak megfelelő helyet.

- **MÁGIKUS AURA:** Ami azt illeti, az első választás nem szükségszerűen a legjobb. A legtöbb Tél conventus igen erős mágikus aurával rendelkezik, néha erősebbel, mint amit egy emberi szervezet képes elviselni (tudniillik 6-nál több). A pontos érték meghatározásához dobjunk az Aura táblázatból (110. oldal).

➤**Variációk:** Növeljük az Aura értéket eggyel, vagy csökkentsük eggyel vagy kettővel.

- **ERŐDÍTÉS:** A Tél conventusoknak rengeteg idejük volt arra, hogy valaha szerény méretű erődítéseiket kiterjesszék. A conventus mára szélesen elterpeszkedő erődde nőtt, a századok során alkalmasszerűen hozzáadott falakkal és tornyokkal, így a conventus lakói közül mindenkit könnyedén el tudnak szállásolni. Ennek ellenére, az épületek legnagyobb része elhagyatott és a falak és a lakótorony állapota sem túl jó: a conventus ma már inkább hagyatkozik természetadta védelmére, mint erődítéseire.

➤**Variációk:** Az általános állapot jó: a védművek ugyan nincsenek tökéletes állapotban, de legalább nem tátognak rések a falakon vagy lyukak torony falában. vagy: az állapotok annyira rosszak, hogy már a műhelymunkát fenyegetik (a tetők beomlanak stb.). Minden mágusnak le kell vonnia 1d/2-t műhelyérték dobásaiból.

A lakók

- **BELSŐ VISZONYOK:** Egy Tél conventus mágusainak többsége már idős és gyakran mániákusan ragaszkodik valamihez minden más dolog rovására: ez lehet pl. egy különösen magas szintű varázslat megalkotása, egy magasröptű mágiaelméleti kérdés megoldása, vagy valamilyen egészen furcsa szenvedély, mint a rovarlábgyűjtés. Ezeknek a varázslóknak többsége már a Szürkület határán jár (a részletekre vonatkozólag ld. a 298. oldalt). Természetesen más mágusok is élhetnek a conventusban, együtt a vén és alkotni már képtelen öregekkel: ők gyakorta az előbbieket utolsó tanítványai, akik ha igazán igyekezők, lettek volna, a conventus még az Őszben járna. A conventus belső viszonyai és politikája széles skálán mozoghat annak csaknem teljes hiányától (amikor a varázslók közt szinte nincs is kapcsolat), a veszélyesen bizarrig. Bármilyen legyen a helyzet, a fiatalabb mágusoknak nagyon óvatosan kell mozogniuk és jól informálnak kell lenniük, ha tisztában akarnak lenni valamennyi varázsló excentrikus szokásaival.

➤**Variációk:** A conventus egyik lakója életerős, középkorú mágus. Vagy: az idősebb varázslók még nem zárkoznak el annyira a világ dolgaitól: talán Telük oka nem is erejük hanyatlása volt, hanem könyvtárak vagy vis-forrásuk teljes elvesztése. Most leginkább elvesztett hatalmukat próbálják visszaszerezni

- **CSATLÓSOK:** Számukat a Csatlós táblázatból (110. oldal) állapíthatjuk meg. A közhangulat változatos lehet, a feltétlen hűségtől egészen az elhanyagolt önelégültségig, és nagymértékben függ a conventus többi lakójától is. A csatlósok valószínűleg valamennyien a conventusban születtek és nőttek is fel: emiatt, ha a conventus Aurája 6-nál nagyobb értékű, mindannyiuknak akad valamilyen szellemi vagy testi fogyatékosága. Felszerelésük minősége is változatos lehet, de a legvalószínűbb az átlagos fegyverzet, elszórtan néhány

őcskébb és jobb darabbal. Az idősebb csatlósoknak akár varázsfegyverek is lehetnek a birtokukban (végleges *A Penge éle varázslattal*, Mu5, például). Képzésük ugyanolyan fokú, mint az Ősz conventusokban élőké. Azoknak a csatlósoknak, akiket a játékosok alakítanak, olyan Előnyökkel és Hibákkal kell rendelkezniük, melyek tükrözik egy erős mágikus Aura hatását.

➤**Variációk:** A conventus hűséges és egészséges csatlósokkal rendelkezik; dobjunk úgy, mint egy Ősz conventus esetében, felszerelésüket pedig alkossuk egyformán átlagos, személyenként egy darab drágább fegyvert kivéve. Vagy: a csatlósok elhanyagoltak és rosszul képzettek: dobjunk normálisan, de csak éveik számának megfelelő tapasztalati pontot kaphatnak, fegyverzetük gyenge, és Megbízható és Bátor jellemvonása mindöjüknek negatív. Vagy: a csatlósok vezetője lassanként megkísérli átvenni az uralmat a conventus felett. Ha ez a folyamat tovább folytatódik, a conventus olyanná válik, mint egy földesúri kézben lévő kisebb vár.

- **EGYÉB LAKÓK:** Számuk és hovatartozásuk jelentősen változhat. Lehet, hogy még akad „használatos” köztük (hasznosabb Képzettségek 3–4-es fokon), bár ők valószínűleg éppoly excentrikusak, mint gazdáik, és leginkább csatlósok lehetnek. Másrésztől a kevésbé képzetek (2–3-as fok) gyakoribbak, ám ha conventus Aurája 6 feletti, kisebb testi és szellemi elváltozások mindannyiuknál előfordulhatnak.

➤**Variációk:** A conventusot gyakorlatilag teljes mértékben (a mágusok lakótoronyát kivéve) az udvarnagytartja a kezében; és minden látogatónak először hozzá kell fordulnia, ha el akar érni valamit. Természetesen előfordulhat, hogy ez az udvarnagyt nem egészen épeszű, vagy csupán akad néhány különleges szokása. Vagy: a lakók voltaképp egyszerű parasztok, akik valahogy megtelepedtek a régi falak között. A szervezetség minimális: csupán azokat a legszükségesebb munkákat végzik el, melyek ellátják külön „mestereiket”.

Mágikus tulajdonságok

- **KÖNYVTÁR:** Valószínűleg egészen különleges, ám igen nehéz lehet bejutni. Az évek hosszú sora alatt a legtöbb kötetet kikölcsonőzték a külön varázslók, hogy aztán soha ne is hozzák vissza (kivéve 1d-nyi kötetet). Néhány elfeledve hever valahol, néhányat állandóan használnak, néhányat pedig egyáltalán nem is tudnak már elolvasni. Ha valaha is összegyűjtették őket, az eredmény 1d+12 három művészetben, és 1d+8 a többiben; a varázslatok szintjeinek száma 500 lehet.

➤**Variációk:** Egy megszállott könyvtárosnak valahogy sikerült megőriznie néhány ritka és értékes kötetet, ráadásul meglepően jó állapotban: 1d+14 három Művészetben, 1d+11 a többiben, a varázslatszintek száma pedig 300. Vagy: az összes kötet hiányzik a könyvtárból, és nehéz és időrabló munka lenne mindet összegyűjteni. Vagy: a mágusok féltékenyen őrzik a könyvtárat, és csak kiválasztott keveseknek engedik meg használatát.

- **MŰHELYEK:** A helyzet e téren hasonló az Ősz conventusokbelihez. Az idősebb mágusok műhelyei gyakran őcskásüzletre emlékeztetnek, a századok alatt felgyülemlett, szeszélyesen szétszórt felszereléssel. Az ifjabbaknak be kell érniük a maradékkal, vagy a használt felszereléssel, hisz az új beszerzések meglehetősen ritkák. A hatékonyság és a mágusok valamint más lakók szelítségétől függően, -1 és -3 közötti módosító

használatosak a műhelyérték dobásoknál. Egy biztos: helyhiánnyal viszont nem kell törődni.

➤**Variációk:** Elegendő műhelyfelszerelés van még ahhoz, hogy mindenkinek meglegyen a maga tisztességesen működő Műhelye: nincsenek negatív módosítók. Vagy: a fiatalabb varázslók használhatják már elhunyt Mesterük műhelyét. Ha ez a helyzet, a műhelyérték dobásokat -5-ös módosítóval kell kezdeni, és minden évben, amikor legalább két évszakon át használják a Műhelyt, ezt eggyel csökkenthetjük (ahogy egyre jobban megismerjük a felszerelést). A műhelyérték dobás egészen +3-as módosításig mehet el, de amíg negatív értékű, mindig két Balsiker kocka jár mellé.

- **VARÁZSTÁRGYAK:** A Tél conventusok számos varázstárgyat birtokolnak, habár ezek jó része valahol lappang, eltört, vagy nem egészen jól működik. Négy kisebb hatalmú varázstárgy (suttogó forrás, mágikus megvilágítás, kódvarázs) és egy átlagos választható (mágikus figyelőrendszer, bűvös ajtó, és hasonló).

➤**Variációk:** A hibásan működő tárgyakat könnyű megjavítani, vagy többségük eleve jó állapotban van. Vagy: a varázstárgyak veszélyesen instabilak, és gyakran komoly sérüléseket okoznak azoknak, akik használni próbálják őket. Vagy: a mágusok birtokolnak egy különösen hatalmas varázstárgyat, melytől maradék erejük egésze függ.

- **VIS-FORRÁSOK:** Bár a conventus a múltban hatalmas vis-tartalékokkal rendelkezett, ezek közül mára sok lepadt, vagy elvitatták más, fiatalabb és erősebb conventusok. Azonban még így is évente 25 egységnyi vis gyűjthető be.

➤**Variációk:** Évente még 15 egységnyi vis elérhető. Vagy: mivel csaknem az összes forrást elvitatták már más conventusok vagy mágikus lények, csupán évi 15 egység gyűlik össze. Vagy: a conventus egyáltalán nem rendelkezik már külső vis-forrással, hanem kizárólag hatalmas, titkos vis-raktárát használja minden célra: ez 500 egységnyi különböző típusú vis-t tartalmaz. Vagy: a conventusnak nincsenek elsődleges vis-forrásai, de a könyvtárát használó látogatóktól évi 30 egységnyi gyűjt össze használati díjként.

- **AEGIS:** valószínűleg meggyengült az évek során: átlagosan +15 értékű. Minden conventus rendelkezik ezzel a varázslattal, melynek részletes leírása a 202. oldalon található.

➤**Variációk:** +25, vagy csupán +5 értékű aegis.

Világi tulajdonságok

- **KÖNYVTÁR:** A legtöbb Tél conventusban elég nagy az ilyen témájú tekercsek száma, bár valószínűleg nincsenek túl jó állapotban. Válasszunk tíz Ismeret jártasságot, melyek megtalálhatóak a könyvtárban, és dobjunk egy stressz-dobást a Világi könyvtár táblázatból (110. oldal). Ha az eredmény 0 vagy Balsiker, az azt jelenti, hogy a könyvek használhatatlanok, a kor vagy a rossz tárolás miatt. Ezenfelül valahányszor valaki megkísérli valamelyiket kinyitni, dobjunk stressz-dobást. Ha az eredmény Balsiker, a kötet visszavonhatatlanul megromlódott.

➤**Variációk:** Egy szenvedélyes könyvtárosnak sikerült valahogyan megmentenie a köteteket az enyészettől, úgy, hogy egyik sincs kétségbeesett állapotban. Vagy: a könyvek különösen sérülékenyek. Használat során dobjunk stressz-dobást. Ha az eredmény 3 vagy alacsonyabb, a kötet helyrehozhatatlan sérüléseket szenvedett.

- **FELSZERELTSÉG:** Nagyszámú, de rossz állapotban. Új tárgyakat nem készítenek vagy szereznek be, bár egy kis idő ráfordításával lehet, hogy rengeteg érdekes dolgot lehetne előásni...

➤**Variációk:** Egy elfelejtett raktárban egy ládára való kiváló minőségű sosem használt felszerelési tárgy hever. Minden évszakban, amikor használnak valamiféle felszerelést, dobjunk egy egyszerű dobást: ha az eredmény 9 vagy nagyobb, a ládát megtalálták.

- **BEVÉTELI FORRÁSOK:** Mivel politikailag már nem jelentős, egy Tél conventusnak viszonylag kevés bevételi forrása van. Sok, az elmúlt évek alatt mindvégig gondosan karban tartott külső birtokot feladtak, vagy elvitatták más conventusok, esetleg helyi világi hatalmasságok. Másrészt persze egy Tél conventus mágusainak már nemigen van szükségük pénzre: általában szegények, és nem igényelnek egzotikus dolgokat vagy drága műhelyfelszerelést.

➤**Variációk:** Valamelyik kincstárszobában egy 10 ezer ezüst értékű pénzesláda hever elfeledve. Évente egy kockadobásnyi esély van felfedezésére (10+ esetén). Vagy: a conventus teljesen tönkrement. Az alapvető élelmiszereken és mindennapi használati tárgyakon kívül már semmit nem tud beszerezni.

A külvilág

- **KAPCSOLATOK:** A Tél conventusok többsége teljesen elszigetelt a külvilágtól. A legfontosabb híreket kivéve minden másnak évekbe telik elérni a Conventusot, és a Hírnökök sem igen keresik fel mással, mint a fontosabb tribunaliumokra szóló meghívásokkal.

➤**Variációk:** A conventus „elveszettnek” számít. Senki sem keresi már fel, és a legtöbben lakóit is halottnak hiszik. vagy: egy helyi Küldönc személyes gondjaiba vette a conventusot és gyakorta felkeresi – azaz évente maximum kétszer. Vagy: a conventus lakói gondot fordítanak arra, hogy fenntartsák kémhálózatukat és a szövetséges-kapcsolatokat, melyeket még az Ősz ideje alatt építettek ki. Így, bár a világ dolgait illetőleg többnyire sötétben tapogatoznak, a lakók némelyike igen jól informált lehet.

- **HÍRNÉV:** A Tél időszakuk elején járó conventusok nagy tiszteletnek örvendenek a Renden belül múltbéli érdemeikre való tekintettel, ám ez gyorsan elillan, mielőtt némely ifjú conventusok próbálgatni kezdik a conventus politikai és mágikus hatalmát. Idővel így a conventus valamikori

Kapcsolat táblázat

Dobás (egyszerű)	Szövetséges/Ellenség
1	Kisebb helyi nemes
2	A helyi parasztság
3	Egy mágikus lény
4	Egy gazdag kereskedő
5	A helyi Egyház
6	Egy Tavasz conventus
7	Tündérek/démonok kisebb csapata
8	Egy tündérkirály(nő) /egy démonherceg
9	Egy Nyár conventus
10	Egy Ősz conventus

hatalmának emléke is elenyész; hírneve pedig általában csupán korábbi dicsőségének árnyéka.

➤ **Variációk:** A mágusok még mindig aktívan részt vesznek a Rend belső ügyeiben. Kis hatalommal rendelkeznek ugyan, de annál több szavazatot bírtokolnak (bár ezek is egyre fogynak). Vagy: A conventus mágusainak szokásairól furcsa hírek keringenek a Rendben belül. Ennek eredményeképp egyetlen odatartozó varázslót sem vesznek komolyan, és vagy egyáltalán nem is vesznek róla tudomást, vagy, ami még rosszabb, nyíltan támadják őket.

- **KAPCSOLATOK:** Számos év alatt számtalan barátot és ellenfelet szerezhettek maguknak a Tél conventusok mágusai – ám ezek legtöbbje ma már csak emlék.

Ködszirt conventus

Ez a fejezet, mely egy játékos szemszögéből íródott, bemutat egy minta conventust, Ködszirtet, lépésről-lépésre bemutatva egy Tavasz conventus tervezését. A példa segíthet jobban megérteni a conventus-tervezés folyamatát, egyben azt is bemutatja, hogyan használhatjuk a különféle variációkat, hogy egyéni vonásokat kölcsönözzünk conventusunknak. (Megjegyzés: Ködszirt ebben a fejezetben csak mint példa szerepel: teljes leírását, már mint Nyár conventust a Ködszirt (Mistridge) kiegészítőben olvashatjuk.

Ködszirt megalkotása

Az első alkalommal, amikor a csapat összegyűlik, és átfutjuk a szabályokat, elhatározzuk, hogy először magát a conventust tervezzük meg, és csak később a karaktereket. Mivel egyik játékosunk valamelyest ismeri Dél-Franciaországot, elhatározzuk, hogy a conventust oda, pontosabban a Pireneusok előhegységeibe helyezzük (a mai Franciaország és Spanyolország határára). Némi megbeszélés után átnézzünk pár történelemkönyvet és meghatározzuk a kezdőidőpontot: 1067 (az okot magunk se igazán tudjuk,): készen állunk hát, hogy megtervezzük a conventusot.

Elsőként az alapokat kell meghatároznunk: elhelyezkedés, Aura, erődítések. Mivel nem vagyunk túlsággal elragadtatva a tavasz conventusok számára megadott elhelyezkedésekkel, ezért inkább egy Nyár conventus helyét, egy alacsonyabb hegytetőt választunk: ez jól beleillik elképzeléseinkbe a Pireneusok előhegységeiről. Egyikünk egyidejűleg elkezdti a pozitív és negatív variációk feljegyzését, míg valaki más felveti az ötletet, hogy mivel a conventus leendő helyét köd gomolyogja körül, nevezzük Ködszirtnek. Mágikus Auránk meghatározásához 7-est dobunk, mely egy Tavasz conventus esetében 3-as erősségnek felel meg – nem is rossz. Az erődítéseket illetően is elhatározásra jutunk; kő lakótorony, egy alacsonyabb szikla peremén, melyet fa körítőfal vesz körül.

A következő lépés a lakók meghatározása. A belső politikai viszonyok lehetőségeit áttanulmányozva elbűvöl e rengeteg lehetőség – ezért inkább mást választunk. Egyik játékosunk ugyanis elhatározta, hogy inkább egy idősebb mágussal szeretne játszani, sőt, már nevet is talált a hölgynek: Consuelia. A csapat egyetért, annál is inkább, mivel ez a játékosunk több alkalommal is szeretné felvállalni a mesélő szerepét.

Ami a csatlósokat illeti: olcsó fegyverzettel kiállítva huszonöt van belőlük. A conventus többi lakóját is átlagosként határoztuk meg: néhányuk ellátja az alapvető takarítási és főzési teendőket, a többieknek nincs különösebb képzettségük.

Csatlós táblázat

Dobás (egyszerű)	Tavasz	Nyár	Ősz	Tél
1	15	20	50	10
2–3	20	30	75	30
4–5	25	40	100	45
6–7	30	50	150	60
8–9	40	60	200	75
10	50	75	300	100

Aura táblázat

Dobás (egyszerű)	Tavasz	Nyár	Ősz	Tél
1	1	2	3	4
2–5	2	3	4	5
6–9	3	4	5	6
10	4	5	6	7

Világi könyvtár táblázat

Dobás (stresszdobás)	Ismeret foka
0	A kötet megsemmisült
1–3	1
4–6	2
7–9	3
10–12	4
13–15	5
16+	6

Módosítók: Tavasz +0, Nyár +2, Ősz +5, Tél +7

Most a mágikus tulajdonságok vannak soron. Két pozitív variációt már elhasználtunk, most tehát egy negatívát kell felvennünk. Úgy döntünk, hogy mágikus könyvtárunk valamivel szegényesebb lesz az átlagosnál (bár ezt talán később bánni fogjuk). Ami a többit illeti, abban viszont nem térünk el az átlagtól: megfelelő Műhelyek, semmi varázstárgy, és +15-ös aegis. Másik negatív variációnk a vis-forrásunkra tesszük – valaki elvitatja tőlünk a vis egy részét. Még nincs ötletünk, kicsoda, talán egy másik conventus. A conventus vis-forrása a Herbam típusból való egyébként, és a közeli erdőben található mágikus gombából nyerhető ki.

A következő rész egyszerű: átlagos világi könyvtár (kötetekkel provanszál történelem, Hermetikus Tanok és Hermetikus Történelem Ismeretekben), és felszereltség. Nem lelkesít az ötlet, hogy szegények legyünk, ezért találunk ki a közeli ezüstabánya létezését – de szeretnénk még egy pozitív variációt. Kompromisszumképp úgy döntünk, az

ezüstbánya jelenleg elhagyatott, ismeretlen okok miatt. Kissé nehéz lesz újra beindítani, és valószínűleg számos jártékulást igénybe vesz majd – de ha sikerül, biztos bevételi forrást jelent, ezért pozitív variációként jegyeztük fel, bár csak később fogja kifejteni jótékony hatását.

Az utolsó részhez érve, mindenképp fel kell vennünk egy hátrány, majd így kiegyensúlyozzuk eddigi túlságosan is pozitív mérlegünket. Átlagos kapcsolatokat, átlagos státuszt és hírnevet válaszunk hát, és hozzá egy ellenséget a Kapcsolatok táblázatból – ez utóbbi váratlanul jól kapcsolódhat ahhoz a vishez, melyet elvitatnak tőlünk, tehát ellenfélként egy rivális Ősz conventust, Szélvágtát jelölünk meg. Ezzel egyben számtalan kalandot is előre biztosítottunk magunknak az eljövendőkhöz.

Most már nem marad más hátra, mint visszamenőleg megalkotni néhány kisebb részletet, a közvetlen környezet felvázolni, megalkotni a karaktereket – és kezdődhet a játék.

Az évszakok váltakozása

A következő részben arra találhatunk példát, hogyan változik egy conventus, ahogyan évszakai előrehaladtával egyre idősebb lesz. Egészen pontosan a Tavaszról Nyárba, való átmenetet mutatjuk be, utalásokkal arra nézvést, mi következhet az Ősz és a Tél során. Mindazonáltal megjegyezzük, hogy ez csupán egy példa, nem pedig követendő minta arra, hogyan néz ki az a bizonyos átmenet. Vannak conventusok, melyek sokkal gyorsabbak, vannak lassabbak, és olyanok is akadnak, akik néhány évtizednél nem léteznek tovább; míg akadnak, melyek örökké léteznek.

Az itt következőkben krónikászerűen olvashatjuk egy conventus fejlődésének történetét: mégpedig Ködszirt egyik mágusának, Grimgrothnak tollából, úgy, ahogyan ő látta a conventus gyarapodását: annak születésétől 1197-ig, azaz a játék hivatalos kezdőidőpontjáig. Írása jó kiindulópont lehet mindenki saját történetének megalkotásához: vagy akár magát Ködszirtet is használhatjuk önnön conventusunkként, onnan folytatva a története, ahol Grimgroth abbahagyta, vagyis a Nyár időszaknál.

Grimgroth beszámolóját időről-időre egy játékos megjegyzéseivel szakítjuk meg, melyek a szabályok nyelvére fordítják le a conventusban bekövetkezett változásokat. Segítségükkel Grimgroth története könnyebben érthetővé válik.

Megjegyzés: Ködszirt története csupán egyetlen lehetséges út a sok közül, aki viszont többet akar megtudni róla, az a „Ködszirt” (Mistridge) kiegészítő kötetben bőséges és újszerű információt találhat.

Ködszirt conventusjának története, ahogyan azt Grimgroth, a Jerbiton Házból feljegyezte.

„Légy üdvöz, nyájas olvasó, aki eme tanúbizonyságot kezdedbe veszed. Attól tartok, jóval előnyösebb helyzetben vagy nálamnál, hisz, bár életem és legbelsőbb gondolataim krónikáját tartod a kezdedben, mégis idegen maradsz számomra, akitől a pergamen és tinta mindörökké elválaszt. Jó természetet hívom most segítségül: nézd el nekem kegyesen írásom hibáit, egyben kérlek, kezeld egy idősebb társad munkájának kijáró tisztelettel, tekintet nélkül önnön éveid számára, vagy tisztségeidre. Különösképpen szeretném felhívni figyelmedet egy dologra: kérlek, ha jegyzeteket kell készítened, azt tedd illő módon a szöveg legszélén; másképp eme könyv is számos másik csúfos sorsára jutván, olvashatatlanul válik. Végül: ha munkámat kibíráhatatlanul unalmasnak vagy semmitmondónak találod: legyenek édesek álmaid.

Grimgroth”



1066: Mit is jegyezhetnék fel az Úr 1066. évről? Ha tudóseMBER vagy, bizonyára tudod, hogy ez a nevezetes hastingsi csata esztendeje; ha nem, akkor azt, hogy ebben az évben koronázták meg Vilmos angol királyt; ha pedig misztikus, azt, hogy ez évben egy hatalmas tűzgolyó volt sokáig látható az égbolton. Sajnos a – legalábbis számomra – legfontosabb esemény sokak számára észrevétlen maradt: tudniillik az, hogy letöltöttem tanoncújságot, és felavattak. Nagy öröm és egyszersmind zavarodottság ideje is ez: oly sok ösvényre léphetek, ám mindet köd lep meg előttem. Parenssem sürget, hogy mágiámat mielőbb állítsam az itteni ibériai keresztes hadjárat szolgálatába, én azonban kétségek közt őrlődöm. Míg elmém látja ennek az ösvénynek hasznát, szívem más irányt sugall. Szeretném újra látni családomat Val du Bosque-ban, akikről oly hirtelen szakadtam el annak idején, hogy mágikus tanulmányaimat megkezdjem (bár ma már jóval tisztábban látom az okot, mint akkor).

1067: A középutat választottam, bármerre is vigyen. Nem csatlakoztam egy régebbi conventushoz, de nem is siettem el valamely ifjoncközből álló gyülekezetbe való belépést. Ennek pedig ez a története: az utolsó Tribunalium alkalmával megkeresett egy ereje teljében lévő idősebb mágus, a neve Consuelia. Olyan okok miatt, melyekről mit sem tudok, meg kívánt válni conventusától, és egy újat alapítani a Pireneusok előhegységeiben. Úgy tűnt, megérti, mennyire vágyom rá, hogy hazatérjek, és azt is tudta, hogy ajánlatának nem tudok majd ellenállni. Mivel olyan utat kínált fel, mely egyszerre volt elmém és szívem szerint való is, igent mondtam. Most itt ülök Ködszirt sietősen felhúzott falai közt, egy beázó tetejű szobában, pislákoló gyertyával előttem, melynek gyengécske fénye mint-ha valaha volt tiszta és világos elhatározásaimat is árnyékba vonná. Megtudtam, hogy szüleim már rég meghaltak, és, mint kiderült, bátyám és nővérem iránt nem

érzek más semmit, csak kihűlt érzéseim terhét.

Fogalmam sem volt róla, mennyi minden kell egy conventus létrehozásához! Szüntelen munkával telnek napjaink a tavasz óta, hogy új otthonunk elkészüljön. Kiválasztottuk a helyet (ezt én találtam meg egy ködülte dombtetőn); értesítettük érkezésünkről a helyi nemességet és papságot (ezt Consuelia végezte); elkezdtük lakótornyunk építését a sziklán; csatlósokat toboroztunk; Műhelyfelszerelést rendeltünk; és így tovább – néha azért akad időnk némi evésre és nevetésre is. Consuelia olykor erőszakos, olykor furcsa mód közömbös, ám mindig elbűvölő: rejtély valamennyiünk számára. Ó, igaz is: engedtessek meg nekem, hogy bemutassam kis közösségünk többi tagját.

Felix Necromius, különös vonzódással a halál dolgai iránt; Clavius, az elme varázslója, akinek hívös álarca borotvaéles elmét rejt; és Oculo, a talányos, akinek éles a szem mások szándékainak és jövőbeli eseményeknek kifürkészésére egyaránt.

Minden összevetve: nem túl rossz társaság. Azt hiszem, kedvelni fogom Ködszirtet – feltéve, hogy megjavítják a dolgozószobám tetejét!

MEGJEGYZÉSEK: Az első játékkülés a conventus megtervezésével telt el. Miután ezen túlestünk, átnéztük a mágiával foglalkozó fejezeteket, és megbeszéltük, ki milyen típusú varázslót szeretne alakítani. Szerettünk volna olyan kiegyensúlyozott csoporthoz kialakítani, melyben a tagok ereje kiegyensúlyozott egymást. Szerencsénkre mindegyikünknek különböző az elképzelése a mag karakteréről, így a végén csoportunk a következőkből állt: Consuelia, a csapat vezetője, az Illúziók Urnöje (Imagonem); Grimgroth, a Négy Szél Mestere (Auram); Felix Necromius, Élet és Halál Ismerője (Corporem és Intellego); Clavius, az Elme Ura (Mentem); és Oculo, a Tudás Gyűjtője (Intellego). Természetesen nem sikerült minden Művészetre mágust találnunk, ám jelenleg így is jó.

Hasonlóképp alkottunk meg a bajtársakat is: igyekeztünk erejüket az általunk leginkább fontosnak tartott területekre összpontosítani. Bajtársaink a következők lettek: Dexter, a félkező bárd (jó társadalmi képzettségek és kapcsolatok a nemességgel); Róbert testvér (gyógyító és a helybeliek jó barátja); Kip, a kölyök (enyveskező utcagyerekek városi alvilági kapcsolatokkal); Varangy, a kapus (rendkívül visszataszító törpe számos mágikus képességgel és magas szintű ismeret képzettséggel); valamint Homer, az erdőjáró (harci és vadonbeli ismeretek).

Mielőtt befejeznénk az estét, egyetértünk abban, hogy a közelgő játékkülésre ki-ki teljesen kidolgozza karakterét, úgyszintén önt-öt csatlóst.

1078: Tizenegy hosszú év telt el azóta, mióta utoljára feljegyeztem volna bármit is, barátom. Kérlek, nézd el nekem, hisz még soha nem volt ennyi dologom. Hogy hová tűnt el ez a sok idő? Fontos kérdéseken töprengve, számtalan órát töltve kísérletezéssel és kutatással. Hová lett vajon annak az évszakra nyugalma, melyet képességeink fejlesztésével vagy feltételezetten növekvő számú személyes varázslataink begyakorlásával töltöttünk? Elmúlt mind. Széttörte nyugalomunk tükrét a kívüllág durva ökle és a conventus szükségletei. Természetesen sikerült némi időt nyernem magam és társaim számára a pihenésre, de jaj, Parensem soha nem mondta, hogy ez ennyire kevés lenne! Hogy túl keserűnek tűnik, amit mondok? Talán azért, mert bajaim jó részéért csak önmagam okolhatom.

Pedig minden jól kezdődött. Kíváncsivá tettek Consuelia gyakori, conventuson kívüli tett utazásai (az igazat megvallva nem csak én voltam így ezzel), és megkértem, hadd kísérjem el legközelebbi útján. Így történt,

hogy életem mindörökre megváltozott. Azon az első úton ugyanis a helyi földesurat látogattuk meg, hogy megkíséreljük megszerezni egy régen felhagyott ezüstmánya bérleti jogait a közeli hegyekben. A nemesúr meglehetősen megkedvelt (azt hiszem, ez az úgynevezett Szelíd Adomány képessége miatt van), és furcsa módon én is jól éreztem magam. Amikor hazafelé tartottunk, elkövettem azt a hibát, hogy megemlítettem ezt Consueliának, ő pedig onnantól kezdve mindig megtalálta az ürügyet, amivel magával cipeljen minden egyes környékbeli kisnemeshez, nagygazdához vagy csupaszarcú paphoz, akit a „conventus érdekeinek szempontjából” hasznosnak ítélt. Azt gyanítom, régi Conventus (melyről sohasem beszél), meglehetősen rossz viszonyban lehetett a világiakkal: de erről majd más alkalommal szólok. Valójában én annyira sikeresnek bizonyultam e téren, hogy hamarosan én voltam az egyedüli a Conventusban, akivel a világiak szülni kívántak, ha ügyük támadt velünk. Igaz, hogy ez talán szórakoztató lett volna más számára, ám nem szükség szerűen ez a legjobb megoldás, ha a mágus szeretné nyugodtan tanulmányainak szentelni magát.

Mégis, azt kell mondanom, hogy büszke vagyok elért eredményeinkre. Sikerült megszerezniünk a bányajogokat és elkezdhetjük a helyreállítási munkálatokat is – cserébe csupán azt kérte a báró, hogy tartsuk távol birtokaitól a veszélyes vadállatokat és a rablókat; no meg a következő húsz esztendő ezüstbevételenek egyötödét. Emellett egy csapat keménykötésű béres szolgálatait is meg tudjuk már fizetni, akik a bányában kezdtek el dolgozni (és akik később kivétel nélkül bajkeverőnek bizonyultak). Az egyháziak már nem voltak ennyire megértőek, de a kölcsönös félelem és tisztelet segített elrendezni a dolgokat.

Ami a többi eseményt illeti: megkezdtük időközben összehozott csatlósaink kiképzését; kifüstpoltunk egy helyi rablócsapatot, akik eléggé nyilvánvalóan a szomszédos nemesúr szolgálatában álltak; s a conventus jelenléte lassan az egész völgyben ismertté vált. Ó igen, csaknem elfelejtettem feljegyezni az egyik legfontosabb eseményt. Öt esztendeje, amikor Felix elindult, hogy begyűjtse évi vis-ünket Pasaquine közelében, csak hűlt helyét találta! Némi mágia segítségével sikerült megtudnunk, hogy a tolvaj Szélvágta, egy, a mienkénél sokkalta régebbi alapítású conventus, mely tőlünk pár mérföldnyire délnyugatra fekszik. Attól a naptól fogva titkos háború kezdődött közöttünk, ám pár csatlós halálától, némi élelmiszerlopástól és néhány Certamentől eltekintve komolyabb összetűzésre nem került sor. Természetesen a következő Tribunaliumon előadjuk majd panaszainkat, ám vajmi kevés esélyünk van rá, hogy igazságot szolgáltatnak egy ennyire fiatal Conventusnak. Némi vigaszt nyújt mindazonáltal az a tény, hogy Szélvágta a maga szokatlan és megkérdőjelezhető forrásból eredő mágiájával legalább olyan kevés hatalommal bír a Renden belül, mint mi.

MEGJEGYZÉSEK: Első néhány valódi játékkülésünk során olyan történetek kezdtek el kialakulni, melyek később Ködszirt alapvető témáivá nőttek ki magukat: egyben arra is jók voltak, hogy megismertessék karaktereinkkel környezetünket és annak lakóit. Első kalandunk során például mindjárt egy mágikus lénnyel kerültünk szembe, amely az egyik falu közelében vert tanyát. Nemcsak vele kellett megküzdenünk, de meg kellett győznünk a helybelieket is arról, hogy nem vagyunk magunk is ördögök. További történetek során át ismerkedtünk meg a helyi nemességgel, elűztünk egy csapatnyi rablót a környékről, és felfedeztük az elhagyott ezüstmányát is. Egyikünk története során keveredtünk konfliktusba újonnan szerzett ellenségünkkel, Szélvágrával. Legtöbbször ugyanaz a társunk mesél, aki Consuelia alakját kitalálta, ám néha más csapattársaink átvállalják ezt a szere-

pet. Átlagban két kaland esik meg egy játékév alatt, de ahogy elfogadtatjuk magunkat Val du Bosque lakóival, lassan ki is fogyunk a történetekből, mivel már nem kell minden apró ténnyel számolni tartanunk, mely fenyegetést jelenthetne conventusunk számára. Ezért jövőbeli kaland-üléseinkre (meg hogy számontartsuk, hogy fejlődik conventusunk) egy „kívánságlistát” készítettünk, amelybe egyúttal azt is feljegyeztük, mely elvarratlan szálok vagy ellentétek várnak még megoldásra. Így mindazok, akik mesélőkként kívánnak működni a közeljövőben, használhatják e listát arra, hogy ötleteket merítsenek belőle. Néhány játékkülés után például így nézett ki a listánk:

„Felderíteni az ezüsbányát; biztonságosabbá tenni a munkások számára; elintézni a hegyi rablókat; meglátogatni a helyi földesurat (Grimgroth). Hosszú távon: valamit tenni kell Szélvágta ellen – esetleg rábírní őket a Kóda megszégésére? Szövetségéseket keresni a legközelebbi tribunali-umon. A conventus számára: szállás a csatlósoknak, kiképezni őket; jobb könyvtár; javítani a védműveken; tartós bevételi forrás (a bánya); kézműveseket toborozni; és honnan szerezünk mi tulajdonképpen az élelmet?”

1100: Új veszély fenyeget mindnyájunkat. Öt esztendeje Orbán pápa keresztes hadjáratot hirdetett, a Szentföldnek a „bűtlen szaracénoktól” való felszabadítására. Hiába reméltem, hogy szavai süket fülekre találnak: a kisnemeseket és lovagokat cseppet sem tántorították el a várható nehézségek, és gyűltek a szavára, mint legyek a döghúsrá. Egy év sem telt bele, nagy sereg kelt útra, és három év múlva híre jött Antiochia elestének. Csak remélhetem, hogy hamarosan vereséget szenvednek, mert minden új győzelmük csak erősíti őket és mozgalmukat. Ha a pápa, pusztán azzal, hogy prédikál a kereszteseknek, képes őket arra sarkallni, hogy elfoglalják az araboktól Antiochiát, vajon mi tarthatja vissza attól, hogy a mi Rendünket is száműzze a civilizált világból? Annyira súlyosnak ítélték Rendünk vezetői a helyzetet, hogy egy rendkívüli Tribunaliumot hívtak össze a múlt esztendőben.

Természetesen ez nem oldott meg semmit; a hevesebb vértük az Egyházzal való azonnali és nyílt összecsapást sürgették, míg a józanabb gondolkodásúak azon a véleményen voltak, hogy az összes conventusnak el kell hagynia a civilizált vidékeket. A vita végén arra a megállapodásra jutottunk, hogy egyenlőre valamennyien tiszteletben tartjuk az Egyházat és szolgálát. Sokan szerették volna, ha ennek a megállapodásnak megszegését sarkalatos bűnnek mondja ki a Rend, ám ezt gyorsan leszavazták a többiek. Azt gyanítom, a legtöbb conventus gondosan betartja majd e „törvényt” néhány évig, aztán szépen kényelmesen elfelejtik.

Ezen a Tribunaliumon számos más dolog is megvitatásra került: többek között a mi vitánk Szélvágtával. Az öregebb conventusokat szemlátomást nemigen érdekelte torzsalkodásunk, és, mivel hasznat nem láttak belőle, egy perc alatt ügyesen félresöpörték az egész megoldatlan ügyet. Consuelia úgy feldühödött, ahogy még sohasem láttam (alighanem régi conventusa mesterkedéseit vette észre), és miután heves vitába bonyolódott Cellamonnal, Szélvágta vezetőjével, Certament vívott vele, melyet szerencsésen meg is nyert. Egyéb érdekes dolog nemigen történt; bár én a magam részéről remekül elbeszélgettem a Bellaquin conventus-béli Augustusszal, aki végül az én Al-Magust példányomért cserébe kölcsönadta nekem a helyi nemesség köreiben meglehetősen népszerűsége szert tett verses história, a Le Chanson de Roland egy példányát. Remélem, hogy ennek áttanulmányozása közelebb visz majd a nemesség gondolkodásmódjának megértéséhez. Abban is megegyeztünk, hogy ezután rendszeresen elküldjük egymásnak könyvtáraink kódexeit: hiszem, hogy miközben megosztjuk Bellaquinnel, amink van, a mi tudásunk is gyarapszik.

És most világibb dolgokról. Általánosságban Ködszirt erős és egészséges. Újabb csatlósokat fogadtunk fel és képeztünk ki, s lakótornyunk lábánál elkezdünk megfelelő lakóépületeket emelni számukra. Emellett meg kell említenem, hogy ezüsbányánk újra termel, és megfelelő bevételt biztosít számunkra, melynek na-gyobb részét Műhelyeink felszerelésére költjük, meg élelmiszerre, pergamenre, tintára, és más fontos cikkekre.

Ahogy már említettem, könyvtárunk mielőbbi fejlesztésére szorul. Már mindannyian kívülről tudjuk, amit csak megtanulhattunk összes kódexünk-ből és többre vágyunk. Miután nincs sok esélyünk új varázkönyvek beszerzésére, egyetértettünk abban, hogy inkább új vis-források után nézünk. Reméljük, hogy találhatunk egyet a közelben, közelebb, mint Bellaquin-ellenkező esetben Szélvágta tetemes előnye kerül velünk szembe.

MEGJEGYZÉSEK: A Tribunaliumot nagy élvezettel játszottuk ki. Először meghatároztuk, ki képviseli Ködszirtet (Consuelia és Grimgroth), mindenki más különböző egyéb conventusokba való mágusokat alakított, akiket önnön céljaik és érdekeik mozgattak. Habár a dolgok néha kicsit összekuszálódtak, és a mesélőnek nehéz volt közben tartania az eseményeket, mégis, a végén úgy éreztük, megérté. Ezután, ha valami változatosságra vágyunk, eljárszunk egy Tribunalium-ülést.

Conventusunk ugyan sokat fejlődött az elmúlt huszonöt játékv alatt, mégsem jutottunk el még a Nyár periódusba. Hogy miért? Átnéztük a Nyár conventusok kritériumait, és összehasonlítottuk saját meglévő erőinkkel; és sok vonatkozásban Ködszirt még nem jutott előre. Egyelőre tehát folyamatosan javítjuk „kívánságlistánkat”, valamint sok időt és pénzt fordítunk a kíváncsú fejlesztésekre.

Ebben a periódusban játékevenként egy kaland került elmesélésre: politika, rejtélyek, megoldatlan kérdések, felfedezések, no meg párbaj és harc – mind terítékre került, bár ami azt illeti, számos történet csupán csatlós és bajtárs karaktereinket vette igénybe.

1125: Újabb negyedszázad múlt el – és Ködszirt még mindig áll. Korábbi félelmeim egy, a Rend elleni keresztes hadjáratról megalapozatlannak bizonyultak; legalábbis egyelőre, hisz a világiak figyelmét lekötö a szentföldi hadakozás. Mindennek ellenére igyekszünk nem összetűzni az egyházzal, mi több, inkább arra törekszünk, ne is igen vegyenek észre.

Mostanában egy új szerzetesrend, a ciszterciek részesültek földadományban tőlünk északnyugatra: már áll a monostoruk is, egy igen dísztelen, egyszerű épület. Be kell val-lanom, nagyon kíváncsivá tettek ezek a szerzetesek – sok vonatkozásban hasonlítanak ugyanis monostoraik a mi conventusainkhoz. Elhatároztam, hogy udvariassági látogatást teszek náluk – és igencsak kedvemre való volt, amit láttam és tapasztaltam. Apátjuk, Vincent barátságos és művelt személy, éles elmével és erős politikai érzéssel megáldva. Eredetileg vándorló tudósként mutatkoztam be, ám hamarost úgy felbátorított elbűvölő modora, hogy elárultam neki a magam és társaim kilétét. Nem tűnt ellenségesnek, inkább felvillanyozta a tudat, hogy egy csupa kímélt főből álló kis közösség él nem is oly messze az övéktől. Felvetette az ötletet, hogy egy-egy tagunk kölcsönösen látogassa meg egymást, hogy megismerjük, miképp is él a másik. A első találkozások jól sikerültek, és várakozással tekintek a többi elé. Az ilyen események valóban felcsillantják a többi elé. Az ilyen események valóban felcsillantják a többi elé. Az ilyen események valóban felcsillantják a többi elé.

Clavius, akit nagyon érdekelnek a filozófiai kérdések,

az, akit leginkább foglalkoztat az apát ötlete, és valószínűleg hajlana is a cserére. Mindazonáltal valószínűleg nem kis vita előzi majd meg azt a napot (és akkor még enyhén fogalmaztam), amikor megengedjük, hogy egy szerzetes egy évszakot töltsön conventusunkban. Magam hajlok a fogadására, hisz a mi Róbert testvérünk oly népszerű már a helybéliek között, hogy nemigen van ideje a lelkiszolgálatra conventusunk népe számára, beleértve némely mágusunkat is.

Idehaza befejeződtek a csatlósok lakrészeinek építési munkálatai: nem kell már a farkasoktól tartaniuk szegényeknek, míg minket vigyáznak. A tulajdonképpeni conventust és az ő lakhelyüket most egy csigalépcső köti össze a toronyon belül, bár csatlósaink nemigen merészkednek a magasabban fekvő varázslói lakrészekbe, hacsak nem rendelik oda őket. Ami a hangulatukat illeti – nos, az jelentősen javult, hála egy évente megrendezett csatlósok közötti versenynek, melynek győztesei gazdag jutalmazásban részesülnek. Ezüstbányánk immár zavartalanul üzemel; barátságunk jeléül egyébként továbbra is fizetünk egy kisebb összeget a helyi földesúrnak.

Szélvágta továbbra is ott okoz bajt, ahol csak tud. Legutóbb egy közeli faluban erőszakoskodtak a csatlósai, azt híresztelve, hogy Ködszirt emberei. Mi több, ezúttal odáig merészkedtek, hogy megöltek néhányat a földesúr parasztjai közül. Szerecsére Oculo megcáfolhatatlan bizonyítékokra lelt bűnösségüket illetőleg, és így sikerült lecsillapítanunk az irányunkban érthetően haragra gerjedt nemesurat. Az elkövetkezett tribunalium alkalmával pedig Szélvágta mágusai nyilvános megrovásban részesültek, bár szívünk szerinti büntetést most sem róttak ki rájuk: bár Szélvágta mágusai vének és gonoszak, még most is oly jelentős hatalommal bírnak, mely képes megfélemlíteni másokat. Részünkről erős szövetséget kötöttünk Bellaquinnel, és elhatároztuk, hogy minden tribunaliumon támogatjuk törekvéseiket. Ahogy reméltem, emellett nagylelkűen megengedték, hogy tanulmányozhassuk mágikus kézírataikat. (Saját könyvtárunk évek óta oly súlyos hiányosságokkal küzd, hogy gyakorlatilag már nem látjuk hasznát.) Remélhetőleg ezen tanulmányok meg – segítenek majd Szélvágtaival kapcsolatban – az utóbbi időben több Certament vesztettünk, mint nyertünk. Viszonzásképp Bellaquin egyelőre még nem kért semmit, bár tudjuk, hogy kimondat-

lanul is tartozunk nekik egy jövőbeli szolgálattal. Csak találgatni tudom, mi lesz ez, s hogy milyen kihatása lesz ennek Ködszirt sorsára.

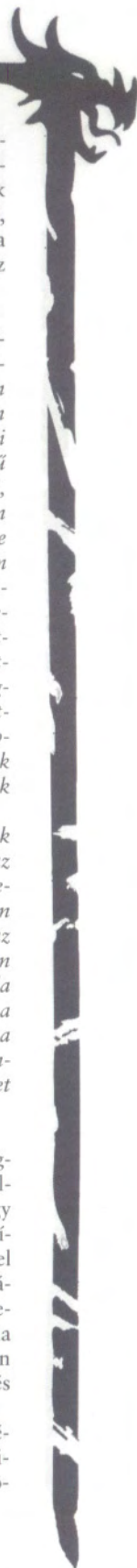
MEGJEGYZÉSEK: Az utóbbi játékszakas alatt úgy láttuk, Ködszirt elérte a Nyár conventusok számára szükséges szintet: ezt jórészt megnövelt védműveire, több, és jobban képzett illetve felszerelt csatlósára, a Bellaquinnel kötött szövetségre, és mágusainak megnövekedett képességeire alapoztuk. Ebben az időszakban kalandjainkban keveredett a politika (Tribunaliumok, találkozók a nemességgel, a parasztokkal és a apátsággal), akció (a bánya és a környék felderítése, harc a rablókkal, egy-egy mágikus lény levadászása, vagy csapdába ejtése), és a szórakozás (helyi tündérek egy csapatának köszönhetően).

Mostanában évente egy kaland kerül sorra, bár néha a helyzet oly nyugodt, hogy nincs is szükség a mágusok bevetésére. Számos történet ezidért a bajtársak személyiségének és háttértörténetének fejlesztését szolgálta. Ezen felül, mivel a mágust játszó játékosok úgy érezték, e nyugalmas időszakokban kevesebb vishez jutnak, ez lett a legfontosabb pont a „kívánságlistán”.

1165: A világban zajló események nem hagynak unatkozni bennünket. Újabb kereszteshadjárat indult el, s tart a közepén-meglátjuk, hogyan végződik majd. Rendkívüli Tribunaliumot hívtak össze ez okból, ám, már mint megszokhattuk, kevés valódi határozat született. Mindazonáltal Ködszirt ezúttal már jelentősebb szerephez jutott, tükrözve egyre növekvő hírnevünket és tiszteletünket a rendben. Mégis, néha azon töprengek, nem kellene-e a világi királyságok szokásainak legalább ezt a részét átvéve, egy személyt állítani a közösség élére: ez valahogyan hatékonyabb megoldásnak tűnik számomra.

A civilizáció és vívmányai folytatják előretörésüket, annak ellenére, hogy egyesek jelentős erővel szállnak szembe a változással. Párizsban nemrég új egyetem alakult: meglátjuk majd, miféle tanult nyáj gyűlik majd ebben az akolban. Ha minden jól megy, ki tudja, talán megkockáztatok egy látogatást...

Hogy közelebbi dolgokról is szóljak: bellaquin-i barátaim erősödő vallási mozgalomról számoltak be Toulouse-ból és



környékéről. Új „szekta” indult virágzásnak és egyre népszerűbb, még a nemesség köreiben is. Albigeneknek nevezik magukat, és a világi javak gonoszsága ellen prédikálnak. Attól tartok, ez ismerős tanítás valahonnan...

Amikor vis után kutattunk a környéken, sikerült felfedeznünk egy bűvös tavat a keleti hegyekben. Jelenleg még tisztázatlan, mely erőkkel is bír valójában, ám mindannyian keményen dolgozunk, hogy kiderítsük. Mihelyst sikerül, erőink jelentősen megnövekedhetnek. Mostanában, ahelyett hogy conventusunkat gyarapítanánk, ahogy eddig, inkább mágikus erőnket igyekszünk növelni, s ehhez felhasználjuk Bellaquin engedélyét varázskönyveik tanulmányozására csakúgy, mint ezüstbevételeink egy részét, melynek segítségével más conventusoktól is tanulhatunk.

És igen, el is feledtem megemlíteni: új mágust fogadtunk be conventusunkba, Vulciust. Az Úr legyen kegyes hozzánk.

MEGJEGYZÉSEK: Miután a játékosok ezt az időszakot karakterik varázshatalmának növelésére és új varázslatok kifejlesztésére szánják, jelenleg két játékvívre mesélünk egy kalandot. Úgy tűnik, ez most, ahogy a conventus léte már stabilizálódott, jó megoldás. A Nyár gazdagságát élvezve valóban oly erővé vált Ködszirt, mellyel számolni kell.

1185: Consuelia elhagyott bennünket! Szó le nem írhatja ama káoszt, mely most Grimgroth lelkében s magában a conventusban uralkodik. Mindenén vitatkozunk: legyen az vis, jogok bizonyos könyvekhez, ki menjen el beszerzőkörútra...ad nauseum. Azelőtt Ködszirt mágusai soha nem vívtak egymással Certament, most pedig az utóbbi három hónapban egyszerre hármai is!

Soha nem vettem észre, milyen erős és biztos kézzel vezett minket Consuelia; gyengéd, lefegyverző mondatok a tanácsteremben, vagy egy nyugodt pillantás, mely elárulta nemtetszését, elég volt, hogy a kedélyek lecsillapodjanak. Megteszem, ami tőlem telik, ám félek, hogy Ködszirt szét hullik, mielőtt új rendje kialakul. Követni vágyom Consueliát, aki éppenhogy legtöbb bajunk okozója – bármilyen furcsa is, de ez az igazság. Sohasem figyelmeztetett vagy késztetett fel minket arra, amit tett, így még azt sem tudjuk pontosan, hogyan ment el, vagy miért. Oculo is csupán annyit tudott kideríteni, hogy összegyűjtve néhány személyes holmiját Consuelia a közeli Tierné csúcsa felé indult. Ott aztán nyoma végetér: egyszerűen eltűnt. Hogy vajon Szélvágta praktikáinak következtében tűnt el, vagy valamely rejtélyes Szürkület-bírodalomba távozott? Félek, sosem fogjuk megtudni.

Egyetlen dolog bizonyos csupán: belső zűrzavarunkról Szélvágta sosem szerezhet tudomást. Ha most lesújtának ránk, erőnk többsége elveszne, s tán soha nem nyernénk vissza. Nem látom értelmét annak sem, hogy Bellaquintól kérjünk segítséget. Mit is tehetnének ők? Nem tudok többet írni...

MEGJEGYZÉSEK: Nagy változás ideje ez Sagánkban, különösen a korábbi viszonylag nyugodt és stabil időszakkal összehasonlítva. Consuelia eltűnése számos játékülésre adott

alkalmat, melyek valamennyi conventus-béli mágust bevonták az új rend kialakításának viharos eseményeibe. Egyszer-smind ez az esemény arra is jó volt, hogy egyes varázslók helyett ismét a conventus eszméje kerüljön előtérbe; végül, hogy megmutassa a conventus sebezhetőségét. Még ha a Nyár az erő csúcst jelent is, törvényszerűen vezet az Ősz romlottságához, és a Tél csendjéhez.

1197: Ködszirt ismét túlélte egy időszakot. Sikerült megoldanunk belső problémáink többségét, s csak nemrég határoztuk el, hogy némi vérfrissítésre van szükségünk az olyan feladatok elvégzéséhez, melyekre mi, idősebbek már nem vagyunk képesek. Így üzeneteket küldtünk a legtöbb közeli conventusba, hogy küldjenek köreinkbe vállalkozó szellemű fiatal mágusokat (tanoncokat egyikünk sem akar fogadni, túlságosan lefoglalnak a saját dolgaink). Hogy megfelelően felkészüljünk az „újak” fogadására, nagyszabású építkezésbe fogtunk: a tornyot mind felfelé, mind a föld alatt jelentősen megnagyobbítjuk. Bár a munka zajos, és elvonja figyelmünket fő tevékenységünkről, mégis, általa még büszkébbek lehetünk Ködszirtre. Azt is eldöntöttük, hogy még több csatlóst toborzunk, új tanácstermet építünk, és megnagyobbítjuk a könyvtárat. Kissé kételkedem benne, vajon okos dolog-e mindezt egyszerre végrehajtani: mert bár jelentős ezüstkészletet halmoztunk fel az utóbbi években, nemrég egy goblin betörés következtében bányánk kitermelése igencsak visszaesett. Remélem, hogy új mágusaink erre is találhatnak megoldást.

Kapcsolataink Bellaquin-nel tovább erősödnek, folytatjuk az utazást és kereskedést. Augustus és hevesen érdeklődünk az albigen mozgalom iránt-mi több, követői gyakran adnak nekünk szállást, ha arrafelé vetődünk. Barátságunk híre gyorsan elérte a szomszédos monostort, és nagy aggodalmamra az apát meglehetősen riasztólag reagált. Legutóbbi levelében figyelmeztet, hogy szentségtörő úton járok, mert általa „eretnekeknek” nevezettekkel érintkezem. Úgy hiszem, nem a saját szíve szavát követi, hanem a pápa utasításait. Ez a fenyegetés igazán megrémít: a keresztes hadjárat, melytől annak idején annyira tartottam, most a Rend egésze helyét magát Ködszirtet pusztíthatja el!

MEGJEGYZÉSEK: Az Ősz eljövételével Ködszirt mágusai leginkább saját tanulmányaikkal vannak elfoglalva, elszigeteltebbé és ingerültebbé váltak. A csapat egyetért abban, hogy az új rendben a régi gondokat el kell felejtetni – bár valószínűleg csak azért, hogy még erősebben támadjanak majd fel a következő évszakban. Az olyan kis problémák megoldására pedig, amelyekkel a nagy elmék már nem kívánnak bábálódni, az új, fiatal mágusok kínálnak megoldást. A mágia hatalma és megszállott kutatása kétségtelenül túlságosan erős Ködszirt falai között: így bár látszólag hatalmas és erős, egyszer-smind a hanyatlás jeleit is mutatja.

Utalásképp a középkorban valóban lejátszódott eseményekre elhatároztuk, hogy a hamarosan elkövetkező albigen keresztes hadjáratnak fontos szerepe lesz Ködszirt eljövendő sorsában, sőt, talán pusztulásához is vezet majd...





Harc

V. Fejezet

A legtöbb szerepjáték rendszerének alapja a harc. Izgalmas pillanatok ezek, amikor az egész csapat összefog, és ezzel esélyük van az egyértelmű győzelemre. Minden csata önálló, külön történetet alkot a maga hőseivel, gonosztevőivel és szövetségeseivel. Az Ars Magica harcrendszerének alapja a „kölcsonhatásos harc”, amelyik a stratégiai játékokhoz hasonló rendszer helyett a szerepjátékot helyezi előtérbe. A csata kijátszásakor a szabályok segítségével egyensúlyt kell teremtened a harc mint legyőzendő kihívás és mint a mesélői terv része között. Felesleges az értelmetlen, üsd-vágd-nem-apád stílusú csata megjelenése, sokkal hatásosabb az a csata, amelyben átéled a harc drámáját és izgalmát.

Az Ars Magicában kétféle harcrendszer közül választhatsz. Az első a Küzdelem, melynek segítségével könnyen és gyorsan túleshetsz a harcon. Felhasználása akkor ajánlott, amikor fokozódik a feszültség és a harc menetével is ezt akarod tükrözni, mint például amikor a csatlósoknak céljuk eléréseért át kell törniük az ellenfél vonalán. A Küzdelem akkor is jól jön, ha nagyléptékű csatáról van szó, amelyben sokan vesznek részt vagy ha egyszerűen csak nincsen kedved a hosszú összecsapással vesztegetni az időt.

A Párviadal a Küzdelemnél jóval összetettebb. Lehetővé teszi, hogy mindent figyelembe vegyél, ami csak hatással lehet az összecsapásra, mint például a különböző fogásokat vagy a küzdő felek környezetét, így a Párviadal sokkal részletesebb és pontosabb csatákat tesz lehetővé. Felhasználása akkor ajánlatos, ha azt akarod, hogy a küzdelem résztvevői értékeljék az összecsapás minden mozzanatát és megízleljék minden csapást és hárítást. Különösen a drámai összecsapásoknál használható, amikor a hősök szemtől szemben megküzdenek a legfőbb ellenfelekkel és egyikőjük sem távozik a harcmezőről veszteségek nélkül.

A csata helyszínétől függően váltogathatod a kétféle harcrendszert a mese folyamán. Persze ha az egyik rendszert jobban kedveled, akkor egész végig megmaradhatsz annál. Bár a két rendszer különböző, azonos alapokon nyugszik, a Párviadal tulajdonképpen a Küzdelem kidolgozottabb változata, ezért aztán ha Párviadalt akarsz használni, otthonosan kell mozognod a Küzdelemben is mivel a Párviadalban használt fogalmak nagy részét ott találod meg.

Függetlenül attól, hogy milyen harcrendszert alkalmazol, a mesélő irányítja a csatát, ő dönti el, hogy ki, hol és mikor tud támadni és ő alakítja a harcban résztvevő nem játékos karaktereket. A csata során a füled

után játsszál és csak arra figyelj, hogy mi az, ami elképzelhető, a szabályokat pedig dobd el, ha az utadba állnak. Csak addig használd figurákat, amíg a játékosoknak szüksége van erre, hogy elképzelhessék a csatateret, mivel a játékosok képzelete úgyszólván a csatahely térképén. Különösen nagy hangsúlyt fektess arra, hogy a játékosok pontosan el tudják képzelni a helyszínt. Ha kezdettől így teszel és mindenki odafigyel rád, akkor sok félreértést elkerülhetsz („Várj egy kicsit! Én nem tudtam, hogy egy szikla áll ott!”). Olvass el néhány regényt és figyeld meg, hogyan írják le a szerzők a csatákat. Nyugodtan vedd át a jelzőket. Lehetőleg minél érdekesebb és sokszínűbb csatateret képzelj el és próbáld meg kitalálni, milyen hatással van ez a harcra. A csatában minden érzélem csúcsponton van, ezért igyekezz kipróbálni belőle az izgalmat és a halálfélelem utolsó darabkáját is.

A harc közben eltelt idő alapegysége a Kör. Egy Kör általában 6 másodperc de ha a cselekmény lassan zajlik, akkor akár még 12 másodperc is lehet (mint például oktatójellegű párbajban) vagy ha nagyon felgyorsulnak az események, akkor elérheti a 3 másodpercet is (elkeseredett csatások megpróbálnak áttörni az ellenfél védelmére). Ha bizonytalan vagy, vedd úgy, hogy egy Kör elegendő idő egy gyors cselekvés végrehajtásához, amibe beleférsz, ha valaki le akar süjtani a kardjával vagy ha át akar rohanni a csata másik részére; elegendő idő valamilyen érdekes dolog megtételére.



a küzdelem



A Harci Értékek jelentése

Hatféle fogalommal találkozhatunk a csata során. Nagyon fontos, hogy megértsd, melyik micsoda és mire szolgál, mert így könnyebben meg fogod érteni a szabályokat is. A Harc fejezet későbbi részében mind a hat értékről elmondjuk, hogy pontosan hogyan is kell használni őket.

- **ELSŐ CSAPÁS:** Az Első Csapás értékével tudod megállapítani, hogy a harci Kör során mikor kerül rád a sor. Általában egy dobás elegendő annak megállapítására, hogy te mikor cselekszel a harc ideje alatt. Az összes feygyvernek

van Első Csapás értéke, ami befolyásolja azt, hogy a Körben mikor kerüljön rád a sor (a könnyű, rövid fegyvereknél lassabban lehet forgatni a hosszú, nehéz fegyvereket).

- **TÁMADÁS:** Támadásod értéke jelenti mennyire tudsz a fegyvereddel találatot elérni. Sok tényező adódik az értékéhez, mint például fegyveres képzettséged és a forgatott fegyver típusa.
- **VÉDEKEZÉS:** Védekezésed értéke mutatja mennyire tudod elkerülni, hogy eltaláljanak. Kitérésed sebessége és fegyveres háritásod adódnak hozzá.
- **SEBZÉS:** Megmutatja, hogy találatoddal mekkora sérülést vagy képes okozni. A Sebzésnél szerepet játszik milyen fegyvert használsz, mennyire jól forgatod azt és milyen erős vagy.
- **SEBTŰRÉS:** Segítségével meg tudod állapítani milyen mértékű testi megpróbáltatást tudsz kiállni sérülés nélkül. páncéloed és rugalmasságod adja ki Sebtűrésed értékét.
- **KIMERÜLTÉG:** Ha harc közben megerőltetted magad elképzelhető, hogy elfáradsz. Kimerültséged értéke meghatározza, hogy mikor és milyen mértékben fáradsz ki.

a harci sorrend

A harci értékek megismerése után rátérhetünk a harci sorrendre. Minden harc öt lépésben zajlik le, ez az öt lépés: a Körköz, a Mozgás, a Lövedékek, a Közelharc és a Mágia; hogy a csata simán és könnyen folyjon le, ahhoz ezeket kell összehangolni. Lejebb található az öt fázis felsorolása.

I. Körköz

A harci Kör elején a játékosok elvégzed az adatok összegzését és az összes olyan dobást, ami a Kör végén vagy elején jön.

Ebben a lépésben történik a karakterek cselekedeteinek meghatározása azért, hogy a mesélő könnyebben össze tudja hangolni a küzdő felek tevékenységét. A meghatározás rászorítja a játékosokat, hogy gyorsan határozzanak karakterük felől és megkönnyíti a harccal kialakuló felfordulás és rendezetlenség szervezését.

Ember, acél és mágia összecsapásából hatalmas káosz kerekedhet. A küzdő feleket magával ragadják az események és egyfolytában megerőltető feladatokat kell végrehajtaniuk. Az összes résztvevő, aki az egyik Körrel a másikra az egyik embert próbáló cselekvés helyébe másikat állít, mint például odarohan valakihez és megtámadja, annak 6 + célszám ellen rövid távú Kimerültséget kell dobni különben veszít egyet a Kimerültség Szintjeiből. Lásd a Kimerültséget a 133. oldalon, ahol megtudhatod, hogy mi is az a Kimerültség és hogyan működik.

Harci sorrend táblázat

1. Körköz
2. Mozgás
3. Lövedékek
4. Közelharc
 - Első csapás Első csapás ellen
 - Támadás Védekezés ellen
 - Támadás Sebtűrés ellen
5. Mágia és második lövedékek

Mivel karaktere cselekedeteit a Körköz lépésben határozzod meg ezért ilyenkor kell megállapítani, hogy dobnod kell-e Kimerültséget. Ha az előző Kör futással töltötted és most támadni akarsz, akkor a két Kör között dobnod kell Kimerültségedre, mivel az egyik megerőltető cselekvésről egy másik, szintén megerőltető cselekvésre váltasz. Ha nem szeretnél Kimerültséget dobni, akkor futás helyett át is sétálhatsz a csatamezőn. Azonban ebben az esetben mielőtt újra támadhatnál legalább egy Kört harc vagy futás nélkül kell eltöltened.

II. Mozgás

Most van lehetősége az összes karakternek, hogy mozogjon. Harc közben a leggyakoribb mozgás az ügetés, amivel gyorsan tudsz helyet változtatni, de még elég lassú vagy ahhoz, hogy figyelemmel követhess mindent, ami körülötted (és a lábad alatt, nehogy eless) zajlik. Ezzel a fél-futással egy Kör alatt 12 lépést (métert) tudsz haladni, sötétben vagy rossz talajon ennél kevesebbet. Óvatosan haladva Körönként 6 lépésnyit, teljes erődből nyílegyenesen rohanva sima talajon 30 + Gyorsaságod + Edzettség – Málhádból – Sérülésből és Kimerültségből adódó levonásoknak (ez utóbbiakat a Harc hatásai alatt magyarázzuk meg a 130. oldalon) megfelelő lépésnyit teszel meg.

III. Lövedékek

Az Adott harci Körben az összes tüzelésre kész lövőfegyver a közelharc előtt jön. Ha nyílpuskád felajzva és betöltve vár, akkor semmi más nem kell tenned, csak meghúzni a ravaszt. Ha még tölteni és célozni kell fegyvereddel, akkor a közelharc után, a Mágia lépésben jön a lövedéked.

A Küzdelemben körönként egyetlen lövésed lehet. Ha kilőtted, a mesélő meghatározza a lövés nehézségét és ad neked egy célszámot. Megadtunk mi is néhány példa célszámot a Lövés lehetőségek felsorolásánál. Ezután Támadást dobasz, hogy kiderüljön sikerült-e eltalálnod a célpontodat. Dobj stressz dobást és add hozzá fegyvered Támadás járulékát, Fegyveres Képzettségedet és Észlelésed értékét. (Lövőfegyveres Támadás = stressz dobás + fegyver támadás járuléka + Fegyveres Képzettség + Észlelés.) Fegyvered Támadás járulékát a Harc fejezet végén, a Lövőfegyverek táblázatában találod meg.

Ha Lövőfegyveres Támadásod értéke nagyobb vagy egyenlő a lövés célszámával, akkor eltaláltad, amit akartál, ha a végeredmény kisebb, akkor mellélőttél. Ha találatod van, dobnod kell a sebzésre. A Sebzés egyenlő egy stressz dobás eredményével, amihez hozzá kell adni a fegyver Sebzés értékét (Fegyveres Képzettséged és Erőd nem számítanak bele a dobásba). (Lövőfegyveres Sebzés = stressz dobás + Fegyver Sebzése.) Fegyvered Sebzés értékét a Harc fejezet végén, a Lövőfegyverek táblázatában találod meg. Célpontod megpróbálhatja csökkenteni a sebzésedet, Sebtűrés értékéhez 6 pontot kell adni. A védekező fél a Küzdelemben nem dob Sebtűrés dobást. A Sebtűrés érték lejebb, a Közelharc lépésben kerül kifejtésre.

Mivel a lövőfegyveres Támadás és Sebzés dobások stressz dobások ezért lehetséges, hogy balsikert dobsz velük. Ha Balsikered van, lapozz a Harci Balsikerek eredményei táblázathoz (131. oldal) és fegyverednek megfelelően értelmezd az ott olvasottakat.

• Lövedékek elleni védekezés

Ha megpróbálsz az íjász lövedéke elől kitérni, akkor Kitérésed értéke hozzáadódik az íjász célszámához. (Kitérés a Lövedékek elől = Kitérés értéke hozzá-

Lövéslehetőségek felsorolása

NEHÉZSÉG – A LÖVÉS CÉLSZÁMA	PÉLDA KÖRÜLMÉNYEK
Potyalövés – Automatikus találat	Fekvő, mozdulatlan célpont felett állsz.
Egyszerű lövés – 6 +	Közvetlen lőtávolság, lassú vagy mozdulatlan célpont.
Könnyű lövés – 9 +	Közvetlen lőtávolság, mozgó célpont, 20–50 lépésnyire álló célpont
Közepes lövés – 12 +	Közvetlen lőtávolság, kicsi vagy gyorsan mozgó célpont, 20–50 lépésnyire mozgó ember méretű célpont.
Nehéz lövés – 15 +	20–50 lépésnyire gyorsan mozgó célpont, közeli apró, gyors célpont mint például egy denevér, nagy távolságú lövés messze hordó fegyverrel, mint amilyen az íj.
Nagyon nehéz lövés – 21 +	nagy távolságú lövés rövid hatótávú fegyverrel, mint amilyen a paritty, A célpontot sötétség, aljnövényzet vagy por fedi.

adódik a támadó célszámához.) Ha nincs Kitérés Jártaságod, akkor is megpróbálkozhatasz vele, de a Kitéréssel rendelkezőknél könnyebb eltalálni téged, a Lövéslehetőségek felsorolásánál mozgó célpontnak számítasz. Ha például az íjász 7-es célszámmal talál el téged, akkor ha kitérsz, 2 pontos Kitérésed hozzáadódik az íjász célszámához, akinek $(7 + 2) = 9$ -et kell dobnia, hogy eltaláljon téged. Hogy kitérhess a lövedékek elől csak figyelned kell honnan jönnek, a kitéréshez elég helyed kell, hogy legyen és $3+$ eredményű Kitérés dobást kell végrehajtandod (nehogy elcsússzal kitérés közben). Ha a dobásod sikertelen, elveszíted a kitérésből adódó járulékokat és a támadó célszámának megállapításakor álló célpontnak számítasz a Lövéslehetőségek felsorolásában.

Ha a lövedékek elől pajzsod mögé bújsz, akkor pajzsod Hárítás értéke (az a szám, amit általában Védekezésed értékéhez adunk hozzá, ahogyan azt később kifejtjük majd) hozzáadódik az íjász célszámához. A pajzs Hárítás értékét a Harc fejezet végén, a Közelharc fegyverek táblázatában találod meg. Ezen kívül méretedet is hozzá kell adni az íjász célszámához. Minél nagyobb vagy, annál könnyebb eltalálni téged, de ha kicsi vagy (-1 Méretű), akkor nehezebb eltalálni téged. (Pajzsos védekezés a lövedékek ellen = Pajzs védelme – Méret, mindez hozzáadva a támadó célszámához.)

• Lövedékek előkészítése

Hogy fegyvereddel a Kör elején tüzelhess, még az előző Kör végén időt kell szakítanod az újabb lövedék betöltésére és célzásra. Ez annyit tesz, hogy az előző Körben semmi mást nem tettél, csak kilőttél egy másik lövedéket vagy minden más tevékenységet félretéve felkészültél arra, hogy lőhess. Miután az előző Körben felkészültél a lövésre a Körköz lépésben bejelentet a lövésed és célpontot választasz. Ha mindezt még a következő Kör előtt elvégeztet, akkor még a következő Kör Közelharc fázisa előtt kilőheted a fegyvered.

Ha a Körközben nem választottál magadnak célpontot vagy a következő Kör kezdetekor már nem tudsz arra a célpontra lőni, akkor a Kör végéig (a Mágia fázisig) várnod kell a tüzeléssel. Ha csak akkor húzod fel a fegyvered, ha már elkezdődött a mészárlás, akkor is csak a Kör Mágia része alatt tüzelhetsz, aztán ha előkészítetted a következő lövésedet, akkor a következő Körben már a Közelharc előtt is lőhetsz.

IV. Közelharc

Ha elengedték az előkészített lövedékeket, következik a Kör központi része: a Közelharc.

Mivel a harc eléggé bonyolulttá válhat, a nagyobb csatákat tanácsos a mesélőnek kisebb részekre bontania és a Körben szereplő összes al-csatát külön lebonyolítani. Az al-csaták olyan egységek, amelyek kimenetelét egyetlen más karakter sem befolyásolja. Ha te egy zombival harcolsz míg csapatod többi tagja mással van elfoglalva, akkor a zombi és te egy al-csatát alkottok. Kettőtök közül a gyorsabb (ez remélhetőleg te vagy és nem a zombi!) jön először majd a másik viszonozza. Lehetőleg egymagában kezelj a folyamatot, ne hagyd, hogy más csatákban résztvevő játékosok is d



báljanak a te támadásod és a zombi válasza között, mivel azal csak összekeverednek a dolgok. Ha egy mágus megpróbálja varázslatával szétbomlasztani a zombit, akkor a mágus is részévé válik az al-csatának, mivel a varázslat eredménye ebben a Körben befolyásolja a csata kimenetelét.

A közelharcnak több lépcsőfoka van, sorrendben mindegyik leírásra kerül:

- **ELSŐ CSAPÁS:** Mint ahogyan azt feljebb említettük, az Első Csapás határozza meg, hogy az al-csatában ki jön elsőként. Minden küzdő fél stressz dobást dob Első Csapására, amihez hozzá kell adni fegyvere sebességét, Gyorsaságát, Fegyveres Képzettségének értékét és ki kell belőle vonni Málháját. (Első Csapás = stressz dobás + Gyorsaság + fegyver sebessége + Fegyveres Képzettség – Málha.) A játék gyorsaságának kedvéért ezeket a módosítókat előre össze kell adni és felírni a karakter lapodra, hogy aztán a stressz dobás értékét bármikor hozzá lehessen adni. Fegyvered sebességét a Harc fejezet végén, a Közelharc fegyverek táblázatában találod meg.

A legmagasabb értékű Első Csapással rendelkező jön először, őt követi a második és így tovább. Ha semmi sem zárja meg a harcot, akkor az első Körben kialakult sorrend megmarad végig. Általában csak akkor kell Első Csapást dobnod, amikor kiválasztod az ellenfeledet.

A közelharc sorrendje csak akkor változik, ha te veszed át az Első Csapást. Ahhoz, hogy ezt megtegyd, egy Körön belül az összes ellenfelednél magasabb Támadást kell dobnod és legalább egyikőjükénél találatot kell elérned. A következő Körben te támadsz először, és kirohanásod meghátrálásra kényszeríti ellenfeleidet, akiknek Körönként egy lépésnyit kell hátrálniuk. Addig, amíg ellenfeleid nem dobznak a tiédnél magasabb Támadást és nem találják el vele tiéd az első támadás joga. Egyetlen módon veszítheted el az Első Csapást, ha valamelyik ellenfeled nagyobb Támadást dob mint te és el is talál vele téged. Ha sem te sem pedig az ellenfeleid nem találja el a másikat, akkor a következő Körben is annak a kezében marad az Első Csapás, akinél az előző Körben volt.

Ha két Első Csapás egyenlő eredményű, akkor dobod újra és a gyorsabb kerül ki győztesen.

Tanácsos a küzdő felek helyzetének szemléltetésére figurákat használnod, már csak azért is, mert a küzdelemben résztvevők hátraszoríthatják a többieket. Az, akinek a kezében van az Első Csapás veszélyes helyek – mint például egy sziklapárhány – felé terelheti az ellenfeleit.

Mivel az Első Csapás dobások stressz dobások, ezért elképzelhető, hogy Balsikerrel járnak. Ha Első Csapásodra Balsikert dobsz akkor függetlenül attól, hogy hányan vesznek részt a csatában, mennyire lassúak a többiek vagy mekkora Támadást dobsz, a csatajelenet során egész végig utolsóként cselekedhetsz.

- **TÁMADÁS DOBÁS:** Ha ellenfeledre sújtasz, Támadást kell dobnod. A Támadás dobás egy stressz dobásból, Ügyességből, Fegyveres Képzettségedből és fegyvered támadás járulékából áll össze. (Támadás dobás = stressz dobás + Ügyesség + Fegyveres Képzettség + fegyver támadás járuléka.) Fegyvered Támadás járulékat a Harc fejezet végén, a Közelharc fegyverek táblázatában találod meg. Minden egyes nálad lévő fegyver után add össze az össze módosítókat, hogy harc közben egyben hozzá lehessen őket adni stressz dobásod eredményéhez.

Ha Támadás dobásod meghaladja ellenfeled Védekezésének összegét, akkor találatot értél el. Ellenfeled Védekezésének összege attól függ, hogy háritani akarja-e fegyvered vagy pedig megpróbál kitérni előle. Ha hárit, akkor Védekezésének összege 6, amihez hozzáadódik Háritás Képzettségé, fegyverének Háritás járuléka és levonódik belőle a



Templum Gratia

Első csapás

Torlen, a csatlósok kapitánya harcra készül egy banditával. Torlen Első csapásának értéke (a stressz dobás előtt) 4, amihez még 7-et dob, így a végeredmény 11. A zsvány Első csapásának értéke 3, amihez sikerül még 14-et dobnia, ami összesen 17, vagyis a zsvány támad a csata minden Körében először, hacsak Torlen nem tudja átvenni tőle az irányítást. Torlen egyik támadása 15 és sikerül is eltalálnia a banditát, aki viszont csak 5-öt dobott, így Torlen átveszi a harc irányítását és a következő Körökben ő kezdi a támadást. Minden Körben hátrébb kényszeríti az ellenfelét egy lépéssel. Azonban a csata folyamán megint sikerül a banditának Torlen támadásánál nagyobbat dobnia és el is találja ezzel Torlent, így megint csak ő irányítja a küzdelmet és minden Körben hátrálásra készíti Torlent.

Mérete (nagyobb célpontokat könnyebb eltalálni, kisebbeket nehezebb). (Küzdelembeli Háritásos Védekezés összege = 6 + fegyver háritás járuléka + Háritás Képzettség – Méret.) Fegyvered Háritás járulékat a Harc fejezet végén, a Közelharc fegyverek táblázatában találod meg. Ha a védekezőnek nincsen Háritás Képzettsége, akkor az összeadásban 0 értékkel kell számolni vele. Ha kitér, akkor Védekezésének összege 6, amihez hozzáadódik Kitérés Képzettsége és Gyorsasága, és levonódik belőle Mérete és Málhája. (Küzdelembeli Kitéréses Védekezés összege = 6 + Kitérés Képzettség + Gyorsaság – Méret – Málha.) Ha a védekezőnek nincsen Kitérés Képzettsége, akkor az összeadásban 0 értékkel kell számolni vele. Mind kitérésed mind pedig háritásod összegét írd fel a karakter lapodra, hogy ne kelljen a játék során minden egyes alkalommal kiszámolnod. Háritás esetében minden egyes fegyvernek, amit magaddal hordasz, tüntesd fel a Védekezési összegét. A Küzdelemben nem kell Védekezésedre dobnod.

Mivel a Támadás stressz dobással történik, ezért elképzelhető, hogy Balsikerül a dobásod. Ha így történik, lapozz a Harci Balsikerek eredményei táblázathoz (132. oldal). Mivel a Védekezéshez a Küzdelemben nincs szükség dobásra ezért nem is tudsz Balsikert dobni ilyenkor.

Ha Támadásod összege meghaladja ellenfeled Védekezésének összegét, akkor megállapíthatod mekkora sebesülést okoztál neki.

Fontos megjegyezni, hogy egykezes fegyverrel nem tudsz támadni és háritani ugyanabban a Körben. Vagy támadsz az egyik egykezes fegyverrel és védekezel a másikkal (erre szolgál a pajzs) vagy támadsz és kitérsz. Kétkezes fegyverrel azonban képes vagy ugyanabban a Körben védekezni és támadni is.

- **SEBZÉS:** A sikeres támadásból eredő sebzés megállapítására dobj a stressz kockával és add hozzá Fegyveres Képzettségedet, Erődöt és fegyvered sebzését. (Sebzés = stressz dobás + Fegyveres Képzettség + Erő + fegyver sebzése.) Fegyvered sebzését a Harc fejezet végén, a Közelharc fegyverek táblázatában találod meg. Az összes nálad lévő fegyvernek írd ki a módosítóit, hogy aztán bármikor hozzá tudd őket adni a stressz dobás-

Sebzés hatása

A SEBTŰRÉST MEHGALADÓ SEBZÉS	ELVESZETT EGÉSZSÉG SZINTEK
1-5	Egy Egészség Szint
6-10	Két Egészség Szint
11-15	Három Egészség Szint
16-20	Négy Egészség Szint
21-25	Öt Egészség Szint
És így tovább...	

Verekedés Küzdelemben

A verekedés pusztakezes harcot jelent. Ezt a Küzdelemben a fegyver táblázat (139. oldal) „puszta kézzel” rovatát felhasználva tudod visszaadni. Az ott felsorolt értékek módosítják Első csapás, Támadás és Sebzés dobásaidat illetve Védekezésed összegét. Ahol a szöveg Támadás vagy Hárítás Képzettségéről beszél, ott a Verekedés Képzettséget kell használni.

A mozgástávok felsorolása

Óvatosan sétálva harc közben: 6 + Gyorsaságnyi lépés (méter)

Futva harc közben: 12 + Gyorsaság

Inszakadtából rohanva: 30 + Gyorsaság + Edzettség – Málha – Sebesülésből vagy Kimerültségéből adódó levonások

hoz. Fontos megjegyezni, hogy a lövedékek módosítói, ahogyan azt már korábban említettük (118. oldal), eltérnek a közelharc fegyverekétől.

Sebzés dobásodat össze kell hasonlítani ellenfeled Sebtűrésének összegével. A Sebtűrés összege 6, amihez hozzáadódik a páncél védelme, az Állóképesség és a Méret. (Küzdelembeli Sebtűrés = 6 + páncél védelme + Állóképesség + Méret.) A páncélod védelmét a Harc fejezet végén, a Páncél táblázatban találod meg. Számítsd ki Sebtűrésed összegét és írd fel a karakter lapra.

Ha Sebzés dobásod meghaladja ellenfeled Sebtűrésének összegét, akkor sérülést okoztál rajta. Támadás dobásod és a Sebtűrés összege közötti minden megkezdett 5 pontnyi különbség után ellenfeled veszít egy Egészség Szintet (a Sebzés hatása táblázaton megtalálod ennek a pontos menétét). Ha ellenfeled Sebtűrésének összege nagyobb vagy egyenlő a te Sebzés dobásoddal, akkor néhány karcólason kívül semmilyen komolyabb sérülést nem tudtál okozni neki. A Sérülésekkel foglalkozó részben (135. oldal) megtalálod az elvesztett Egészség Szintek hatásait.

Mivel a Sebzés stressz dobással történik, elképzelhető, hogy Balsikert dobsz. Balsiker esetén a Harci balsikerek eredményei táblázaton (131. oldal) találod meg, hogy mi történhetett veled. Mivel a Küzdelemben a Sebtűréshez nem kell stressz dobást használni, ezért a Sebtűrésből nem származhat Balsiker.

A támadás és sebzés dobások

Támadás és sebzés dobásokhoz tanácsos két, eltérő színű kockát használni, az egyik a Támadás a másik pedig a Sebzés kocka, így csökken a harci Körben végrehajtott dobások száma. Még ha nem is sikerül eltalálnod az ellenfeledet, a Sebzés kocka jó szolgálatot tehet a csata elbeszélésekor, mivel segítségével meghatározhatod, hogy milyen erős volt a támadásod. Így ha ellenfeleden kívül más találtál el, mint például a földet vagy a pultot, aminek támaszkodtál, akkor arra lehet alkalmazni a sebzést. A mesélő dönti el, milyen eredménye van kiemelkedően erős vagy gyenge ütéseidnek azon kívül, hogy ellenfeledet nem talátlad el velük.

• **HAJÍTÓFEGYVEREK:** A hajítófegyverek annyiban különböznek a lövőfegyverektől, hogy sokkal pontatlanabbak, rövidebb a hatótávuk és a lövőfegyverekkel ellentétben hárítani lehet őket. A hajítófegyverek alacsony Támadás járuléka jelképezi mennyivel nehezebb valakit a távolból eltalálnod, mint közvetlen közelről beleállítani a fegyvert. A Hajítófegyverek ezért a Közelharcnál kerülnek sorra nem pedig a Lövedékek között, így a karakterek felhasználhatják támadásukat arra is, hogy a szokványos közelharc fegyverek helyett eldobjanak egy baltát vagy egy törőt.

Mivel a közelharc részei, ezért a dobófegyverek a kézi fegyverek módosítóit használják és a közelharc szabályainak megfelelően lehet őket hárítani vagy kitérni előlük. Azonban a mesélő döntésétől függően bizonyos fegyverekkel nem lehet hárítani a hajítófegyvereket ezzel is csökkentve az ellenfél Védekezésének összegét. Példának okáért képzeld el, amint a dobókést nyeles buzogánnyal hárítod. Ez elvben lehetetlen, ezért a nyeles buzogányt hárítófegyverként használva nem kapsz semmiféle Hárítási járulékot.

V. Mágia

A közelharc után következnek a Kör első felében el nem használt lövedékek, ezeket követik a Formuláns varázslatok és a Spontán varázslatok (a Sebes Spontán varázslatoknak nincsen kijelölt helye a harc menetében. Akkor következnek, amikor szükség van rájuk). A Formuláns és a Spontán mágia használatának szabályait a Mágia fejezetben találod meg.

Ha tudnod kell, hogy a Mágia fázisban ki varázsol hamarabb, hasonlítsd össze a két varázsló Gyorsaság + Célonértés – Málha összegét és amelyikőjüknek nagyobb az eredménye, annak a varázslata következik előbb. Ha arra vagy kíváncsi, hogy egy varázsló vagy egy lövőfegyverrel támadó kerül sorra hamarabb, akkor vedd össze a varázsló Jellemzőinek fentebb leírt összegét az íjász Gyorsaság + Támadás Képzettség – Málha összegével és azé az elsőbbség, akinek nagyobb a végösszege. Az elsőség kérdése befolyásolhatja az összecsapás kimenetelét, a Mágia fejezetben a Sebes varázslás szabályainál a 152. oldalon megtalálható, hogy a Mágia fázisban milyen eredménye lehet az efféle kié-az-elsőbbség helyzeteknek.

Vegyes cselekedetek: Elképzelhető, hogy harc közben nem különösebben az összecsapáshoz kötődő dolgokat kell tenned, mint például meg kell találnod a véletlenül eldobott baltát vagy fel kell túrnod az erszényedét valamilyen elengedhetetlenül fontos varázslat kelléért. A mesélő határozza meg, hogy az ezekhez hasonló tevékenység mennyi



időt vesz igénybe. Az esetek nagyobbik részében minden karakter Körönként egyvalamit tehet és dobhat, egyszerűen azért, mert így a játékosok megmaradnak kezdeti tervüknél és ahhoz, hogy valami mást is csináljanak, fel kell adniuk a támadást. A vegyes tevékenységekre legtöbbször a Kör Mágia részében kerül sor.

Bár feljebb megtalálható a legtöbb dolog, ami szerepet játszhat a Küzdelemben, bizonyos tényezők megtalálhatóak a Párviadalban is. Ezek a tényezők, azaz a Sebesülések és következményeik, a Kimerültség és a Balsikerek a Párviadal menetének leírása után, a 130. oldalon következnek.

példaküzdelem

Torlen néhány csatlósával megrohanja a romok közt bújó zsványtanyát. Torleneknek hamar át kell törnie a zsványok védelmén, különben elég ideje marad a gonosztevőknek arra, hogy megöljék a conventus halandó szövetségeseiből kikerülő foglyaikat. Mivel a csatlósok egyetlen esélye, ha megrohamozzák ezt a helyet, ezért a mesélő úgy határoz, hogy a csatához a Küzdelmet fogja alkalmazni.

Néhány zsvány még a rom előtt ráló a közeledő csatlósokra. A mesélő úgy dönt, hogy minden csatlósra két íjász jut és mindegyiküknek egy lövésre van lehetősége mielőtt a csatlósok közelharc távolságba érnének és hárommberes al-csatákra kéne oszlani.

1. Kör

A két íjász házi íjával a rájuk rohanó Torlenre lő (az egyszerűség kedvéért mindegyik zsványt úgy anolyanok a jellemzői). Mivel Torlen egyenesen feléjük rohan és meg sem próbál pajzsa mögé bújni vagy kitérni a nyílvevők elől, ezért az íjások célszáma 12. Az íjások lövőfegyveres Támadás értéke a stressz dobás nélkül +3 (+0 a fegyver táma-



Templi Gratia

Küzdelembeli Harci Értékek

Torlen Küzdelembeli harci értékei a következők:

Buzogány (egy kézzel)

Első csapás: Sebesség + Képzettség + Gyorsaság - Málha = $+2 + 3 + 0 - 2 = +3$

Támadás: fegyver támadás járuléka + Képzettség + Ügyesség = $+3 + 3 + 0 = +6$

Sebzés: fegyver sebzése + Képzettség + Erő = $+6 + 3 + 1 = +10$

Védekezés összege (lovagi pajzzsal hárítva)

Védekezés: 6 + fegyver hárítás járuléka + Képzettség - Méret = $6 + 4 + 3 + 0 = 13$

Védekezés összege (kitéréssel)

Védekezés: 6 + Képzettség + Gyorsaság - Méret - Málha = $6 + 3 + 0 + 0 - 2 = 7$

Sebtűrés összege (gyűrűs páncélinggel)

Sebtűrés: 6 + páncél védelme + Méret + Állóképesség = $6 + 7 + 1 + 0 = 14$

Kimerültség

Kimerültség: Állóképesség - Málha = $+1 - 2 = -1$

dás járuléka +2 a Fegyveres Képzettség és +1 az Észlelés), amihez 3-at és 14-et sikerül dobniuk, így a végeredmény 6 (mellé) és 17 (talált). A Védekezés összege nem vonatkozik a lövőfegyveres harcra.

A második lövés sebzéséhez össze kell adni a házi íj sebzését (+8) az 5-ös összegű stresszdobással. A végeredmény 13. Mivel Torlen Sebtűrésének összege 14 (lásd az előző példánál), ezért Torlent csak súrolta a nyíl hegye és nem vesztett az Egészségéből.

Az egyik íjász újabb nyílat vesz elő és a Kör hátralévő részében arra készül, hogy ezt is Torlenre lője, mielőtt még odaérne hozzájuk.

Körköz: Mivel az egyik zsvány még egyet készül löni, ezért ő hamarabb jön Torlennél. A másik gonosztevő előhúzza a kardját, hogy felkészülten várja Torlent.

2. Kör

Az íjász újból lő, de most csak 9 az eredménye, amivel ismét csak mellélő.

Mivel Torlen az előző Körben rohamozott most pedig támadni akar, ezért dobni kell Kimerültségére. Kimerültség értéke -1 (+1 Állóképesség és -2 Málha), a stressz dobás eredménye pedig 6, ami összesen 5. Mivel ez kevesebb 6-nál ezért Torlen veszít egy rövid távú Kimerültséget és Kifulladás válik, de ez még szerencsére semmiféle levonással sem jár.

Torlen buzogányával ráveti magát a két ellenfélre. Első Csapásának értéke 8 (5-ös stressz dobás +3), a kivont karddal álló zsványt 6 (4-es stressz dobás + 0 Gyorsaság + 2 Sebesség + 1 Fegyveres Képzettség - 1

A Küzdelem 6 alapvető eleme

ELSŐ CSAPÁS: A harc kezdetekor össze kell hasonlítani az összes résztvevő Első Csapás dobását és a küzdő felek közül az támadhat a harc ideje alatt először, aki a legmagasabb eredményt érte el (az egyenlő eredményeket újra kell dobni). Másik résztvevő akkor képes megszerezni az Első Csapás jogát, ha az Első Csapással rendelkezőnél magasabb Támadást dob és el is találja őt. Minden egyes Körben, amikor nálad van az Első Csapás joga, hátrébb kényszerítheted az ellenfeledet egy lépéssel.

Stressz dobás + fegyver sebessége + Gyorsaság + Fegyveres Képzettség – Málha adja ki Első Csapásod összegét.

TÁMADÁS: A Támadás dobással tudsz eltalálni valakit. Az eredményt össze kell hasonlítani ellenfeled Védekezésének összegével (lásd lejjebb). Ha Támadásod meghaladja a Védekezés összegét, akkor eltaláltad a másikat és sebezheted rajta.

Stressz dobás + fegyver támadás járuléka + Ügyesség + Fegyveres Képzettség adja ki közelharcú és hajtófegyvereid Támadásának összegét, **stressz dobás + fegyver támadás járuléka + Észlelés + Fegyveres Képzettség** összege pedig a lövőfegyverekét.

VÉDEKEZÉS: Védekezésed összege mutatja meg, mennyire tudod elkerülni, hogy harc közben eltaláljanak. Ha megtámadnak, vedd össze Védekezésed összegét ellenfeled Támadás dobásának összegével. Ha Védekezésed értéke legalább ugyanannyi, mint a Támadás eredménye, akkor ellenfelednek nem sikerült eltalálnia téged.

6 + fegyver hárítás járuléka + Hárítás Képzettség – Méret a Védekezésed összege, ha fegyverrel vagy

pajzzsal hárítod a támadást,

6 + Kitérés Képzettség + Gyorsaság – Méret – Málha ha kitérsz. A lövőfegyverek ellen egyik Védekezés összegét sem lehet közvetlenül használni, mivel arra más értékek érvényesek (lásd feljebb a Lövedékeknél).

SEBZÉS: A dobással megállapíthatod, hogy találatoddal mekkora sérülést sikerült okoznod. A Sebzés dobást össze kell hasonlítani az ellenfél Csillapításának összegével és ha a Sebzés meghaladja a Csillapítás összegét, akkor az áldozat megsebesül esetleg meg is hal, mivel veszít az Épségéből. Az áldozat egy Egészség Szintet veszít a Sebzés dobás és a Sebtűrés összege közötti minden megkezdett 5 pont után.

Stressz dobás + fegyver sebzése + Fegyveres Képzettség + Erő adja meg a közelharcú és a hajtófegyverek sebzését, **stressz dobás + fegyver sebzése** pedig a lövőfegyverekét.

SEBTŰRÉS: Sebtűréssel a harc során néhány karcolás lesz a legnagyobb sérülésed. Ha Sebtűrésed összege legalább ugyanannyi, mint a Támadás dobás eredménye, akkor nem veszítesz Épségedből.

6 + páncél védelme + Méret + Állóképesség + Csillapításod végösszege.

KIMERÜLTSG: Kimerültséged mutatja meg, mennyire vagy képes megerőltetni magad anélkül, hogy elfáradnál. Ha egy Környi szünet nélkül váltasz egyik megerőltető cselekvésből a másikba, akkor 6 + eredményű Kimerültséget kell dobnod vagy különben veszítesz egy Kimerültség szintet.

stressz dobás + Állóképesség 6 + Málha adja meg Kimerültséged összegét.

Málha) míg az íjas bandita már cselekedett ebben a Körben és így csak védekezni tud.

Mivel Torlen Első Csapásának értéke a legmagasabb ő támadhat először. A zsványra süjt, Támadásának összege 9 (3-as stressz dobás + 6). A zsvány hárít, Védekezésének összege 9 (6 + 2 fegyver hárítás járuléka + 1 Képzettség – 0 Méret), ami egyenlő Torlen támadásával és így sikerül eltolnia a pengét.

A bandita 11-es eredményű Támadás dobással (6-os stressz dobás + 4 fegyver támadás járuléka + 1 Képzettség + 0 Ügyesség) visszatámad. Torlen lovagi pajzsával hárít, Védekezésének összege 13, ami magasabb a Támadás dobásnál és így Torlen biztonságban marad.

Körköz: Az összes küzdő fél közelharcban van, ezért a másik zsvány is eldobja az íját és kardot ránt.

3. Kör

Mivel Torlené volt az Első Csapás és az előző Körben senki sem dobott nagyobb Támadást nála, ezért továbbra is ő jön először.

Torlen az újonnan bekapcsolódott zsványra süjt. Támadás dobása 18 (12-es stressz dobás + 6), a zsvány megpróbál kitérni előle, Védekezésének összege 7 (6 + 2 Képzettség + 0 Gyorsaság – 0 Méret – 1 Málha). Torlen eltalálja és Sebzésre 15-öt dob (5-ös stressz dobás +

10). A zsvány Sebtűrése 8 (6 + 1 páncél + 0 Méret + 1 Állóképesség), mivel Torlen Sebzés dobása 7 ponttal meghaladja a zsvány Sebtűrésének összegét, ezért a zsvány két Egészség Szintet veszít (egyét minden megkezdett 5 pontnyi sebzés után) és Könnyen sérült lesz (a 135. oldalon leírtak szerint –1 levonás jár ezek után az összes dobásához).

A sérült zsvány egy lépésnyit hátrál Torlen vágásának erejétől. Azonban Torlen nem feledkezett meg a másik ellenfeleiről sem és nem akarja tovább hajszolni a sérült zsványt nehogy az első gonosztevő lyukat találhasson a védelmén, ezért a sérült zsvány visszaállhat a helyére, hogy megtámadja Torlent (a csata folytatódik). Ha Torlen a zsvány után lépett volna az kénytelen lett volna hátrálni és ha történetesen sziklapárkányon állt volna, akkor mostanra halott lenne!

Most a zsványok támadhatnak. Az első Támadás dobása 9 (4-es stressz dobás + 5 a Támadás módosítók értéke), a második dobásának az eredménye 6 (2-es stressz dobás + 5 a Támadás módosítók értéke –1 a Könnyű sérülés miatt). Egyik sem haladja meg Torlen 13-as Védekezését.

Körköz: Mindannyian folytatják a harcot.

4. Kör

Még mindig Torlené az Első Csapás ezért ő támad először. Újból a sérült zsványt támadja, dobásának eredménye 10 (4-es stressz dobás + 6). A zsvány megint csak megpróbál

kitérni, de mivel Könnyen sérült ezért Védekezésének összege már csak 6 (a szokásosnál eggyel kevesebb). Torlen eltalálja és Sebzést dob, végeredménye 20 (10-es stressz dobás + 10)! A zsvány 8-as Sebtűrése (a Könnyű sérülésből adódó levonás nem adódik a Sebtűréshez) után még mindig 12 pontnyi sebzés marad, ami még 3 Egészség Szintet jelent. A zsvány Tehetetlenné válva összerogy Torlen előtt.

A megmaradt zsvány 12-es (7-es stressz dobás + 5 a Támadás módosítók értéke) Támadással ráront Torlenre, de a 13-as Védekezéssel szemben ez is kevés.

A következő Körök során Torlennek nagyjából addigra sikerül a másik zsványt is megölnie, ameddigre turbájának sikerül szétszórnia az ellenséget. A még lábon lévő csatlósok betörnek a romok közé, hogy megmentsék a foglyokat, de már túl későn érkeznek, barátaikat napokkal ezelőtt lemészárolták, testüket kinn hagyták a napon, lelkük pedig feloldozás nélkül bolyong ebben a világban.

a párviadal

A Párviadal a Küzdelem rendszerén alapul, tulajdonképpen elsődleges feladata, hogy a Küzdelmet még pontosabbá és részletesebbé tegye. Ez azt jelenti, hogy a különböző trükkök és a csata körülményei is szerepet játszanak. Minden baltacsapás, minden kardvágás drámain fontossá és egyedivé válik, azonban ettől lelassul a harc menete, a több módosító miatt hosszabb időbe telik megállapítani ki üt, ki sérül meg és ki bírja tovább. A Párviadal ezért csak kibékíthetetlen ellenségek közötti drámai csatákra van fenntartva, olyan jelenetekre, amelyekben... nincs rá jobb kifejezés: halálos párviadalokat vívnak.

a harci sorrend

A harc menete megegyezik a Küzdelemben leírtakéval, a szabályok legtöbbje is ugyanaz. Van azonban néhány szabály, amelyik felváltja a Küzdelemben leírtakat. Ezeket a szabályokat olvashatod lejjebb.

I. Körköz

Szokás szerint a következő Körben végrehajtandó cselekedeteket határozzátok meg itt.

Lőgyorsaság tábla

LŐGYORSASÁG ÉRTÉKE	LÖVÉSEK SZÁMA/ KÖRÖK SZÁMA
-20 vagy kevesebb	1 / 4
-19-től -10-ig	1 / 3
-9-től 0-ig	1 / 2
+1-től +10-ig	1
+11 vagy nagyobb	2 / 1



II. Mozgás

Harc közben mozogni meglehetősen veszélyes, mivel állandóan szemmel kell tartanod az ellenfeleidet és az utadba kerülő akadályokat (fagyókerek, hullák és más hasonló törmelék, stb.) mert ezek előnytelen helyzetbe hozhatnak téged. Ez azonban nem befolyásolja az ember saját sebességét; egyes emberek a veszélyek és más hátráltató körülmények ellenére is gyorsabbak másoknál, ezért befolyásolja Gyorsaságod a mozgásod értékét. A csata helyszínén átfutva Körönként 12 + Gyorsaságnyi lépést (métert) tehetsz meg. A mesélő csökkentheti ezt az összeget, ha úgy gondolja, hogy különösen kellemetlen körülmények akadályozzák a mozgásodat. Óvatosan sétálva 6 + Gyorsaságnyi lépést tehetsz meg ha pedig nyílegyenesen rohansz, sima talajon 30 + Gyorsaság + Edzettség – Málha – Sérülésekből és Kimerültségből eredő levonások (ez a két utolsó érték a Harc határai alatt, a 135. oldalon kerül kifejtésre) összegének megfelelő lépésnyit haladhatsz egy Körben.

III. Lövedékek

A lövőfegyverek használóinak Körönként csak egy lövésre elegendő képzettségük vagy képességük van. Azonban vannak egyesek, akik gyorsabbak vagy tehetségesebbek az átlagnál vagy különlegesen gyors fegyverük hatására képesek a nagyobb lögyorsaságra. Ennek megállapítására add össze fegyvered gyorsaságát, Fegyveres képzettségedet, Gyorsaságodat és vond ki ebből a Málhád értékét. (Lögyorsaság = fegyver gyorsasága + Fegyveres Képzettség + Gyorsaság – Málha.) Fegyvered gyorsaságát a harc fejezet végén, a Lövőfegyverek táblázatában találod meg. Vedd össze a kapott végeredményt a Lögyorsaság táblával és ha a tábla szerint kétszer tudsz löni egy Körben, akkor az első lövésed a Lövedékek fázisban van, ezután célpontot válthatsz és a Mágia fá-

Kivételes találat tábla

ELVESZÍTETT EGÉRSZÉG SZINTEK SZÁMA	SÚLYOSSÁG	PÉLDA
Egy	Könnyebb	Láb sérülés: gátolja a mozgást (a szokásos 50%-ára csökken)
Kettő	Komolyabb	Fej: 15 percig öntudatlan, hacsak Egészség elvesztése miatt nem válik Tehetetlené, ami fontosabb ennél.
Három vagy több	Súlyos	Kar: megnyomorított (-3 levonás a kézzel kapcsolatban) vagy csonkolt (-5 levonás a kézzel kapcsolatban)

zisban újra lőhetsz. Nem lőheted el mind a két lövedékedet a Lövedék vagy a Mágia fázisban, vagyis ha a Lövedékek fázisban nem lőttél, akkor a Kör során már csak egyszer, Mágia fázisban lőhetsz.

Ha kettő vagy több ember lő egyszerre a Lövedékek és a Mágia részben, a legmagasabb Gyorsasággal rendelkező lehet először. Ha még így sem dönt el, kié az elsőbbség, akkor a legmagasabb Gyorsaságú fegyver (lásd a lövőfegyverek táblázatát) jöhet elsőként.

Nagyban megkönnyíti a célpont eltalálását ha a szokásosnál hosszabb ideig célzol. Egy egész Kört célzással töltve (és ezzel lemondva az összes lövési, mozgási és cselekvési lehetőségéről) +3 járul a következő Körbeli Támadás dobásodhoz.

Mivel a Lövőfegyveres Támadás és Sebzés dobások stressz dobások, ezért esélyed van arra, hogy csúnyán elbukjál velük (Balsiker). A balsikerek eredményének megállapításához fordulj a Harci Balsikerek eredményei táblázathoz (131. o.) és az ott található eredményeket igazítsd a lövőfegyveredhez. A stressz dobások Támadások szokatlanul nagy sikerrel is járhatnak. Ha Támadásos eredménye legalább 10 ponttal meghaladja a célszámot, akkor a lövedék a célpont magad választotta testrészét találja el, a mesélő meghatározta következményekkel. A különösen nagy lövőfegyveres támadás dobásnak megvan a maga hozzátartozó érdeme.

Ne feledd el, hogy a Párviadalban másként kell a Sebtűrést használni és ez érvényes mind a lövőfegyveres mind pedig a közelharcra. Az új Sebtűrés szabály leírását megtalálhatod a Párviadal Közelharc részében.

IV. Közelharc

• **ELSŐ CSAPÁS:** Ha a küzdő felek dobásának eredménye egyenlő a harc kezdetén, akkor egyiküknek sem sikerült megszereznie a harc irányítását, hanem mind a ketten egyszerre támadnak, ami azt jelenti, hogy a támadásra használt fegyverrel nem tudnak ugyanabban a Körben hátrítani is. A másik kézben lévő pajzs vagy fegyver természetesen még mindig alkalmas erre. Az egyidejű támadások addig tartanak, míg az egyik támadó egyetlen csapásával a másikénál nagyobb Támadást dob és ezzel el is találja ellenfelét. Ezután az Első Csapás a támadó kezébe kerül egészen addig, míg egy későbbi Körben az ellenfelének nem sikerül nagyobb Támadást dobni és eltalálnia őt.

A Párviadalban több előny származik az Első Csapás irányításából, mivel nemcsak meghátrálásra készíted az ellenfeledet, hanem az Első Csapás megszerzése után mindegyik Körben +1 járul a Támadás dobásaidhoz. A módosítók nem adódnak össze, azaz ha az első Körben tiéd az Első Csapás, akkor a második Körben +1-et adhatsz a Támadás dobásodhoz, ugyanígy a harmadik

Védekezés és Sebtűrés dobások

A stressz dobás használata Védekezés és Sebtűrés közben még összetettebbé teszi a játékot, mivel mindegyik küzdő félnek Körönként még két dobást kell végrehajtania és ha az összecsapásban többen vesznek részt, akkor ez nagyon sok további dobást jelent. A dolgot megkönnyítendő azt javasoljuk, hogy a védekező két különböző színű kockát dobjon egyszerre, egyiket a Védekezésre, másikat a Támadásra. Így csak egyszer dobsz és a játék sem szenved túl sok késedelmet. Ha Védekezés dobásoddal sikerült megakadályoznod a Támadást, akkor a Sebtűrés dobás eredményét figyelmen kívül hagyhatod.

Körben is és a negyedikben (három Kör után még mindig +1 a járulék nem pedig +3) és így tovább. Ha ellenfelednek sikerül megszereznie az Első Csapást, akkor a következő Körtől ő kapja meg a +1 módosítót.

Ha kezdeti Első Csapásodra Balsikert dobsz, akkor minden Körben te jössz utolsóként, minden Körben hátrálnod kell egy lépést és minden Körben +1 módosító jár azoknak, akik megtámadnak téged.

• **TÁMADÁS DOBÁS:** Ugyanúgy kell a Párviadalban is Támadást dobnod, mint a Küzdelemben, ha azonban kiemelkedően jól dobtl (ellenfeled Védekezés dobásánál legalább 15-tel többet), akkor valamilyen sebezhető pontján találsd el ellenfeled. Válaszd ki a fej, a végtagok, a mellkas és a has közül az egyiket és ellenfeled Sebtűrés dobásához (lásd lejjebb) csak azt a páncélt adhatja hozzá, ami fedi azt a tájékat. Ezen kívül mivel érzékeny részen vittél be találatot ezért a szokásosnál nagyobb mértékű sérülést okoztál. Erről a Kivételes találat táblán találsz többet.

Bár a Támadás nem sokban különbözik a Küzdelemben használttól, a Védekezés másként zajlik a Párviadal során mivel az ellenfél a Védekezés összege helyett Védekezés dobást használ. Így ellenfelednek Támadás dobásával a te Védekezés dobásodat nem pedig összegedet kell túlszárnyalnia. Ha a Védekezés hátrítással történik, akkor a Védekezés dobás stressz dobásból, a fegyver hátrítás járulékból és a Hátrítás Képzettségéből áll, ebből kell a Méretet levonni. (Párviadalbeli hátrításos Védekezés összege = stressz dobás + fegyver hátrítás járuléka + Hátrítás Képzettség - Méret.) Ha a védekező fél nem vette fel a Hátrítás Képzettséget, akkor a Jártaság értéke a számítás során 0 és Balsiker esetén még három Balsiker kockát kell használni. Ha a Védekezés kitéréssel történik, akkor a Védekezés dobás stressz dobásból, Kitérés Képzettségéből és Gyorsaságból áll, amiből le kell

Verekedési technikák felsorolása

TECHNIKA	TÁMADÁS DOBÁS	SEBTŰRÉS DOBÁS	BELHARC
Ütés	Erő + Verekedés	Sebtűrés	0
Dobás	Erő + Méret + Verekedés	Gyorsaság + Méret + Verekedés – Málha + 5	+ 4
Felborítás	Erő + Méret + Verekedés	Gyorsaság + Méret + Verekedés – Málha	+ 4
Tárgyért birkózás	Erő + Verekedés	Erő + Verekedés	0
Lefogás	Erő + Verekedés	Erő + Verekedés + 5	+ 4
Belépés	Gyorsaság + Verekedés – Málha	Védekezés	–

vonni a Méretet és a Málhát. (Párviadalbeli kitéréses Védekezés összege = stressz dobás + Kitérés Képzettség + Gyorsaság – Méret – Málha.) Ha a védekező fél nem vette fel a Kitérés Képzettséget, akkor a Jártaság értéke a számítás során 0 és Balsiker esetén még három Balsiker kockát kell használni. A védekezésre szolgáló értékeket össze kell adni és feltüntetni a karakter lapodon, hogy elég legyen a stressz dobás eredményét hozzáadni. Hárítás esetében az összes fegyverre és pajzsra számold ki az értékeket.

Mivel a Védekezés dobások a Párviadal szerint stressz kockával történnek, előfordulhatnak kiemelkedően jó és kiemelkedően rossz végeredmények. Balsiker esetén az eredményt a Harci Balsikerek eredményei táblázatban (132. o.) találod meg. A kiemelkedően jó dobásoknak megvan a maguk nyilvánvaló előnye.

• **SEBZÉS:** A Sebzés kiszámítása keveset változott a Küzdelemhez képest, amiben eltérés van a két rendszer között az a Sebtűrés kezelése, mivel a támadás célpontja Sebtűrés összeg helyett Sebtűrés dobást használ. Így ellenfeled Sebzés dobásának a te Sebtűrés dobásodnál, nem pedig összeged-

nél kell nagyobbak lennie ahhoz, hogy megsebesítsen téged. Sebtűrésedet stressz dobás, a páncél védelme, az Állóképesség és a Méreted adja meg. (Párviadalbeli Sebtűrés = stressz dobás + páncél védelme + Állóképesség + Méret.) A Sebtűrésedbe adódó értékeket add össze és írd fel a karakterlapodra, hogy szükség esetén könnyen hozzá lehessen adni a stressz dobáshoz.

• **HAJÍTÓFEGYVEREK:** A hajítófegyvereket közelharc fegyverekként kell használni, akárcsak a Küzdelemben. A Párviadalban azonban Védekezés és Sebtűrés dobásokkal lehet védekezni ellenük.

V. Mágia

Ugyanúgy zajlik, mint a Küzdelemben.

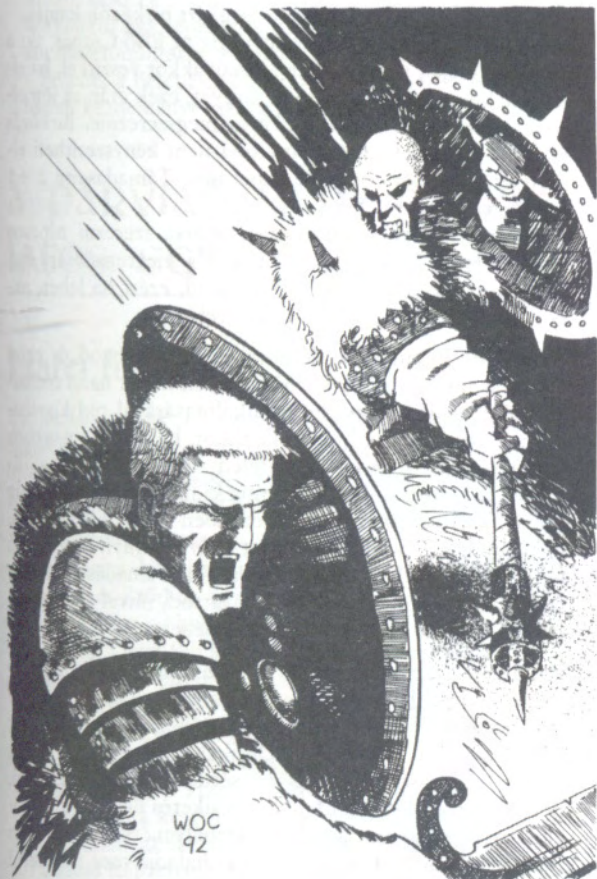
VEREKEDÉS

A verekedés alapvetően pusztakezes harcot jelent, de ide tartozik a kicsi vagy alkalomszülte fegyverekkel (késekkel és kövekkel) vívott belharc is. A Küzdelem során a fegyver táblázat „puszta kézzel” rovatát használhatod, azonban a fegyvertelen harcnak és fogásainak durvaságát érzékelteendő a Párviadalban a verekedéshez teljesebb rendszert lehet használni. Párviadal során a fegyver táblázat „puszta kézzel” rovatát nem kell igénybe venni.

A verekedés éppen olyan halálos, mint a fegyveres harc, persze nem ez az egyetlen lehetséges felhasználása. Verekedés közben válassz ki egy harci technikát (lásd lejjebb) és sikeres Támadást dobva (olyant, amelyik nagyobb ellenfeled Védekezés dobásánál) találod el az ellenfelet. Ha ez megvan, akkor végrehajthatod a kiválasztott technikát.

Mivel a verekedés különbözik a fegyveres harctól, ezért az Első Csapás, Támadás és Sebzés dobások is eltérnek (csak a Védekezést kell ugyanúgy dobni). Verekedés közben Első Csapásod értéke megegyezik a stressz dobás, Gyorsaság és a Verekedés Képzettség összegével, amiből ki kell vonni a Málhát. (Első Csapás Verekedés közben = stressz dobás + Gyorsaság + Verekedés – Málha.) Támadásod értéke egyenlő a stressz dobás, az Ügyesség és a Verekedés Képzettség összegével. (Támadás Verekedés közben = stressz dobás + Ügyesség + Verekedés.) A Sebzést és a Sebtűrészt az ellenfeleddel szemben használt technikának megfelelően kell dobnod, ezeket megtalálod a Verekedési technikák felsorolásánál.

Ha Támadás dobásod összege meghaladja az ellenfél Védekezés dobásának összegét, akkor végrehajtottad a kiválasztott technikát és ezzel sebesülést okoztál ellenfelednek, máskülönben ellenfeled megakadályozott a technika kivitelezésében és nem lett bántódása. A vere-





kedés közben elszenvedett sérülések különböznek a többi harci sérüléstől, mivel minden megkezdett 10 pont után, amennyivel nagyobbat dobta, mint ellenfeled Sebtűrés dobása, ellenfeled Egészsége helyett rövid távú Kimerültsége csökken egy szinttel. Függetlenül attól, hogy egy vagy több Kör alatt gyűlik-e össze, ellenfeled minden második Kimerültség Szint után egy Egészség Szintet is veszít. Ha verekedés közben egyetlen dobással 21 vagy több ponttal többet sebz el ellenfeled Sebtűrés dobásánál, akkor ellenfeled Öntudatlanná válik (lásd a Kimerültségnél a 133. oldalon) még akkor is, ha ütésed hatására nem veszítene annyi Kimerültség Szintet. Emellett az Egészség Szintjei is csökkennek eggyel.

Verekedés közben a következő technikákat használhatod fel (a leírást a Verekedési technikák felsorolásánál találod):

- **ÜTNI:** Öklöddel, könyököddel vagy lábaddal igyekszel eltalálni az ellenfeledet úgy, hogy sérülést okozz neki. A mesélő döntésétől függően vasalt kesztyűvel vagy más eszközzel növelheted a sebzést.
- **DOBNI:** Míg te állva maradsz, addig ellenfeled kibillen egyensúlyából és 1d10 lábnyi távolságra esik.
- **FELBORÍTANI:** Ellenfeledet levered a lábáról miközben te magad is elesel. Egymástól távol értek földet így nem alakul ki Belharc köztetek (lásd lejjebb). Ha nekifutásból próbálsz meg felbuktatni az ellenfeledet, akkor -1 módosítót kapsz a Támadás dobásodra, de +4-et a Sebzésre.
- **TÁRGYÉRT BIRKÓZNI:** Megpróbálsz megragadni az ellenfelednél lévő tárgyat – ilyen lehet egy kard – és elvenni azt. Ha a Támadás dobásod sikerül, akkor megfogtad a tárgyat. Sebzés dobásodnak legalább 5 ponttal magasabbnak kell lennie az ő Sebtűrés dobásánál ahhoz, hogy kicsavarhasd a tárgyat ellenfeled markából. Ha Sebzés dobásod a két dobás közül a kisebbik, akkor tovább birkóztok a tárgyért. A későbbi

Körökben nem szükséges Támadás dobást dobnod, a tárgy megszerzéséhez elég a Sebzés és a Sebtűrés dobás. Természetesen ellenfeled is megpróbálkozhat a tárgy megszerzésével, ha a Körben ő kerül sorra. Fontos megjegyezni, hogy a Sebzést nem a tárgyért birkózók kapják.

A küzdelem során azé egész végig az Első Csapás, aki a birkózás elején megszerezte és csak akkor veszíti el, ha ellenfele kicsavarja a kezéből a tárgyat, ezek után az jön előként, akinek sikerült a tárgyat megszereznie. Birkózás közben az Első Csapás irányítója nem kényszerítheti ellenfelét hátrálásra és nem kapja meg Támadásaira a +1 módosítót sem.

Ha a fegyvernek, amit meg akarsz szerezni nincsen hosszú, fából készült nyele, akkor a megragadására dobott Támadásodhoz -5 levonás járul, ezért ha lehet, akkor ne próbálkozz pengés fegyverekkel.

- **LEFOGNI:** Ellenfeledet leszorítod vagy lefogod és ezzel mozgásképtelenné teszed. Valamilyen másik harci technika, például ütés vagy dobás alkalmazásával tud kiszabadulni a szorításodból, de csak akkor, ha Sebzése nagyobb Sebtűrésed összegénél. Ellenfeled -3 levonást kap a Támadás és Sebzés dobásából, amíg ki nem szabadul és amíg lefogva tartod őt, addig a te kezeden van az Első Csapás, még akkor is, ha a Lefogás előtt nem te irányítottad. Ezen felül egyetlen olyan Körben sem kell Támadást dobnod, amelyikben ellenfeledet lefogva tartod, mivel szorításoddal Sebezhet az ő Sebtűrése ellenében.
- **BELÉPNI:** Ezzel a technikával elég közel kerülsz ellenfeledhez ahhoz, hogy a Belharcra vonatkozó szabályok szerint (lásd lejjebb) verekedjtek tovább. Ehhez Támadást kell dobnod, a Verekedési technikák felsorolásánál leírtak szerint. Dobásodtól függően sérülést is okozol azzal, hogy megragadod ellenfeledet. A sikeres Belépés után következő Körben már a Belharc szabályai érvényesek. Ha a Belépéskor dobott Sebzésed nem haladja meg ellenfeled

Sebtűrés dobását, akkor nem sikerült megragadnod ellenfeledet és nem tudsz Belharcot kezdeményezni, mint ahogyan akkor sem, ha Támadás dobásod kisebb ellenfeled Védekezés dobásánál. Ha a következő Körben ismét megpróbálkozol a Belépéssel, akkor megint sikeres Támadást kell dobnod. Amint sikerül Belépned valakihez és megragadnod őt, akkor tiéd lesz az Első Csapás a következő Körtől, még akkor is, ha előzőleg nem te irányítottad.

Ugyanezt kell dobnod akkor is, ha ki akarsz lépni a Belharcból. Dobsz egy Támadást, hogy kiderüljön ki tudsz-e bűjni és kitörés közben megsebesíted ellenfeledet (a Sebzés dobással). Ha Támadás dobásod kisebb ellenfeled Védekezés dobásánál, akkor ellenfeled elzárta az útadat és továbbra is Belharcban kell maradnod. Ha Sebzés dobásod kisebb ellenfeled Sebtűrésénél, akkor nem sikerült őt eltolnod magadtól és még mindig Belharcban vagy.

- **BELHARC:** Időnként úgy kell megküzdened ellenfeleddel, hogy nem tudsz szabadulni tőle, mint például akkor, amikor a földön henteregve birkóztok. Belharcban a Verekedési technikák felsorolásában leírt összes technikát alkalmazhatod, azonban a belharc miatt mind Védekezésedre, mind Sebtűrésedre módosítókat kapsz, amelyeket a felsorolásban feltüntetünk. A Támadás és a Védekezés dobás a Belharcban nem változik.

Belharc közben Védekezés dobásod végeredménye stressz dobásod, Gyorsaságod és Verekedésed összege mínusz a Málhád. (Védekezés Belharcban = stressz dobás + Gyorsaság + Verekedés – Málha.) Késeknél és más, hasonló méretű eszközöknél nagyobb fegyvert nem használhatsz, ezekkel azonban +3 járul a Támadás és Sebzés dobásaidhoz. Az állatok is +3-at adhatnak Belharcban a természetes fegyvereikhez.

A belharcból Első Csapást az irányítja, aki az előző Körben elnyerte, mivel nagyobb Támadást dobott és el is találta a másikat. Az Első Csapással rendelkező fél nem adhatja hozzá a +1-et a többi Támadás dobásához és nem kényszeríti egy lépéssel hátrébb ellenfelét mivel túlságosan összefonódtak egymással.

Feljebb, a Belépésnél leírtaknak megfelelően tudsz Belharcot kezdeményezni vagy kitörni belőle.

a párviadalban használatos egyéb eszközök

Harci fogások

Bár általában csak a Küzdelemben leírtaknak megfelelően ellenfeleid irányába suhogtatod a kardodat, a Párviadalban lehetőség van arra is, hogy különböző harci fogásokat használjál. Ezekből az alábbiakban közlünk néhányat:

- **KÉTFEGYVERES HARC:** Minden Körben két fegyverrel támadhatsz, hogyha mind a két kezeden egykezes fegyver van és Erőd az ügyetlenebbik kezeden lévő fegyver forgatásához szükségesnél (Közelharc fegyverek táblázata 139. o.) legalább két ponttal magasabb. Ha a Kétkezes Erényét nem vetted fel, akkor –3 levonással forgatod az ügyetlenebbik kezeden lévő fegyvert és –1 levonással az ügyesebbik kezeden lévő.

Amíg az ügyesebbik kezeden lévő fegyverrel pozitív a Támadás vagy a Hárítás Képzettség értéke, addig az ügyetlenebbik kezeden lévő fegyverrel 0 a Támadásod és a Hárításod értéke (értelemszerűen Támadásodnak a Támadás Képzettség, Hárításodnak pedig a Hárítás Kép-

zettség értéke számít). Ha Támadásod és Hárításod értéke ügyesebbik kezeden 0 vagy negatív, akkor az ügyetlenebbikkel egy ponttal rosszabb. Támadás és Hárítás Képzettséged értékét ügyetlenebbik kézre ugyanúgy tudod fejleszteni, mint bármelyik másik Jártasságodat.

Ha ugyanabban a Körben mind a két fegyverrel egyszerre támadsz, akkor abban a Körben nem tudsz sem kitérni, sem pedig hárítani, Védekezésed értéke ezért két fegyvered közül a jobbik hárítás járulékával egyenlő, amiből levonódik a Méreted. (Védekezés kétkezes támadás közben = a magasabbik értékű fegyver hárítás járuléka – Méret.)

Ha két fegyverrel kezded a harcot, akkor az ügyesebbik kezeden lévő fegyvert használd az Első Csapás megállapításához. A Kétkezes Erénnyel mind a két fegyverrel dobhatsz Első Csapást és kiválaszthatod a két dobás közül a jobbikat, és bármelyik fegyvereddel átvetheted az Első Csapás irányítását, ha magasabb Támadást dobtál annál, akinél jelenleg van. Vagyis akkor lesz a tiéd az Első Csapás, ha két fegyvered közül bármelyikkel nagyobb Támadást dobsz ellenfeledénél és eltalálsz vele.

- **ELSZÁNT VÉDEKEZÉS:** Ha az adott Körben még nem támadtál, akkor támadásodat feladva minden erőddel védekezhatsz, hogyha előtte hangosan bejelentetted Csoportodnak, hogy: „Hárítok.” vagy „Kitérek.” Ilyenkor +5 járulékot kapsz a Védekezés dobásaidra a Kör végéig. Még akkor is bejelentheted ezt, ha a Körközben másmilyen cselekedetet szándékoztál tenni.
- **TELJES EREJŰ CSAPÁS:** Csapásodba több erőt téve a szoktnál is nagyobb sebesülést okozhatsz. A csapáshoz készsülődve egy Körig le kell mondanod a támadásról, utána viszont a következő Körben +3 járulékot kapsz a Támadás dobásodra és ha találsz, akkor az áldozatod Sebtűrés után fennmaradó-Sebzés megkétszereződik. A csapás után azonnal le kell húznod egy rövid távú Kimerültséget még akkor is, ha a Támadás nem sikerült. A csapásra készütedben kitérhatsz vagy háríthatod az ellened irányuló támadásokat, de abban a Körben amikor teljes erőddel lecsapsz egyáltalán nem védekezhatsz, meg kell elégedned fegyvered hárítás járulékával – a Méreteddel.
- **HELYTÁLLÁS:** Azzal, hogy –2 levonást kapsz a Védekezés dobásaidra megtarthatod csata közben is a helyedet. Ha így teszel, hiába van ellenfelednél az Első Csapás, akkor sem tud meghátrálásra készíteni téged (azonban még mindig +1-et adhat a Támadásához és még mindig te támadsz később). Minden Körben, amikor megőrzöd a helyedet megkapod a levonást és minden Körben még a Körköz idején be kell jelentened, hogy ezt fogod tenni a következő Körben is.
- **HARC LÓRÓL:** Ha lovon ülve keveredsz harcba, akkor egyetlen Jártasságod értéke sem lehet nagyobb Lovaglásodénál. Példának okáért, ha Nagykaros Támadásod értéke 5 de Lovaglásod értéke csak 3, akkor 5 helyett 3-mal fogod nagykarodat használni. Lovon ülve +1-et adhatsz a Támadásodhoz, ha gyalogosok ellen mész, azonban lovad hátán még egy Balsiker dobást is kapsz. Ha nincs meg a Lovaglás Jártasságod, akkor –3 levonás és még három Balsiker kocka járul az összes dobásodhoz.
- **KORDÁBAN TARTÁS:** Ha fegyvered (legalább egy méterrel) hosszabb, mint ellenfeledé, akkor nemcsak megsebesíteni tudod őt vele, hanem távol is tudod tartani magadtól, ellenfeled ugyanakkor egyfolytában beljebb akar kerülni fegyvered hatósugaránál nem pedig azzal foglalkozik, hogy eltaláljon téged. Így minden Körben Támadást kell dobni, hogy kide-



rüljön, kinek az akarata érvényesül. Kettőtök közül az nyer, akinek a dobása magasabb értékű és aki el is találja ezzel az ellenfelet.

Ha te forgatod a hosszabb fegyvert, akkor +5 módosítót kapsz a Támadás dobásaidra addig, amíg a másikat távol tudod tartani magadtól. Ha te dobsz nagyobb Támadást, amivel más körülmények között eltalálnád az ellenfeledet, akkor a te kezdedbe kerül az Első Csapás (ha már megszerezted, akkor ezzel meg is tartod) és a következő Körben egy helyett három lépésnyit kell hátrálnia ellenfelednek nem is beszélve a +1-es Támadás módosítóról. Támadásoddal nem okoztál semmiféle sérülést és ellenfelednek sem kell Sebtűrést dobnia.

Ha ellenfeled, kezében a rövidebb fegyverrel, magasabb a tiédnél magasabb Támadást dob, akkor az ő kezébe kerül az Első Csapás (feltéve, hogy eddig nem szereztél meg). Nem okoz neked semmiféle sérülést, de sikerült a fegyvered húzta határ mögé kerülnie és a következő Körben eltalálhat és egy lépéssel hátrébb kényszeríthet téged továbbá megkapja a +1 Támadás járulékot is.

Ha függetlenül attól, hogy milyen magas Támadást dobtak egyik küzdő fél sem tudja megsebezni a másikat, akkor megmarad továbbra is az eddigi helyzet és az ellenfelek az előző Körben felvett távolságban maradnak egymástól.

Ha nálad van a hosszabb fegyver és ellenfelednek sikerült beljebb kerülnie a hatósugaradon, akkor el kell tőle távolodnod ahhoz, hogy ismét kordában tarthasd, persze ehhez, az kell, hogy ellenfeled lehetőséget adjon erre...

- **ROHAMOZÁS:** Csapásod előtt ellenfelednek nekifutva bármilyen szűrőfegyverrel képes vagy roharni. Ilyenkor +5-öt adhatsz a Sebzésedhez, amihez hozzájárul még a Méreted is. Ha elvéted ellenfeledet, akkor ő +1-et adhat a következő Támadásához (ha már ebben a Körben már támadott, akkor a követke-

ző Körben is felhasználhatja feltéve, hogy még a közelében vagy). Ha a védekező félnek szintén szűrőfegyvere van és időben fel tud készülni a támadásodra (tudja, hogy jössz), akkor +5 módosítót kap a Sebzés dobására, amihez hozzáadódik a támadó Mérete is. Ha lóról rohamozol, akkor a Sebzés során a ló Mérete számít. A rohamozó támadónak legalább 6-os eredményű Kimerültséget kell dobnia vagy veszít egy rövid távú Kimerültséget. Ha lovon ülsz, akkor a lónak kell Kimerültséget dobnia.

- **FENEVADAK HARCIS STÍLUSA:** A szörnyetegek gyakran rendelkeznek valamilyen különleges támadással, amit a mesélő dolgozott ki nekik. A szokatlan támadások sokszor megváltoztatják a harci dobások értelmét. Példának okáért képzeld el, hogy egy olyan sárkánygyíkkal kerülsz szembe, aki harc közben ráugrik ellenfeleire. Ilyen esetben a kitérésen alapuló Védekezéssel elkerülheted a támadását, de Pajzsos Hárítás Képzettséggeddel csak annyit érsz el, hogy a pajzs közéd és a sárkánygyík közé kerül. Ám ettől még mindig a földhöz leszel szorítva és a sárkánygyík valószínűleg ki fogja szorítani belőled a szusz, de legalább a karmaitól megmenekülsz. Egyedi támadásai miatt rendkívül veszélyes a szörnyekkel küzdelem.
- **TÁRGYAK ELLENI TÁMADÁS:** Néha mozdulatlan tárgy, mint például az ellenfél varázstárgya vagy akár egy ajtó ellen kell használnod a fegyvered. Ha a tárgy valakinek a kezében van esetleg a felszerelése része, akkor a mesélő kijelölte célszám ellen kell Támadást dobnod, de a tárgy birtokosának Védekezés dobására nincs szükség. A mesélő meghatározza a tárgy Sebtűrés értékét (vagy egyszerűen csak ad egy célszámot), ami ellen a Sebzésedet kell dobnod. A tárgyaknak van valamennyi ellenállási szintje is (az Egészség Szint megfelelője), hogy meg lehessen alapítani, támadásod hatására megsérült-e a tárgy. Minden 5 pont után, amennyivel a Sebzés dobásod meghaladja a tárgy Sebtűrés dobását a tárgy veszít egy ellenállás szintet. Egy fa ajtót használva példaként a tárgyak Sebtűrés értékét és ellenállás szintjeinek számát a következőképpen adhatod meg: ajtó (+10/5). A ferde vonal előtti számot kell a Sebtűrés stressz dobásodhoz adni, a ferde vonal utáni pedig a tárgy ellenállás szintjeinek száma. Ha a tárgy összes ellenállás szintje elfogyott, akkor a tárgy javíthatatlanul megsérült. Minél törekenyebb egy tárgy, annál kisebb a Sebtűrés értéke és annál kevesebb ellenállás szintje van, minél masszívabb a tárgy, annál nagyobb a Sebtűrés értéke és annál nagyobb az ellenállása.

harci változók

A Küzdelem során feltételezzük, hogy a szembenálló felek fel vannak fegyverezve és képesek önmagukat megvédeni, hogy teljes napfényben és sima talajon harcolnak, hogy mindannyian emberek vagy legalábbis emberszerűek és hogy egyszerűen csak csépelik egymást anélkül, hogy bármilyen trükkkel is próbálkoznának. Egyes összecsapások elegend tesznek ezeknek a feltételeknek, de a szórakozás kedvéért a Párviadalban a kivételekből csináltunk rendszert. A következőekben a körülmények befolyásoló erejéről lesz szó, hogy a Párviadal ezzel is érdekesebbé váljék.

Támadás előnyös helyzetből

Ha ellenfeledet kedvezőbb helyzetből, hátulról, felülről vagy oldalról támadod meg, akkor fölényre teszel szert vele szemben. ilyenkor könnyebb ellenfeledet eltalálni és testének sebezhető pontján megsebezni.

- Támadás felülről: +1 a Támadás dobásra
- Támadás oldalról: +1 a Támadás dobásra
- Támadás hátulról: +3 a Támadás dobásra, a Sebtűrés után fennmaradó Sebzés megkétszereződik
- Támadás az ellenfelet körülvéve: +1 a Támadás és Sebzés dobásra, minden egyes ember után, aki a te oldaladon száll az egyedüli ellenféllel szembe. A járulékok összeadódnak és a segítségre siető szövetségesek számától függnék. Ha te és még ketten támadtok, akkor mindannyian +2 pontot adhattok a Támadás és a Sebzés dobásaitokhoz.
- Sietős Támadás védtelen ellenféllel szemben: Automatikusan találat (kivéve, ha Balsikert dobta), a Sebtűrés után fennmaradó Sebzés megkétszereződik.
- Kiszámított Támadás védtelen ellenféllel szemben: Azonnali halál (ha nem játszik semmilyen szokatlan körülmény sem közre)

Harci körülmények

A természeti körülmények csökkenthetik a szembenálló felek képességeit.

- Forróság: -1-től -4-ig terjedő levonás a Kimerültség dobásokra.
- Sötétség: -1-től -4-ig terjedő levonás a Támadás dobásokra, egy vagy két további Balsiker dobás.
- Teljes sötétség: a harc elején szabályos Első Csapás dobás zajlik. Minden egyes Körben össze kell hasonlítani a szembenálló felek stressz dobásból + Lopakodásból + Észlelésből álló összegét. A kisebbiket dobó személy a Kör során -5 levonást kap a Támadás, Védekezés, Sebzés és a Sebtűrés dobásaira. Még akkor is -2 módosítót

kapsz ezekre a dobásokra, ha a két összeg közül a nagyobbik volt a tiéd. Ha Balsikert dob sz erre a dobásra, akkor egyből eltaláltak téged (lépd át a Támadás és Védekezés dobásokat és rögtön térjél a Sebzés és a Sebtűrés dobásokra, de ne feledkezz meg az előbb leírt módosítókról). A teljes sötétségben lévő ellenfelek nem támadhatnak és mozoghatnak ugyanabban a Körben.

- Akadályok a csatamezőn: Ide tartozik minden a hullaktól egészen az aljnövényzetig. Az alkalomhoz illően változtatják a helyzetet, de legtöbbször elég néhány további Balsiker kocka vagy mozgás levonás.
- Erős szél: Levonások a lövéfegyverek és a hajítófegyverek Támadás dobásaiból.

példa párviadal

Mercille elhagyott város, ide küldték Torlent, hogy körülnézzon. Torlen éppen a kovácsműhely felderítésével foglalkozik, amikor egy ember ront rá bunkósbottal a kezében, aki eddig a hátsó szobában rejtőzködött. Mivel Torlen arra számított, hogy ördögimádókat talál itt és a mesélő el akarja hitetni Torlen játékosával, hogy megtalálta azt, amit keresett ezért bejelenti, hogy Párviadalban szállnak szembe egymással, ezzel utalva a harc fontos szerepére a mesében. Így aztán mielőtt még megtudhatná Torlen, hogy ki támadta meg, Torlen játékos a már jelentőség teljes harcra számít és ennek megfelelő vehemenciával válaszol az előtörő alak támadására ezzel is növelve a jelenet lendületét. A mesélő a bolondját járattja Torlen játékosával.

Torlen párviadalbéli harci értékeinek felsorolását ezen az oldalon, a kiemelésben találod.

Körköz: A támadó Lopakodás + Ügyesség dobással próbál meg közelebb férkőzni Torlenhez, a dobása eredménye 7. Torlen Éberség + Észlelést dob, hátha meghallja a kovács közeledését, de a dobás végeredménye csak 5, tehát a lesből támadó kovács előnyösebb helyzetből kezdheti a harcot (+3 járul a Támadás dobásához és kétszeresen sebezhet). A mesélő úgy határoz, hogy Torlennek az első Körben csak arra van lehetősége, hogy megforduljon, kivédje a támadást és segítségért kiáltson.

1. Kör

A kovács Támadás dobása 3, amihez hozzá kell adni a bunkósbott +3 támadás járulékát, a Képzettségért járó +1-et, a 0-ás Ügyességet és a hátulról támadásért járó +3 módosítót, a végösszeg: 10. Torlen Védekezés dobása 4 (a dobás) +7 (pajzsos háritás értéke), ami összesen 11-et ad. Mivel Torlen végeredménye a nagyobb, ezért sikerült háritania a támadást.

Körköz: A támadó rá akar csapni Torlenre és aztán kitérni az útja elől. Torlen Észlelést szeretne dobni, hogy észrevegye egyáltalán nem ördögimádó az, aki megtámadta hanem egy szegényesen felfegyverzett városbéli. A mesélő 6-os célszámot ad, de Torlen csak 5-öt dob, ezért zavarodottságában úgy reagál, mintha komolyabban felfegyverzett ellenféllel állna szemben és buzogányával visszatámad.

2. Kör

Mivel Torlen nem támadott az előző Körben, ezért a kovácsnál van az Első Csapás joga, ebből fakadóan egy lépésnyi hátrálásra készíti Torlent és +1 járul a Támadás dobására.



xempli gratia

Párviadalbeli Harci Értékek

Torlen Párviadalbeli harci értékei a következők:

Buzogány (egy kézzel)

Első Csapás: sebesség + Képzettség + Gyorsaság - Málha = $+2+3+0-2=+3$

Támadás: fegyver támadás járuléka + Képzettség + Ügyesség = $+3=+6$

Sebzés: fegyver sebzése + Képzettség + Erő = $+6+3+1=+10$

Védekezés összege (lovagi pajzzsal háritva)

Védekezés: fegyver háritás járuléka + Képzettség - Méret = $4+3+0=+7$

Védekezés összege (kitéréssel)

Védekezés: Képzettség + Gyorsaság - Méret - Málha = $3+0+0-2=+1$

Sebtűrés összege (gyűrűs páncélinggel)

Sebtűrés: páncél védelme + Méret + Állóképesség = $7+1+0=+8$

Kimerültség:

Kimerültség: Állóképesség - Málha = $+1-2=-1$

A kovács 1-et dob a Támadásra, ismét dob ezúttal 6-ot, ami megkétszerezve 12, Támadás és Első Csapás módosítókkal együtt összesen 17. Torlen Hárítás dobása csak $6 + 7 = 13$, vagyis eltaláltak. A kovács dobja a Sebzést: az eredménye 9 (dobás) + 2 (fegyver sebzése) + 1 (Erő) + 1 (Képzettség) = 13. Torlen Sebtűrésének összege 4 (dobás) + 8 (Sebtűrés módosítók) = 12. Torlen tehát veszít egy Egészség szintet és Sebesültné kerül, mivel (a mesélő döntése értelmében) kemény ütest kapott a jobb kezére.

Torlen válaszol a támadásra, az ő Támadása 5 (dobás) + 6 = 11, Sebzése pedig 8 (dobás) + 10 = 18. A kovács Védekezés dobása csupán 7, +1-es Állóképességén kívül pedig semmi mással sem tudja az ütest kivédeni. Sebtűrésének végeredménye 4 (dobás) + 1 = 5. Mivel a sebzés 12 ponttal haladja meg a Sebtűrés végeredményét, ezért szegény kovács 3 Egészség szintet veszít és Közepesen sérültté válik, ezzel pedig minden további cselekedetére -3 levonást kap.

Körköz: A mesélő Bátorság Jellemvonást dob a kováccsal, hátha elmenekül. A dobás eredménye $8 + 2$ (nagyon bátor jobbagyról van szó) - 3 (sérülésből adódó levonás) = 7. Ez meghaladja a 6-os célszámot, vagyis a kovács tovább harcol. A mesélő végre megengedi Torlen játékosának, hogy karaktere felismerje, valójában Mercille egyik lakója ellen harcol. Torlen úgy határoz, hogy eldobja a fegyverét és a pajzsát és megpróbálja a kovács kezéből kicsavarni a bunkósbotot.

3. Kör

Mivel az előző Körben a kovács dobta a legnagyobb Támadás dobást ezért most is ő kezd és Torlennek megint csak hátrálnia kell egy lépést és a kovács ismét +1 módosítót kap a Támadás dobására. Ha Torlennek sikerült is volna az előző Körben elnyernie az Első Csapás jogát, a mesélő akkor is a kovácsnak adhatta volna az ezzel járó előnyöket, mivel ebben a Körben Torlen harcmódort váltott.

A kovács Támadás dobása meghaladja Torlen Védekezését, ami most nem nehéz, hiszen Torlen eldobta a pajzsát. Szerencsére Torlen Sebtűrése megvédte a komolyabb sérüléstől.

Torlen megragadja a kovács fegyverét. Ez verekedési technika és ezért a verekedés szabályait kell alkalmazni rá. Torlen verekedési Támadás dobása (Verekedés + Ügyesség) 9, ezzel próbálja megragadni a bunkósbotot, de mivel az viszonylag kisméretű ezért a mesélő -2 büntetést ad a dobásra. Az így kapott 7-es összeg is elegendőnek bizonyul, hogy túlszárnyalja a kovács 4-es Védekezés dobását (a Védekezés dobások a verekedésben leírt szabályok értelmében nem változnak sokat). Most, hogy Torlennek sikerült megragadnia a bunkósbotot, megpróbálja kiszedni a kovács markából. Torlen verekedései Sebzés dobása (Erő + Verekedés) 7 (stressz dobás) + 1 Erő + 3 (Verekedés) = 11. A kovács Sebtűrés dobása csak $8 + 1$ (Erő) + 1 (Verekedés) - 3 (sérülés) = 7, de Torlennek legalább 5 ponttal magasabbat kell dobnia, hogy megszerezhesse a bunkósbotot ezért mind a ketten megfogták a bunkósbotot, de egyikük sem képes elvenni a másiktól.

Körköz: Mindkét fél küzd a bunkósbotért.

4. Kör

Az Első Csapás a kovácsé volt az előző Körben. Mivel mindketten egy tárgyért birkóznak a kovács egészen addig fogja az Első Csapást irányítani és elsőként jönni minden Körben, amíg valamelyikük meg nem szerzi a bunkósbotot. Birkózás közben a kovács nem kapja meg a szokásos +1 módosítót a Támadás dobására (mivel

nincsenek Támadás dobások) és nem készíti Torlent hátrálásra.

Most, hogy mindkettőjüknek sikerült megfogniuk a bunkósbotot nincs többé szükség Támadás dobásokra, csak „Sebzés” és „Sebtűrés” dobásokat használnak. A kovács verekedései Sebzés dobása (Erő + Verekedés) 3, ami kisebb, mint Torlen Sebtűrés dobása (Erő + Verekedés), így aztán a kovács nem tudja visszaszerezni a bunkósbotot, sőt, mivel Torlen verekedései Sebzés dobása 9 míg a kovács Sebtűrés dobása csak 4, tehát megvan a két dobás közötti 5 pontnyi különbség. Torlen kicsavarja a kovács kezéből a bunkósbotot és elhajítja a szoba másik sarkába, hogy elmagyarázhasa végre, ő nem ellenség.

Körköz: Torlen úgy véli, hogy a játszma le van rendezve és megszólítja az éppen hogy legyőzött embert. A mesélő azonban sikeres Vakmerőséget dob a kovácsnak, aki ráveti magát Torlen elhajított buzogányára. Torlen megváltoztatja a számdékát és két ököllel rávág a férfi védtelen hátára. A váratlan fordulat miatt a mesélő -3 levonást szab ki Torlen Támadására.

5. Kör

Mivel az előző Körben sikerült Torlennek kicsavarnia a bunkósbotot a kovács kezéből ezért most ő irányítja az Első Csapást. Mindkét ököllel lesújt a buzogányért nyúló kovácsra. Torlen ütési technikára dobott Támadása 8 (stressz dobás + Ügyesség + Verekedés + 1 az Első Csapásból adódóan), de a végeredmény a cselekvés megváltoztatásából származó -3 levonásnak köszönhetően 5-re csökken. A kovács Védekezés dobása (szokásos Védekezés, mivel a támadás csak egy ütés) magasabb, így Torlen öklei lepattannak a kovács hátáról.

A mesélő úgy dönt, hogy a kovácsnak legalább 8-as Ügyesség dobásra van szüksége ahhoz, hogy megszerezze a buzogányt és ezek után a dobása eredménye 0. Mivel a kovácsműhelyben mindenféle szerszám van szétszórva, ezért a kovácsnak két Balsiker kockával kell dobnia. Az eredmény 5 és 0, a második dobás Balsikert jelent. A mesélő úgy dönt, hogy a kovács ráesett a buzogányra és még egy Egészség Szintet veszített, így Súlyosan sérültté válna.

A mesélő úgy határoz, hogy a kovács megadja magát. Amikor a csata elején hívott segítség megérkezik, akkor barátjuk a kovács sebeit látja el éppen.

a harc hatásai (mindkét rendszerben)

A harc lejjebb leírt következményei és eredményei mind a Küzdelemben, mind pedig a Párviadalban érvényesek és éppen ezért egy helyen találhatók.

Balsikerek

A Küzdelemből és a Párviadalból kiderül, hogy ki nyeri meg a harcot, és melyik oldal mekkora sérüléseket szenved, azonban nem egyik rendszer sem veszi figyelembe a sok életveszélyes, aggodalomra okot adó vagy könnyfakasztó dolgon, ami a csatamezőn történhet. A Balsikerek az ilyen előre nem látható következményekkel foglalkoznak.

A harci Balsikerekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, amelyek a többi balsikerre is, az egyetlen különbség, hogy a harci Balsikerek veszélyesebbek. A Küzdelem során három dobással lehet balsikert elérni: az Első Csapással, a

Harci Balsikerek eredményei táblázat

SEBZÉS/SEBTŰRÉS BALSIKEREK

- 2 1d10 lépésnyire kerülsz ellenfeledtől, ezért a következő Körben csak hárítani vagy kitérni tudsz.
- 3 A csapás miatt fennakadt a lélegzeted és 6-os célszám ellen kell Kimerültség próbát dobnod, különben egy rövid távú Kimerültséget veszítesz.
- 4 Túlságosan kiléptél és ezért a földön találsz magad. A következő Körben csak hárítani vagy kitérni tudsz.
- 5 Karod beleremeg az csapás erejébe, ezért a következő 1d10 órában -2 levonás járul az Ügyességedre.
- 6 Ha sebezni akartál, akkor fegyvered 1d10 lépésnyire repült a kezedből, ha pedig kivédted (sikeres Sebtűrés dobás), akkor levált a páncélad egy része és ezért 2-vel csökken a páncélad védelme.
- 7 Ha sebezni akartál, akkor fegyvered lepattan ellenfeledről és ennek hatására kibillensz az egyensúlyodból. A következő Körben -3 büntetést kapsz a Támadásodra. Ha kivédted, akkor a páncélad annyira behorpadt, hogy akadályozza a mozgásodat. A harc végéig kettővel csökken a Támadásod és a Védekezésed értéke.
- 8 A csapás hatására a karod zúzódást szenvedett és 1d10 óráig egyáltalán nem tudod használni. Minden Ügyességet és Erőt igénylő cselekedetedre -2 levonást kapsz.
- 9 Ha támadtál, akkor megsérült a fegyvered és ezért az összes Támadásodhoz, Sebzésedhez és Hárításodhoz -3 módosító járul, amíg a fegyvert meg nem javítják. Ha fegyvertelenül harcolsz, akkor a kezéd összezúzdott és 1d10 óráig az összes Ügyességet vagy Erőt igénylő feladatodra -2 járulékot kapsz. Ha kivédted, akkor a páncélad megsérült. Vonjál le 3-at a védelméből.
- 10 Megbotlasz és ezzel megkönnyíted ellenfeled dolgát, aki a következő Támadására +5 módosítót kap.
- 12 Ha támadtál, akkor a fegyvered eltört és használhatatlanná vált. Ha fegyvertelenül harcoltál, akkor a megrepedt a kezéd és -3 levonás járul az Ügyességedhez. Ha kivédted, akkor a páncélad tönkrement és már semmiféle védelmet sem biztosít.
- 14 A csapás mindent elsöprő erejű volt. Levegő után kapkodva hátrátántorodsz és veszítesz egy rövid távú Kimerültséget.
- 16 Belekábulsz az ütésbe és a következő Kör teljes időtartama alatt csak feküdni tudsz; mozdulatlan célponttá válsz. Automatikusán eltalál téged az összes Támadás (csak Sebzést és Sebtűrést kell dobni), hacsak nem dobod Balsikert.
- 18 A támadásba beleadtad mindenedet, így aztán teljesen kimerültél és két rövid távú Kimerültséget veszítesz.
- 20 Ha támadtál, akkor a fegyvered visszapattan rád. Dobj Sebtűrést a saját Sebzésed értéke ellen. Ha kivédted, a Sebtűrés után maradó Sebzés értékét duplázd meg.
- 24 Kár volt minden lendületedet és elevegségedet beleadnod, mert mostanra teljesen elfogytál. Elveszíted az összes fennmaradó Kimerültség szintedet és Öntudatlanná válsz.
- 28 A csapástól eltört a karod és teljesen használhatatlanná vált. Vonjál le minden Ügyességgel és Erővel kapcsolatos értékedből 4-et. Dobj a Felépülés táblázat Súlyosan sérült rovatának megfelelően, hogy kiderítsd mennyi ideig fog tartani, amíg a karod meggyógyul.
- 32 Rosszul léptél vagy erősebb találat ért és eltört a lábad. -4 levonást kapsz a Gyorsaságodra. Dobj a Felépülés táblázat Súlyosan sérült rovatának megfelelően, hogy kiderítsd mennyi ideig fog tartani, amíg a lábad meggyógyul.
- 36 A fegyver lepattanó darabkája a fél szemedre megvakít. Megkapod a Gyengénlátó Hibát és automatikusan veszítesz egy Egészség Szintet.
- 40 Hárítás vagy találat hatására elveszíted a füledet, a kezdet vagy a lábfejedet. Szert teszel a Félfülű, Fállábú vagy Félkezű Hibák egyikére. Veszítesz két Egészség szintet.
- 48 Kitérés közben vagy találat miatt elveszíted az egyik karodat vagy lábadat és ezért megkapod a Rokkant vagy a Félkarú (-5 járulékkal az összes cselekedetre és varázslásra) Hibát. Elveszíted a fennmaradó összes Egészség szintedet és Tehetetlené válsz.
- 56 A harc hevében az egyik fegyver a mellkasodba mélyed és összetöri a szegycsontodat. A csontdarabok kiséretében kilövellő vér iszamosá teszi a földet összecsukló lábaid alatt. Holttestedet lassanként magába nyeli a föld.
- 64 Az emberek és indulatok összecsapása túl sok a szervezetednek. Szíved olyan hevesen dobog, hogy szétrobban és a torkodból vér bugyog fel. Reménykedj, hogy imáid az Égben meghallgatásra találtak.
- 72 Füledben még ott csengnek az előző összecsapás hangjai, amikor észreveszed, hogy a fegyvered eltört és sikerült a rosszabbik végére felnyársalódnod. Mielőtt élettelenül a földre rognál még érzed, ahogy hátizmaid elmozdulnak a helyükről.
- 80+ Karjaiddal a levegőben kalimpálva kikeveredsz a csata forgatagából. Amint biztosan állsz a lábaidon, lesújtasz a legközelebbi alakra ám mielőtt még meg tudnál állni belerohansz legközelebbi társad fegyverébe miközben a saját fegyvereddel őt sikerül tésznórnod. Eltávolzol az élet siralomvölgyéből de társad ellen még utoljára dobhatsz egy szabályos Támadást és Sebzést. Szövetségesed Védekezés és Sebtűrés próbáira -5 levonást kap a meglepetés miatt.

Támadással és a Sebzéssel. Az Első Csapásos Balsikerek lehetővé teszik ellenfeleidnek, hogy a harc során hamarabb támadjanak nálad és ezért nem foglalkozunk itt velük. A másik két dobás, a Támadás és a Sebzés igényel némi magyarázatot. Ugyanez igaz a Párviadalban megjelenő másik két, esetlegesen balsikerral járó dobásra, a Védekezésre és a Sebtűrésre.

Ha ezen négy dobás közül bármelyiknek 0 lesz az eredménye, akkor dobj még egy kockával (vagy ha a mesélő úgy dönt, akkor többel is). Ha az új dobás eredménye nem 0, akkor

kor nem volt Balsikered, de Támadás, Védekezés, Sebzés vagy Sebtűrés dobásod eredménye még mindig csak 0.

Ha a Balsiker kockán megint csak 0 jön ki, akkor dobod kell a Harci Balsikerek eredményei táblázaton azért, hogy megtudd, ez mit eredményez. A táblázat meghatározza Balsikered erősségét.

Ha a mesélő a 0-s eredmény miatt több Balsiker dobást akar, akkor annyi kockával kell dobod, amennyit a mesélő meghatározott. Például ha Pierre sűrű erdőben harcol, ahol nagy eséllyel elvétheti a csapást, akkor

Harci Balsikerek eredményei táblázat

TÁMADÁS/VÉDEKEZÉS BALSIKEREK

Fontos megjegyezni, hogy ahol fegyverre hivatkozunk, ott a helyzetnek megfelelően támadó illetve védekező fegyverzetet kell érteni.

- 2 Csapásoddal sikerült a fegyvered a földbe állítanod. A következő Körben bármit is szándékoztál tenni, helyette megpróbálhatod kihúzni a fegyvert a földből; ehhez legalább 6-os eredményű Erő próbát kell dobnod. Ha fegyvertelenül harcoltál, akkor ki kell szabadítanod öklödet a környező felfordulásból.
- 3 A fegyvered a kezedből kicsúszva 1d10 lépésnyit repül valamerre. Ha fegyvertelen voltál, akkor elesel és egy Körig nem tudsz semmit sem csinálni.
- 4 Túlságosan is kitámadtál és ezért elveszítetted az egyensúlyodat. A következő Körben -3 levonás járul a Támadás és Védekezés dobásaidra.
- 5 Heves csapkodásod meglehetősen fárasztó, ezért dobj 6-os célszám ellen rövid távú Kimerültségedre.
- 6 Megsérült a fegyvered, ezért, amíg meg nem javítják, -3 módosítót kapsz a Támadás, a Védekezés és a Hárítás dobásaidra. Ha fegyvertelen voltál, akkor lehorzoltad a kezedet és ezért a következő Körben -3 levonást kapsz a Támadásod és a Védekezésed értékére.
- 7 Meghúzódt valamelyik izmod, ezért a harc során -3-mal kell a Támadás, a Védekezés és a Hárítás dobásaidat tenned.
- 8 A fegyvered eltört és használhatatlanná vált. Ha fegyvertelenül harcoltál, akkor a kezed zúzódást szenvedett és legalább 1d10 óráig -2 levonást kapsz az Ügyességedre.
- 9 Vadul csapkodva a földre zuhansz, ezért a következő Körben -5-öt kapsz a Támadásodra és a Védekezésedre.
- 10 Míg te balra mozdultál, addig ellenfeled jobbra lépett ki és ezzel teljesen összezavart téged. Ha eddig te birtokoltad, akkor a következő Körben elveszíted az Első csapás jogát, ha pedig nem nálad volt, akkor az elkövetkezendő három Kör során esélyed sincs arra, hogy megszerezd.
- 12 Kitérsz és ezzel teljesen védtelenül hagyod magadat ellenfeled támadásával szemben, aki +5 járulékot kap a következő Támadására.
- 14 Ellenfeledre zuhansz és csak őtána tudsz feltápáskodni. Így egy Körig nem tudsz semmit sem csinálni, csak hárítani ellenséged következő támadását, amire ellenfelednek még +5 módosító is jár.
- 16 Mindenedet beledadt ebbe az ütésbe és azzal, hogy mellétaláltál el is szállt ez a minden. Automatikusan veszítesz egy rövid távú Kimerültség Szintet.
- 18 Teljesen elfogyott belőled a szufla, úgyhogy veszítesz két rövid távú Kimerültség Szintet.
- 20 Ha támadtál, akkor sikerült a saját kezedet eltalálnod,

ha pedig védekeztél, akkor sebezhetővé vált a kezed, mindenesetre Sebtűrésed ellen sebez vagy sebezzen az ellenfeled. A sebzéstől függetlenül 1d10 óráig le kell vonnod 2-t az Ügyességedből.

- 24 Ha támadtál, akkor sikerült a saját lábadat eltalálnod, ha pedig védekeztél, akkor a lábad sebezhetővé vált, mindenesetre Sebtűrésed ellen kell neked vagy ellenfelednek sebeznie. A sebzéstől függetlenül 1d10 óráig Gyorsaságod -3 levonást kap.
- 28 Ha támadtál, akkor sikerült a saját szemedet eltalálnod, ha pedig védekeztél, akkor a szemed sebezhetővé vált, mindenesetre Sebtűrésed ellen kell neked vagy ellenfelednek sebeznie. A sebzéstől függetlenül mind Észlelésedből, mind pedig Megjelenésedből -3-at le kell vonni legalább 1d10 óráig.
- 32 Sikerült a saját fegyveredbe dőlnöd, ezért dobjál a saját Sebtűrésed ellen szabályos Sebzést. A következő Körben csak Hárítani illetve Kitérni tudsz. Ha fegyvertelen voltál, akkor ráestél a kezedre és 1d10 óráig -4 büntetést kapsz az Ügyességedre.
- 36 Túlhajtottad magad és a erőd legparányibb morzsája is elfogyott, ezért elveszíted az összes fennmaradó Kimerültség szintedet és Öntudatlanná válsz.
- 40 Ahogyan meglendítetted fegyvered, az visszapattan valamilyen akadályról és önmagadat találod el vele. Ha fegyvertelen voltál, akkor a nagy ugrándozásban kifordult valamelyik végtagod. Mindkét esetben automatikusan veszítesz egy Egészség Szintet.
- 48 Megbotlasz és teljes súlyoddal fegyveredre zuhansz. A maradék Egészség szintjeidet is elveszítve Tehetetlené válsz. Ha fegyvertelenül harcoltál, akkor sikerült kiugrasztanod valamit és ettől az összes Egészség Szinted odalett.
- 56 Az események tragikus fordulata miatt, amikor ellenfeledre rontottál, a saját melledbe állt a fegyvered, és te a földre estél. Szörnyű halált halsz, utolsó emléked saját testedből feltörő véred látványa.
- 64 Fegyvered ellenfeledet sértetlenül hagyva arcodba pattan vissza. Csontszilánkok hatolnak agyadba és rettenetes látványt nyújtva meghalsz! Siratnak a barátaid.
- 72 Ellenfeledre vetted magad, és sikerül is a fegyverére ugranod. Acél járja át nemesebb szerveidet és a kifröccsenő vér kíséretében megismerteti őket a külvilággal.
- 80+ Bármennyire vadul kaszálsz is a fegyvereddel, ellenfeledet teljesen elhibázod, helyette a lendület legközelebbi társad felé visz. Miközben fegyvered átjárja őt sajnálatos módon a te fejed is találkozik az ő fegyverével, amitől a koponyád szilánkokra törik. Dobjál Támadást és Sebzést, hogy kiderüljön, megsérült-e a barátod. A meglepetés miatt társad Védekezés és Sebtűrés dobásához -5-öt kell adnia.

a mesélő Pierre játékosának 0 esetén három Balsiker dobást ír elő. Annyiszor kell a Harci Balsikerek eredményi táblázaton dobnod, ahány nullát sikerült a Balsiker dobással elérned, ezek közül a legmagasabb eredményű fog végül érvényesülni rajtad. Tehát ha Pierre játékos a Balsiker dobás során két nullát dob, akkor kétszer kell a Harci Balsikerek eredményei táblázatáról dobnia és a számára rosszabbik esemény fog bekövetkezni (vagyis a magasabb eredményű dobást kell vennie).

A Harci Balsikerek Eredményei táblázathoz stressz dobást kell használni. Ha 1-et dobsz, akkor újra kell dobnod egészen addig, amíg 1-től eltérő számot nem dobsz, ezután a végeredményt a szokásos módon kell kiszámolni. Ennél a Stressz dobásnál a többi stressz dobástól eltérően a 0 eredmény 10-nek számít.

A Harci Balsikerek eredményei táblázat két részre oszlik: a Támadás / Védekezés és a Sebzés / Sebtűrés Balsikerekre. Balsiker dobásod eredményét a megfelelő táblázatnál kere-



Templi Gratia

A rövid távú Kimerültség visszanyerése

Frissen kezdod, de az egyik Kimerültség dobásod sikertelen, és ezért Kifulladt szintre esel. 2 percen belül (mielőtt még a Kifulladtságból magadhoz térhetnél) még egy szintet veszítesz, és most Fáradt vagy. 10 percen belül még eggyel csökken a Kimerültséged és Kimerültté válsz, de 30 percnyi pihenés után, (ennyi a Kimerült előírt pihenőideje) eggyel feljebb kerülsz és Fáradtta válsz. Még 10 perc után ez is elmúlik és már csak Kifulladt vagy, ami 2 perc után elmúlik. Ne feledd, hogyha Kimerültség Szintjeid visszanyerése közben tovább tevékenykedsz, akkor minden egyes szint pihenőideje megduplázódik.

sed. A táblázaton leírt eredmények meglehetősen általánosak, éppen ezért a használt fegyverhez vagy a végrehajtani kívánt cselekedethez kell igazítani őket.

Kimerültség

Ha a Küzdelem, a Párviadal vagy más fárasztó tevékenység során megerőltetted magad, akkor kimerülsz és elfáradsz. Fáradtságod mértékét Kimerültség Szintekben mérjük. Minden karakternek van egy bizonyos mennyiségű Kimerültség Szintje, a legtöbbjüknek hat darab, melyek a következők: Friss, Kifulladt 0, Fáradt -1, Kimerült -3, Kába -5 és Öntudatlan. Ha egy Kimerültség dobásod sikertelen (ez általában stressz dobás + Állóképesség - Málha 6-os célszám ellen), akkor veszítesz egy Kimerültség Szintet. ha a Kimerültség dobásod eredménye Balsiker, akkor két Kimerültség Szintet veszítesz, mindkettőt ugyanabból a fajtából.

Ha Fáradtta válsz vagy még több Kimerültséget veszítesz, akkor a megnevezés mellett található büntetést le kell vonni minden dobásodból, még a varázslás dobásaidból is, de a Sebtűrési kísérletekből nem. Ez a levonás jelenti az egyre növekvő fáradtságod hatását. A levonások összeadódnak az elveszett Egészség Szintekből származó levonásokkal (lejjebb található). Jól olvastad, összeadódnak, úgyhogy legyél óvatos.

A Kimerültségnek két válfaja lehet, a rövid távú és a hosszú távú Kimerültség. A rövid távú Kimerültség az ideiglenes kifulladás jelenti, mint amilyen harc vagy futóverseny után az ember. Ilyen típusú Kimerültséget kapnak a mágusok is varázslás közben. A hosszú távú Kimerültség a folyamatos megerőltetés során alakul ki, mint amilyen a gyaloglás. A karakter néhány perc rohanás után percekben belül kifújja magát, míg ha egész nap gyalogolt, akkor a következő reggelig kimerültnek érzi magát.

• Rövid távú Kimerültség

Minden egyes Kör elején, amikor egyik megerőltető tevékenységből a másikba váltasz, dobnod kell Kimerültségedre. Így ha az egyik Körben rohantál és a következő Körben harcolni akarsz, akkor 6+ eredményű dobást kell tenned, különben veszítesz egy Kimerültség Szintet. A leggyakoribb módszer ennek elkerülésére, ha a két



megerőltető tevékenység között egy Körig kifújod magad. A mesélő akkor is kérhet tőled Kimerültség dobást, ha nagyon megerőltetted magad, még ha nem is váltasz egyik típusú megerőltetésből a másikba.

Egyszerre csak egy Kimerültség tér vissza és mindig a legalacsonyabbal (a legnagyobb fáradtságot jelentővel) kell kezdened. Megadott időre van szükséged minden egyes szint visszanyeréséhez, attól függően, hogy éppen hol tartasz. A rövid távú Kimerültség a következő időközökkel tér vissza Kifulladt, 2 perc; Fáradt, 10 perc; Kimerült, 30 perc; Kába, 60 perc és végül Öntudatlan, 2 óra múlva Kifulladt szinten ébredsz. Ha 9+ eredményű Állóképesség dobást teszel, akkor fele annyi idő alatt tudsz visszanyerni egy Kimerültség Szintet. Ha meditáció közben pihened ki magad, akkor hozzáadhatod Meditációd értékét az Állóképesség dobáshoz. Ha Kimerültséged kipihenése közben sem maradsz nyugton (harcolsz, futkosol vagy varázsolsz), akkor minden egyes Kimerültség Szintedet kétszer annyi idő alatt nyered vissza.

• Hosszú távú Kimerültség

Hosszú távú Kimerültséget olyan folyamatos tevékenységgel lehet kapni, mint amilyen a gyaloglás vagy a Rituális varázslatok végrehajtása. Az efféle különleges eseteket a saját részükénél kell keresned. A hosszú távú Kimerültséget csak alvással és megfelelő étellel tudod kipihenni. Ha átalszod a teljes éjszakát az általában elegendő ahhoz, hogy az összes Kimerültséged elmúljon akár rövid, akár hosszú távú volt is.

• A Kimerültség feljegyzése

A rövid és a hosszú távú Kimerültség összeadódik Kimerültség Szintjeid elvesztésekor és nem két különböző helyről kell lehúzni őket. Ha rövid távon

Felépülés táblázat

	DOBÁS							
SÉRÜLÉS	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18+
Könnyű	X	14	10	7	6	5	4	3
Közepes	X	60	40	21	18	16	14	12
Súlyos	X	X	80	45	35	28	25	21
Tehetetlen	Lásd: <i>Felépülés menet közben</i>							

A Felépülés Táblázat használatához dobj stressz kocka + Állóképesség + seborvos Képzettsége értékével, majd hasonlítsd össze a sérülést a dobás eredményével. Ha számot kapsz, akkor ennyi nap múlva kerülsz a következő Egészség Szintre (vagyis Súlyosan sérültből Közepesen sérültbe). Ugyanezt az eredményt kell használnod, amíg meg nem gyógyulsz. Például, ha Súlyosan sérült vagy és 10-et dobtál, akkor 35 napba kerül, hogy Közepesen sérültté váljál, még 18-ba, hogy Könnyen sérültté és még 6 napba, hogy teljesen meggyógyulj. Ha a kapott eredmény X akkor dobjál a Szerencsétlenség altáblázatról.

Szerencsétlenség altáblázat

Miután kidobtál valamit ebből a táblázatból, dobjál újra a Felépülés táblázatról, hogy megtudd mennyi időbe telik, amíg elmúlik az, amit innen összeszedtél magadnak (hacsak nem végleges dologról van szó). Ha a Felépülés táblázaton megint sikerül X-et dobnod, akkor megint csak erről a táblázatról kell dobnod és még valamilyen szerencsétlenséget sikerül begyűjtened. A táblázat használatához dobj egy stressz kockát + Állóképességet + seborvos Képzettségének értékét.

DOBÁS	EREDMÉNY
0	Halál
1-2	Kómába esel és a felépülést -2 levonással dobod, ráadásul a napok számát meg kell kétszerezned. Ezek után dobnod kell még két Öregedést is és végleg Satnyává válsz a Hibának megfelelően.
3-4	Valamilyen módon végleg nyomorékká leszel, még az is elképzelhető, hogy amputálást is végre kellett hajtani rajtad. Válassz valamilyen ennek megfelelő Hibát, mint például a Fállábút.
5-6	Gennyedő sebek, fertőzés, üszkösödés; veszítesz egy Egészség Szintet.
7-10	Dobj egy Öregedést.
11-12	Mivel a seb nem gyógyult tökéletesen be, ezért kapsz egy Leépülés pontot.
13	Még hosszú ideig rémálmok és más gyötörő emlékek üldöznek téged. Bármilyen Bátorság Jellemvonással kapcsolatos dobásodhoz adjál hozzá még három Balsiker kockát.
14	+ Lassú felépülés miatt a Felépülés táblázaton dobott értéket meg kell kétszerezned.

Ha a Szerencsétlenség altáblázaton Balsikert dobsz, akkor meghalsz. Ha a mesélő különösen rosszindulatú, akkor ahelyett, hogy lelked megkapná azt, amit megérdemel továbbra is itt kell maradnia az árnyékvilágban.

Kifulladtál és hosszú távú Kimerültségednek köszönhetően még egy szintet zuhansz, akkor most már Fáradt vagy, ami a következő Kimerültség Szint. Tanácsos, hogy egy bizonyos jellel jelöld a rövid távú Kimerültségedet (az áthúzás megfelel erre) és egy másikkal a hosszú távút (mondjuk X-szel).

• A rövid és a hosszú távú Kimerültség használata

Elképzelhető, hogy jó pár rövid távú Kimerültség Szintet veszítesz és azután pedig, mondjuk Rituális varázslatból fakadóan egy hosszú távút is. Tegyük fel, hogy három rövid távú Kimerültség Szintet veszítettél és most Kimerült vagy, ám mielőtt még visszanyerhetnéd, ezeket veszítesz egy hosszú távú Kimerültség Szintet is. Így most összesen négy Kimerültség Szintet veszítettél és Kába vagy. Mivel a rövid távú Kimerültség hamarabb tér vissza a hosszú távúnál és az elveszett szinteket mindig a legalacsonyabtból a legmagasabb felé tartva nyered vissza, ezért elsőnek a rövid távú Kimerültség Szinteket ka-

pod meg. 60 perc után felépülsz a Kábaságból, 30 perc után a kimerültségből és további 10 perc után a Fáradságból is. Azonban mivel a negyedik elvesztett Kimerültség Szinted hosszú távú Kimerültségből származik, ezért azt csak egy jó alvással tudod kipihenni és így egész nap Kifulladt maradsz. Időközben ismét veszíthetsz rövid távú Kimerültség Szinteket, de végül mindig csak Kifulladtá válsz, mert a rövid távú Kimerültségeket kipihened. Ha még egy hosszú távú Kimerültséget szerzel, akkor Fáradt leszel amíg ki nem alszol magad.

Ha alvásod előtt rövid és hosszú távú Kimerültség veszteségeid vannak vegyesen, akkor másnap reggelre mindegyiket kialszod.

Sebesülések

A harc közben szerzett sérüléseket az Egészség Szintekkel lehet nyilvántartani. Ezek összeadódnak és előbb akadályozzák a karaktert, később pedig a halálát is okozhatják. Ha a karakter nem hal meg, akkor a megfelelő orvosi ellátással és pihenéssel felépülhet.

Égési Sérülések

A TŰZ NAGYSÁGA	SEBZÉS
Gyertyaláng.....	nincs
Fáklya.....	+6
Tábortűz.....	+9
Máglya.....	+12
Égő ház.....	+15

Zuhanásból eredő sebzés

- fél méterenként +1
- a kemény felületeken x2
- puha felületeken fele
- vízben a negyede

A hősök halála

Ha a karakteredet megölik, akkor (a mesélő beleegyezésével) elegendő idő van még arra, hogy elstutogj néhány szót vagy megátkozd a gyilkosaidat. Ennek az egyetlen célja a drámai hatás színeztése; ne élj vele vissza.

Minden egyes teremtmény rendelkezik valamennyi Egészség Szinttel, amiből annál több van neki, minél nagyobb a Mérete. A legtöbb embernek egy van minden egyes Egészség Szintből, ezek: Sértetlen, Sebesült, Könnyen sérült, Közepesen sérült, Súlyosan sérült és Tehetetlen. Ha valaki Tehetetlenné válása után is veszít az Egészség Szintjeiből, akkor meghalt vagy a sérülései olyan súlyosak, hogy a halál elkerülhetetlen.

Ha valakinek kisebb a Mérete 0-nál, akkor annál több Egészség Szintet veszít, minél kisebb a Mérete értéke, tehát egy -1-es Méretű embernek nincs Sebesült Egészség Szintje, egy -2-es Méretűnek nincs sem Sebesült sem pedig Könnyen sérült Egészség Szintje. A mesélő dönti el, hogy a kisméretű nem emberi teremtményeknek hány Egészség Szintje van. A Méret és az Egészség Szintek összefüggéséből adódóan bármilyen -5-ös vagy kisebb Méretű lénynek csak egy Egészség Szintje van: a Sértetlen, így ha nem sikerül a Sebtűrése, akkor abba belepusztul. Ha valakinek nagyobb a Mérete 0-nál, akkor az átlagosnál több Egészség Szintje van. A +1-es Méretű embereknek eggyel több Sebesült Egészség Szintje van, de egyébként a mesélőre van bízva, hogy a többi lénynek milyen további Egészség Szintje van. Ha az adott szintből kettővel vagy többel rendelkezik, akkor mindegyiket el kell veszítenie ahhoz, hogy a következő Egészség Szintre zuhanjon. Példának okáért, ha a szörnyetegnek három Sebesült szintje van, akkor egy, kettő, sőt három Egészség Szintet is veszíthet a Sértetlen állapothoz képest és még mindig csak Sebesült marad. Ha a negyedik Egészség Szintjét is elveszíti, akkor válik csak Könnyen sérültté.

Egészség Szintjeidet leggyakrabban akkor veszíted el, ha a Sebtűrés próbád után megmarad még valamennyi sebzés (ahogyan arról már írtunk a korábbiakban). Ha akár varázslat, akár nyílvesztő, akár balta megsebesít, akkor megpróbálsz ezt a Sebzés dobás ellenében tett Sebtűrés próbáddal kiegyenlíteni (ez lehet összeg vagy dobás, attól függően, hogy melyik harcrendszert használod). Ha Sebtűrésed eredménye egyenlő a Sebzéssel, akkor különösebb károsodás nélkül megúszad a dolgot, bár ez nem jelenti azt, hogy egyetlen karcolás sem esett rajtad, csupán a sérülésed nem volt ele-

gendő ahhoz, hogy a játék fogalmai szerint jelentősebb legyen.

Sértetlenül vagy Sebesülten szabályosan használhatod mindegyik Jártasságot, ha pedig Tehetetlen vagy, akkor semmit sem tudsz végrehajtani. A kettő között mindegyik Egészség Szinttel valamekkora levonás jár a szellemi és a testi erőfeszítéseidre. A Sebtűrésed összege és dobásának eredménye kivétel a szabály alól, mivel erre semmilyen Egészség Szintből származó levonás sem vonatkozik rájuk. A Sérülésből származó levonások a következők: Könnyen sérült: -1, Közepesen sérült: -3, Súlyosan sérült: -5. A bűntetések leginkább a harc során válnak jelentőssé, hiszen érvényesek az összes Támadás, Védekezés, Első Csapás és Sebzés dobásra és összegre (megint csak a harcrendszertől függően). Magi ügyeljenek, mivel a levonások a varázslás dobásokra is vonatkoznak. Ezekon kívül beleszámítanak az összes Jártasság dobásodba is. Ne feledd, hogy az Egészség Szintek elvesztésével járó levonások összeadódnak a Kimerültség Szintekből fakadókkal.

Felépülés

Többféle módon is felépülhetsz a sérüléseidből. Ha nincsenek komolyabb sérüléseid, akkor elég ha pihensz és a természetre bízod a dolgot, a súlyosabb sérülésekhez azonban már szakértőre van szükség.

- **SEBORVOSLÁS:** A sebesült embereken legtöbbször a seborvos segít. A Képzettség segítségével el tudod látni egy másik karakter sérüléseit. (magadon is használhatod a Seborvoslást, de ebben az esetben le kell vonnod 2-t a dobásodból.)

A sebesültek ellátásához dobjál és add ehhez hozzá Seborvoslásodat + Intelligenciádat + a sérült sebesüléséből adódó levonását. Tehetetlen karakterek esetében -5 a módosítód. Ha a végeredmény 9+, akkor a sérült karakter azonnal emelkedik egy Egészség Szintet. Ha a végeredményed 3+, akkor bekötöztet a sérültet és többet nem kell félned attól, hogy elvérzik, ezért a karakter felépülés dobásaihoz (lásd lejjebb) hozzáadhatja Seborvoslásod értékét. Ha a sérülést nem látják el, akkor a további megerőltetések hatására még több Egészség Szintet veszíthetsz.

A Seborvoslás alkalmazásánál a legtöbb esetben egyszerű dobást használhatsz, mivel a sebek ellátása a feszültség csökkentével, a csata vagy a baleset után történik. Azonban ha kénytelen vagy a csata hevében alkalmazni a Seborvoslásodat, akkor stressz kockát kell használnod. Ha a dobás eredménye Balsiker, akkor a beteged minden egyes Balsikerült kocka után még egy Egészség Szintet veszít.

- **GYÓGYÍTÓ VARÁZSLATOK:** A Varázslatok fejezetében leírtak szerint egyes Creo Corporem varázslatokkal elősegítheted a gyógyulást, azonban ne feledd, hogy csak a hatásuk csak akkor maradandó, ha varázslat közben nyers víst is használsz. Fontos megjegyezni, hogy amíg mágiával ideiglenesen meggyógyították a karaktert, addig egyetlen Egészség Szintje sem tér vissza, de a maradandó gyógyítás után tovább tud gyógyulni önmagától is.

- **FELÉPÜLÉS MENET KÖZBEN:** Ha Sebesült vagy, akkor egy nap alatt önmagadtól kihevered a sérülést és megint Sértetlenné válsz. Azonban a komolyabb sérülésekből már nem lehet útközben felgyógyulni, sőt a mesélő belátására van bízva, hogy a megerőltetés hatására nem rosszabbodik-e az állapotod. Ez különösen akkor igaz, ha a sebeidet nem látta el a Seborvos.

Meglehetősen rossz hírnek számít, ha Tehetetlenné válsz. A halál torkában vagy és bármikor átlépheted a választóvonalat. Minden nap napkeltekor és

napnyugtakor dobnod kell stressz kockával az Állóképességre, hogy kiderüljön veszítesz vagy feljavulsz-e egy Egészség Szintnyit. Ha Seborvoslás segítségével elláták a sebeidet, akkor a Seborvos Képzettségének értékét hozzáadhatod a dobásodhoz. A 0 vagy még kisebb eredmény azt jelenti, hogy meghaltál, míg ha a próba eredménye 9+, akkor Súlyosan sérültté válsz. Ha az eredmény 1 és 8 közé esik, akkor az állapotod rosszabbodott és minden további dobásodhoz -1 levonás jár, ami minden alkalommal összeadódik, míg csak meg nem halsz vagy jobban nem leszel. A Súlyosan sérült Egészség Szintről már szabályosan tudsz felépülni.

- **FELÉPÜLÉS OTTHON:** Ahhoz, hogy a súlyos sérülésekből felépülj, elsősorban nyugalomra és pihenésre van szükséged. Ha elegendő időd van arra, hogy lassanként talpra állj, akkor dobj a Felépülés táblázatról.

További sérülési lehetőségek

Az Ars Magicában a harcon kívül sok más módon is megsebesülhetsz. A legendák Európája igencsak kemény és kegyetlen világ.

- **KÓROK ÉS BETEGSÉGEK:** A betegségéből fakadó gyengeséget a Kimerültség Szintek csökkenésével tudod érzékelteni. A megfázás miatt veszítesz egy hosszú távú Kimerültséget, hacsak nem sikerül 18+ eredménnyel az Állóképesség dobásod. Komolyabb betegségeknél négy darab legalább 9-es végeredményű Állóképesség próbára van szükség, minden egyes sikertelen dobással egy hosszú távú Kimerültséget veszítesz. Életerőd (és Kimerültség Szintjeid) a betegség legyőzésével visszatérnek (elképzelhető, hogy ehhez még több Állóképesség dobásra vagy a másik karakter Orvostudományára van szükség).

A betegségek gátolhatják a Tulajdonságaid használatát is azzal, hogy időlegesen vagy véglegesen csökkentik a Tulajdonság értékét. Az ilyesfajta hatásokat az Öregedés dobással lehet visszaadni (lásd 297. old.).

A betegség pontos hatásait és lefolyását az a mesélő határozza meg, aki belevitte a betegséget a történetbe. Reménykedj benne, hogy a mesélő nem túlságosan járatos a betegségek között és így nem a rosszabbak közül válogatta ki valamelyiket neked.

- **Tűz:** Minden egyes tűzhöz tartozik valamilyen Sebzés módosító, amit hozzá kell adni a tűz okozta Sebzés dobásához (ezek egyszerű dobások, hiszen a tűz nem tud Balul elsülni, ha megéget téged). Az első Körben, amikor kapcsolatba kerülsz a tűzzel, akkor a páncélod értéke is beleszámít a Sebtűrés dobása, de a későbbiekben úgy tekintjük, hogy a páncélod átvette a tűz hőjét, és nem nyújt semmiféle védelmet sem neked. Ezen kívül felforósodott páncélod hatására még azután is egy Körig sebzódsz, hogy kikerültél a tűzből. Hogy megállapítsd, forró páncélod mennyit sebzett rajtad, dobj d10-et, és add hozzá páncélod védekezési értékét. Ha hosszú ideig tartózkodsz a tűzben, akkor a mesélő úgy határozhat, hogy a páncél leég rólad, de ezen kívül más csúnya dolgok is előfordulhatnak, mint például a tűz eltorzíthat téged vagy elveszíthetsz különböző értékes tárgyakat, amelyek sajnos éghetőek voltak. Az ilyesfajta szomorú következmények kiagyalása a mesélő gonosz fantáziájára van bízva.
- **ZUHANÁS:** Ha lezuhansz, akkor sebzódsz, amit szabályos Sebtűréssel tudsz tompítani (páncélod védelme azonban a dobás idejére feleződik). Minden fél méternyi zuhanás után +1-et kell adnod a Sebzés kockához. Mivel a nehézkedés nem tud Balsikerral járni a sérülés közben, ezért egyszerű dobást kell használnod. Ha kőre vagy más kemény felületre zuhansz,

Tanácsok a harchoz

A harc igencsak megterheli a mesélőt és meglehetősen sok kockázattal jár a játékosokra nézve, ezért az alábbiakban leírt ötletekkel jobb és érdekesebb csatákat játszhattok.

A mesélőnek:

- 1) Általánosságban elmondható, hogy minél jobban felkészülsz a harcra, annál könnyebben fogod vezetni. Mindenképpen segítségre van, ha taktikai térképet csinálsz a csatamezőről és kigyűjtöd a résztvevők Jellemzőit.
- 2) Az egyszerűség kedvéért az egy csoportba tartozó szörnyeknek hasonló adatai lehetnek. A játékosok feltehetően úgysem veszik észre a különbséget. Az egy csoportba tartozó szörnyeknek a számok helyett adj valamilyen könnyen megjegyezhető tulajdonságot, mint például „sötét bőré”, „ragyás képű” vagy „kacsakezű”. Amíg a különböző ellenfeleket fejben tudod tartani, addig még kidolgozottabbá teszed a harcot anélkül, hogy a játszhatóságból bármit is veszítenél, nem is beszélve arról, hogy a játékosok is emlékeztethetnek arra, hogy ki kicsoda („A Ragyás majmot ütöml!”).
- 3) Ha egyszerre dobod a Támadást és a Sebzést, illetve a Védekezést és a Sebtűrést (ezt a kettőt csak a Párviadalban), akkor nagyban felgyorsul a játék (eltérő színű kockákat használj).
- 4) Harc közben ne feledkezz el azokról a cselekedetekről, amelyek nem csak harc közben játszhatnak szerepet. A Jártasság és Tulajdonság dobások éppolyan feszültséget tudnak teremteni, mint a harci dobások és végeredményben talán még nagyobb elégedettséggel töltik el az embert.

A játékosoknak:

- 1) A mágusokat mindig óvni kell a testi veszedelmektől és a pajzshordozóknak sohasem szabad elhagyniuk azt, aki mellé kijelölték őket.
- 2) A csatában résztvevőknek tisztában kell lennie a feladataikkal: kinek kit kell védelmeznie, mi a csata célja (elfogni, meggyilkolni, elűzni...) és mit kell tenni ha a csata balul sül el és vissza kell vonulni. Nem rossz gondolat, ha a csatlósoknak van valamilyen taktikai vezetője, aki nem a mágusok közül kerül ki.
- 3) Az előrelátóan megtervezett taktika a legnagyobb problémát is a neked megfelelő módon oldhatja meg. Használd a fejedet és elképzelhető, hogy jól jársz; ne becsüld alá az ész erejét.
- 4) Ne feledd, hogy a Balsikerek miatt a harc meglehetősen veszélyes dolog. Senki sem sebezhetetlen – a szerencse még a leghatalmasabb harcosoknak és hősöknek (no meg az ellenfeleknek) sem kedvez mindig.
- 5) Nagyobb összecsapásokban akkor dobjál, ha a mesélő rábólintott arra, amit tenni szeretnél de még mielőtt az eredményt kérné tőled. Így nagyban meggyorsul a játék és a többi játékosnak sem kell várnia rád.
- 6) Ellenőrizd, hogy még az összecsapás előtt összeadtad-e a harci értékeidet, ne a csata hevében kelljen ezzel foglalkoznod.

akkor a Sebtűrés után fennmaradó Sebzés megduplázódik. A puhább felületek a zuhanásból eredő sérüléseknél leírtaknak megfelelően tompítják a becsapódást. Megpróbálhatod fékezni a zuhanást, hogy védelmezd magadat. Ha 6-os célszám ellen megdobod az Edzettségedet, akkor a zuhanás első másfél métere nem számít a Sebzés dobás összegébe.

- **MÉREG:** Mivel nagyon sok különféle mérge van, ezért a hatásai is nagyban különböznek egymástól. Minden méregnek két fontos tényezője van: az egyik az, hogy mennyi időbe telik amíg a mérge hatni kezd, a másik pedig a lehetséges hatás. A lehetséges hatás általában az áldozat Állóképesség dobásától függ, amivel a mérge erősségének megfelelő célszámot kell megdobnia. Az egyszerű mérgeknek kétféle hatása van: az erősebbik arra az esetre, ha az Állóképesség dobás sikertelen lenne és a gyengébbik arra az esetre, ha az Állóképesség dobás sikeres lenne. A mesélő kitalálhat összetettebb mérgeket is, amelyek hatása attól függ, hogy Állóképesség dobásod hány ponttal marad el a célszám mögött és hogy Balsikert dobta-e.
- **NÉLKÜLÖZÉS:** Ha nem tudod megszerezni az élethez elengedhetetlen dolgokat, mint amilyen a levegő, a víz, a meleg és az étel, akkor legyengülsz és meg is halhatsz. Nélkülözés közben egyre csökkennek a Kimerültség Szintjeid, míg Öntudatlanná nem válsz. Ennek megállítására Állóképességet kell dobnod és ha sikertelenül jártál, akkor veszítesz egy Kimerültség Szintet (a nélkülözéstől függően rövid vagy hosszú távút). A mesélő szintén a nélkülözés típusától függően állapítja meg a célszámot, ami meghatározza, hogy milyen gyakran kell Állóképességet dobnod, hiszen ha nem jutsz sem vízhez sem pedig menedékhez, akkor magától értetődően többször kell Állóképességet dobnod, mintha csak a vízhiányod lenne. Attól, hogy a Kimerültség Szintjeid elfognak

(Öntudatlanná válsz) a tested még továbbra is szenved, ezért folytatnod kell az Állóképesség próbákat, de a sikertelen dobások hatására a továbbiakban Egészség Szinteket veszítesz. Így aztán a nélkülözéstől függően lassabban vagy gyorsabban közeledsz a halálod felé. A jól sikerült Állóképesség dobások csak kitolják a halál eljövételét, de még a legszívósabb ember sem képes az élethez szükséges dolgok nélkül sokáig létezni. A sör nem tartozik az élethez elengedhetetlenül szükséges dolgok közé.

Lássunk egy példát arra, hogyan működik a nélkülözés szabálya. Ha kavargó vízben fuldokolsz és nem akarsz Kimerültség Szintet veszíteni, akkor a mesélő Erő + Úszás + Állóképesség dobást kérhet tőled 9-es célszám ellen. Ha még mielőtt elveszítenéd az összes Kimerültség Szintedet legalább kétszer sikert dobasz, akkor biztonságos részre tudsz úszni, míg ha a Kimerültség hatására Öntudatlanná válsz, akkor addig csökkennek az Egészség Szintjeid, amíg meg nem fulladsz.

a páncélok típusai

A Mellvért csak a mellkast, az hasat és a hátat védi, a kezek és a lábak teljesen védtelenek. Az ilyesfajta alappáncélokhoz nem tartozik sisak (ezért a célzott ütések nagyon hatásosak a Mellvértet viselőkkel szemben). A Félvért elfedi a testet, a vállat és a felkart. Rövid szoknya is tartozik hozzá, ami a combokat és a lágyéket védelmezi. Félsisakja az arcon kívül részeket védelmezi (a fejtetőt és a koponyát). A sisak miatt az Észlelés dobásaidból le kell vonnod 1-et.

A teljes páncélzat az egész testet lefedi még az alkart, a lábszárat, a lábfejet és a kezeket is. Teljes sisak tartozik hozzá, ami eltakarja a nyakat és az arc bizonyos részeit is. A sisak viseléskor 3-mal csökkennek az Észlelés dobásaid.

A fegyverzet beszerezhetősége

Rengeteg féle fegyver és páncél adatai vannak itt leírva, mert szeretnénk volna annyi lehetőséget felkínálni, amennyi csak lehetséges. Nem mindegyikhez lehet mindenhol hozzáférni és bizonyos páncélok (különösen a vértzet) csak a késői középkorban (ami a tizennegyedik század környéke) jelenik csak meg. Ha olyan fegyverzetet szeretnél használni, ami nincs itt leírva, akkor használd az adatokat példaként saját elképzeléseid kialakításához.

- **KÖLTSÉG:** A fegyvereknek három fajtája van attól függően, hogy mennyibe kerül az elkészítésük és az ápolásuk: olcsó, átlag és drága. Erényeid, Hátrányaid, történeted és Conventusod határozza meg, hogy milyen fegyverekhez juthatsz hozzá.
- **SEBESSÉG:** A fegyver hosszából, súlyából és forgatásából adódó járuléka, amit Első Csapásodhoz adsz hozzá. A használó elé tartott hosszú, könnyű fegyvernek előnye van a váll mögül indított rövid és nehéz fegyverrel szemben.
- **TÁMADÁS:** A fegyver támadás járuléka, amit a Támadás dobáshoz kell adni.
- **SEBZÉS:** A fegyver Sebzés módosítója.
- **HÁRÍTÁS:** A fegyver hárítás járuléka, amit a Hárításod összegéhez (Küzdelemben) vagy dobásához (Párviadalban) kell hozzáadnod.
- **ERŐ:** A legkisebb Erő, amivel még eredményesen tudod a fegyvert forgatni. „nincs” esetében nincsen megszabott Erő.
- **SÚLY:** Az érték a fegyver tömegét és nehézségét mutatja, a Málha kiszámításakor játszik szerepet.



Lövőfegyverek táblázata

FEGYVER	KÖLTSÉG	LŐGYORSASÁG	TÁMAD.	SEBZÉS	ERŐ	SÚLY	HATÓTÁV
Parittyá	olcsó	+2	0	+4	nincs	0	100
Házi készítésű íj	olcsó	+3	0	+8	0	0	120
Hosszú íj	átlag	+6	0	+14	+2	0,5	250
Összetett íj	drága	+4	+1	+9	-1	0,5	225
Könnyű nyílpuska	drága	-8	+1	+10	0	0,5	200
Nehéz nyílpuska	drága	-15	+1	+15	-3	1	300
Arbalest	drága	-23	+1	+19	0	1,5	400

LŐGYORSASÁG: A lövőfegyver (Párviadalbeli) lögyorsaságának kiszámításakor használt járuléka, ami meghatározza, milyen gyakran tudsz lőni.

TÁMAD.: A fegyver támadás járuléka.

SEBZÉS: A fegyver Sebzés módosítója.

ERŐ: A fegyver használatához szükséges legkisebb Erő.

SÚLY: A fegyver tömegét és nehézségét mutató érték, a Málha kiszámításakor játszik szerepet.

HATÓTÁV: A lépésekben mért legnagyobb lőtávolság.

Bronzból készült páncélok

Néhány karakter, különösen azok, akik tündér származásuk bronzból vagy tündérfémből készült páncélt viselnek. A bronz páncél a következőképpen viselkedik (bronzból készült láncing nincsen).

Típus	Mellvért	Félvért	Teljes
Gyűrűs	3	6	7
Pikkely	4	8	nem használják

A bronzból készült páncél súlya megegyezik az azonos típusú normális páncél súlyával. A bronzpáncél a típustól függetlenül mindig drága. A tündérfémből készült páncélok nagyon ritkák. A halandók páncéljainál eggyel nagyobb a védelem értékük és bármilyen típusú páncélt tudnak készíteni belőle. A súlya megegyezik az azonos típusú normális páncél súlyával. Mivel a tündér páncélt nem lehet megvásárolni, ezért nincs is értelme költségről beszélni; a tündérfém páncélt el kell nyerned vagy ki kell érdemelned.

VÉDELEM: Az az érték, amit Sebtűrésed összegéhez (Küzdelemben) vagy dobásához (Párviadalban) kell hozzáadnod.

SÚLY: Az érték a páncél tömegét és nehézségét mutatja, a Málha kiszámításakor játszik szerepet.

- **Hossz:** Ennyiszer fél méternyi helyre van szükséged ahhoz, hogy hatásosan bánhass a fegyverrel, ez a zónád. Ha két ember zónája összeér, akkor gond van.
- **MEGJEGYZÉS:** Egyes karaktereknek bronzból vagy tündérfémből készült fegyverei vannak. A bronzfegyverek az acélfegyvereknél eggyel kevesebbet sebeznek és a fegyver típusától függetlenül mindig drágának számítanak. A tündérfémből készült fegyverek egy ponttal többet sebeznek és nem lehet megvásárolni őket, mivel csakis adományként vagy jutalomként kerülhetnek a karakterek kezébe. A bronz és tündérfém fegyverek Súlya megegyezik az acélfegyverek Súlyával.

Páncél táblázat

PÁNCÉL	KÖLTSÉG	VÉDELEM	SÚLY
Mellvérték:			
Bőr/Prém/Bélelt	olcsó	1	0,5
Nehéz/	olcsó	2	1
Keményített Bőr			
Gyűrűs páncél	átlag	4	1,5
Pikkely páncél	átlag	5	2
Láncing	drága	8	3,5
Félvért:			
Bőr/Prém/Bélelt	olcsó	3	1,5
Nehéz/	olcsó	5	2,5
Keményített Bőr			
Gyűrűs páncél	átlag	7	3
Pikkely páncél	átlag	9	4,5
Láncing	drága	12	5
Teljes páncélok:			
Bőr/Prém/Bélelt	olcsó	4	2
Nehéz/	olcsó	6	2,5
Keményített Bőr			
Gyűrűs páncél	átlag	8	4
Pikkely páncél	átlag	11	5,5
Láncing	drága	14	6

Közelharci fegyverek táblázata

FEGYVER	KÖLTSÉG	SEBESSÉG	TÁMAD.	SEBZÉS	HÁRÍT	ERŐ	SÚLY	HOSSZ
Pusztá kézzel	nincs	0	0	0	0	nincs	0	0
Tőr (1kéz)	olcsó	+1	+4	+2	+1	nincs	0	0
Rövidkard (1kéz)	átlag	+2	+4	+4	+2	-2	0,5	0
Hosszúkard (1kéz)	drága	+3	+4	+6	+4	0	0,5	1
Másfélkezes kard(1kéz) (fattyúkard)	drága	+4	+3	+8	+3	+2	0,5	2
Másfélkezes kard (2kéz) (fattyúkard)	drága	+4	+2	+10	+4	0	0,5	2
Pallos (2kéz)	drága	+5	+3	+11	+5	+1	1	3
Rövid lándzsa (1kéz)	olcsó	+5	+2	+3	+1	-1	0	1
Rövid lándzsa (2kéz)	olcsó	+6	+3	+5	+2	nincs	0	0
Hosszú lándzsa (2kéz)	olcsó	+8	+2	+6	+3	-2	0,5	0
Kopja (lóról) (1kéz)	átlag	+7	+2	+8*	+1	0	1	1
Balta (1kéz)	olcsó	+2	+2	+7	+1	0	0,5	1
Bárd (2kéz)	átlag	+4	+2	+12	+2	0	1	3
Nyeles bárd (2kéz)	átlag	+5	+1	+13	+3	1	1,5	4
Alabárd (2kéz)	drága	+5	+1	+15	+3	+1	2	4
Bunkósbót (1kéz)	olcsó	+2	+3	+2	+1	-2	0	2
Bunkósbót (2kéz)	olcsó	+2	+3	+3	+2	nincs	0	2
Bot (2kéz)	olcsó	+5	+2	+4	+6	-2	0	2
Buzogány (1kéz)	átlag	+2	+3	+5	+1	0	0	2
Buzogány (2kéz)	átlag	+2	+3	+7	+2	-2	0	2
Harci pöröly (2kéz)	átlag	+3	+3	+10	+2	1	1,5	2
Csatacsillag (1kéz)	átlag	+3	+2	+8	+1	+2	0,5	3
Csatacsillag (2kéz)	átlag	+3	+2	+10	+1	0	0,5	3
Cséphadaró (2kéz)	drága	+4	+3	+10	+2	-1	1	4
Dobókés	olcsó	-2	-1	+0	nincs	nincs	0	nincs
Dárda	átlag	-5	-1	+5	nincs	-2	0	nincs
Dobóbalta	átlag	-4	-2	+6	nincs	-1	0,5	nincs
Kispajzs	olcsó	+1	+3	-2	+2	nincs	0	1
Kerek pajzs	olcsó	+2	+2	-1	+3	-2	0,5	1
Lovagi pajzs	átlag	+2	+1	+0	+4	0	1	0
Nagypajzs/normann pajzs	drága	+1	+1	+0	+5	+1	1,5	1
Pavéze	drága	+0	+0	-1	+6	+2	2	1

*Lásd a Párviadalnál, a Rohamozás alatt.



Ágía

VI. Fejezet

A nyolcadik században Bonisagus varázsló kidolgozta az „általános” mágiaelméletet, és újításai révén a mágusok már szabadon megoszthatták egymással felfedezéseiket. Megszületett Hermész Rendje. Addig a napig a mágia teljesen személyre szabott volt, és lehetőségeiben korlátozott. A megosztható és felhalmozható tudással a hermetikus mágusok jelentős előnyre tettek szert a többi mágus fölött. Egyesek azonban úgy vélik, a hermetikus mágia merev rendelkezései az olyan középszerű mágusokat segítik, akiknek szükségük van valamilyen szabályos rendszerre, ugyanakkor lehetetlenné teszi, hogy az igazán kiváló mágusok rátalálhassanak a hatalom olyan formájára, ami igazán megfelelne nekik.

A Rend egyik újítása a Parma Magica, a mágikus pajzs, amivel egyetlen más természetfölötti hatalomnál sem találkoztunk. Ez a védelem jelentős szerepet játszott a Rend hatalomra jutásában a nyolcadik század többi mágusa fölött.

Hermész Rendje azonban csak kis része a mágikus világnak. A mágikus lények, melyek közül sok intelligens, ugyancsak ebbe a kategóriába tartoznak, nem beszélve azokról a varázslókról, akik nem csatlakoztak a Rendhez, de továbbra is gyakorolják titokzatos művészetüket. A nem hermetikus mágusok kevésbé alkalmazkodók, de sokkal inkább specializáltak és erősebbek a maguk adottságain belül. Az Ars Magicában csak a hermetikus mágiára érvényes szabályokat közöljük. A mesélőknek e szabályokon túllépve kell megalkotniuk a nem hermetikus mágiát használó szörnyetegeket, varázslókat és varázstárgyakat, hogy a mágia még azok számára is titokzatos maradjon, akik úgy gondolják, jól ismerik.

A mágia földi hatalom és mint ilyen, csak a hold szférája alatti dolgokat befolyásolhatja – azokat, amelyek a Földön és amik a Pokolban vannak. A mágia sosem terjesztheti ki hatását a holdra vagy bármire, ami azon túl van. A mágia nem változtathatja meg a dolgok valódi természetét. Például nem képes feltámasztani a holtakat vagy igazmondásra kényszeríteni egy démon.

A hermetikus mágia hasznos, de tökéletlen elmélet. Ezek a szabályok bemutatják, milyen eredményt várnak a mágusok, amikor a mágiához folyamodnak; ugyanis, bár általában az elvártnak megfelelően történnek az események, a mágia tényleges hatását számtalan tényező befolyásolja, mint a hold fázisai, a célpont megváltoztathatatlan természete, valamint a varázsló mentális állapota. Azok a mesélők, akik rendszeresen

„csavarnak egyet” a szabályokon és ötletesen értelmezik a mágikus hatásokat, sokkal jobban jelenítik meg a mágikus világot, mint akik betű szerint követik a szabályokat.

a mágikus művészetek

A mágia különböző területeinek elsajátítását tizenöt mágikus Művészettel jellemezzük: öt Technikával és tíz Formával. A Technikák fogalmazzák meg, mit teszel a Formák pedig, hogy mire hatsz. Minden varázsigé egy Technika és egy Forma kombinációja. Tehát a „tűz teremtése” (a „teremtés” Technikája és a „tűz” Formája) varázslat fényt, meleget vagy tüzet hoz létre, és a „tűz megváltoztatása” varázslat fényt, meleget vagy tüzet formál új alakba vagy rendszerbe. Mind a tizenöt Művészetnek latin elnevezése is van.

Minden Művészethez egy érték tartozik, mintha csak Jártasságok volnának. Ezek az értékek mutatják meg, mekkora a befolyásod a mágia adott területein. A Művészetek hangsúlyozottan nem pusztán tudást jelentenek; a Művészetek valójában a karaktered része. Az igazi mágikus fejlődéshez természetes adottság, hosszú távú tanulás, többévi gyakorlás, a mágia ösztönös megértése és működésének ismerete, magas fokú bizalom az eddig elért jártasságok használatában, és rengeteg bátorság szükséges.

A Formákban megszerzett értékek az azonos típusú varázslatok ellen (ld. Mágikus ellenállás, 148. oldal) és a Formához társítható, hétköznapi megnyilvánulási veszélyek ellen is védnek. Például az Ignem (tűz) érték bónuszt ad a tűz és a hideg sérülésének elviselésére – a Sebtűrés dobásodat az Ignem értéked módosítja. Minden 5 pontért, melyet egy Formában megszerezteél, +1 bónuszt kapsz a megfelelő dobásokhoz. Mesélőként kiterjesztheted a Forma bónuszt a Formával kapcsolatba hozható egyéb tevékenységekre. Például az Ignem bónuszt hozzá lehet adni a hőmérséklet megváltozásának észlelése miatti dobáshoz – a Forma bónuszt az Észleléshez adjuk hozzá, és a célszámra dobunk –, és nem korlátozzuk csak védelmezésre. A Forma bónuszt még a varázslatokra dobott Természetes Ellenálláshoz is hozzá lehet adni, azokhoz is, amik áttörnek a Mágikus Ellenállásod. Például ha egy Pokoltűzes golyóbs áttör a



Mágikus Ellenállásod, a Természetes Ellenállásodhoz az Igen értékedtől függő bónusz társul. Ez a bónusz azonban egyúttal a rád jótékony hatást kifejtő varázslatok ellen is „véd”. Például a Corporem Forma bónuszod egy gyógyító varázslat elleni Természetes Ellenálláshoz is hozzászámít; a Természetes Ellenállásodat fölerősíti a Forma bónusz, még akkor is, ha épp nem kívánnád ezt a védelmet. A Természetes Ellenállást a későbbiekben magyarázzuk el részletesen.

technikák*

Creo (Cr) „Teremtek”

Ezzel a Művészettel a pusztá levegőből teremthetsz valamit. Valóra változtatja az álmokat. A teremtés a tárgyak semmiből való azonnali előállításával foglalkozik. Amikor Creo varázslatot használ, egy pillanatra transzcendens meditációba révülsz, és kapcsolatba kerülsz a formák birodalmával, melyben tökéletes Lehetőségként ott van minden, ami valaha is létezett és létre hozható – székek, kutyák, düh, író-tollak. Mágiád megleti a megfelelő formáját, és megvalósul. Az ily módon létrehozott tárgyak közelebb állnak a formák világához, mint a mindennapi tárgyak, ezért ezek mindig tökéletesek, hibátlanok. A Creo Művészetét arra is használhatod, hogy tökéletesíts dolgokat, melyek már rosszabbak az ideális állapotuknál, tehát meggyógyíthat sz egy eltört kart vagy összeolvaszthat sz egy elrepedt vázát. Azok a mágusok, akik a Creót tanulmányozzák, úgy látják, a világ teli van növekedéssel, születéssel és teremtéssel. Kiejtése: „kreó”.

Intellego (In) „Észlelek”

E világban minden dolog kapcsolódik a másikkhoz, és azok a mágusok, akik az Intellego Művészetét űzik, megtanulják, miként vegyék észre ezeket a kapcsolatokat, hogyan olvassák és miképp tanuljanak belőlük. Amit más mágusok az ágakat zörgető szélnek hallanak, egy Intellego mágus számára a fák beszéde. Kiejtése: „in-tellegó”.

Muto (Mu) „Átalakítók”

A meg- és átváltoztatás Művészete. A Muto mágusok a világot állandó változásban látják. Az ő szemükben a látszólagos állapotok, mint amilyen az „alvás”, a „fiatalság” vagy akár a „halál” csak egy lépcsőfok a változás örökkévaló folyamatában. E Művészettől révén megtanulják, hogyan irányítsák és befolyásolják ezt a természetes folyamatot. Az átalakítás akkor a legegyszerűbb, amikor erős kapcsolat van az eredeti alak és az átalakításból következő között, mint amilyen például az, amikor egy falevelet almává változtatunk. Másrésztől viszont egy falevél (élő, rugalmas növényi anyag) karddá (élettelen, merev ásványi eredetű) változtatása igen nehéz feladat. Kiejtése: „mútó”.

Perdo (Pe) „Pusztítók”

Az egyetlen dolog, ami valamennyi tárgyra és lényre igaz ebben az ideiglenes világban az, hogy egy napon elkerülhetetlenül megsemmisülnek, pusztulásuk mindenképp bekövetkezik. Az a mágus, aki megérti a Perdo Művészetét, tudja ezt, és mágiáját az egyetemes folyamat irányítására használja. Öregedés, betegség, sorvadás, rozsdásodás és halál – mind megváltoztathatók és előidézhetők e Művészettel. A

Perdo elmélyült tanulmányozása a mágusokat gyakran arra készíti, hogy mindent a pusztulás valamely fázisában lássanak. Kiejtése: „perdo”.

Rego (Re) „Irányítók”

Különbéle dolgokat mozdíthatsz meg ezzel a technikával, de nem változtathatod meg azokat. A Rego mágus megpróbálja megváltoztatás nélkül irányítani a dolgok mozgását és helyzetét. Mivel ez a Művészet inkább külső tényezőt, például tevékenységet befolyásol, s nem belső tényezőt, mint amilyen például az alak, ezért nagyon sokoldalú. Egy Rego varázslat, mellyel egy személy megmozdítható, arra is használható, hogy kiemeljen valakit a veszély torkából, vagy hogy nekicsapja a falnak. Azok, akik életüket e Művészetnek szentelték, gyakorta megszállottjává válnak annak, hogy rendbe szedjék maguk körül a világot, noha ezt az áhított rendet mások általában nem érthetik meg. Kiejtése: „régó”.

Formák

Animalem (An) „állatot”

Ez a Művészet az állatok minden fajtájára hat, a vizek halaitól egészen a levegő madaraiig. Az Animalem mágus méltányolja az állati szellem és Forma hatalmát, és egyesek jobban kedvelik a társaságukat az emberekénél. Mindazonáltal az állatok és az ember között áthatolhatatlan szakadék táng; az embereknek van lelkük. Bónusz: állati mérgek vagy egyéb különleges képességek, mint például a kobra hipnotikus tekintete (de karmok-nem). Kiejtése: „animálem”.

Aquam (Aq) „vizet”

Mindenfajta folyadékra hat. E Művészettel a mágus magává teheti a robajló folyam hatalmát és a tiszta tó szelídségét. Az Aquam tanulmányozása rugalmasságra és erőre tanít. Bónusz: fulladás és kiszáradás. Kiejtése: „akvam”.

Auram (Au) „levegőt”

Levegő, szél és időjárás. Az Auram mágus szíve az egekben jár, együtt a kavargó viharokkal, száguldó szelekkel, hűvös köddel és lágy esővel. Számukra a földhöz kötött világ lassú, unalmas, nehézkes és túlságosan mozdulatlan. Valódi repülés csak e Művészettel lehetséges. Bónusz: az időjárás hatásai és fuldoklás. Kiejtése: „auram”.

Corporem (Co) „testet”

Az emberi és az emberszerű lények teste. E Művészet mágusai az emberi testet a fizikai világ legkifinomultabb és legtökéletesebb teremtményének tartják, az elemek oly vegyülésének, ami valamennyi összetevője fölött áll. Egyesek gyógyítanak Művészetükkel, mások ártnak, de mindkét fajta Corporem mágus csodálja a test bonyolultságát. Bónusz: betegség. Kiejtése: „kórporem”.

Herbam (He) „növényt”

Mindenfajta növények és fák, a holtfát is beleértve. Az erdő fái öregek és hatalmasak, gyökereik belemélyednek a föld titkaiba. A Herbam mágusok a növényvilág minden tagját tisztelik: a jótékony gyümölcsözőket, az

erős cserjéket, a nagyhatalmú gyógynövényeket, és az ősi fákat, melyek rengeteget mesélhetnek azoknak, akik elég türelmesek, hogy végighallgassák őket. Számos Herbam mágusban alakult ki ellenszenv a tűz iránt. Bónusz: növényi mérgek. Kiejtése: „herbam”.

Ignem (Ig) „tűzet”

Tűz, forrás és fény. A tűz a leginkább életszerű a négy őselem közül: mozog, fal és növekszik, akárcsak egy élő szervezet. Az élő szervezetekhez hasonlóan meg lehet ölni a többi három őselemmel: földdel elfojtani, vízzel eloltani vagy széllel szertefújni. Bár a tüzet elpusztíthatja a többi három elem, de köztes helyzete az élettelen anyag és az élő lény között mindkettő előnyét megadja. Ignem mágusok gyakorta szenvedélyesek és szeszélyesek. Bónusz: forrás, hideg és vakító fény. Kiejtése: „ignem”.

Imagonem (Im) „képzelet”

Az illúziók és káprázatok Művészete. Ez a Művészet csak az érzékelésre hat, és sosem befolyásolhatja az anyagot. E Művészet mesterei megtanulták, hogyan különítsenek el egy tárgyat annak látható jellemzőitől, és sokuk hasonló módon elkülönült attól, amit maguk körül valóságként érzékelnek. Számos Imagonem mágust sokkal inkább a színek és a hangok érdekelnek, mint azok a tényleges dolgok, amik ezeket létrehozzák. Bónusz: a külső megjelenés látszatának elfogadása. Kiejtése: „imagonem”.

Mentem (Me) „elmét”

Elmék, gondolatok és lelkek. A mágia e Művészet révén kerülhet a legközelebb a lelkek befolyásolásához. Ezzel a Művészetrel a mágusok manipulálhatják azt, amit ők „a lélek testének” neveznek: emlékeket, gondolatokat és érzelmeket. Az olyan testetlen lények „spirituális testére” is hathatnak, mint amilyenek például a kísértetek. Azok a Mentem mágusok, akik túlságosan mélyen kötődnek Művészetük műveléséhez, nemigen számítanak jó kísértétsáknak. Bónusz: összezavarodottság és elmeegyöngöség. Kiejtése: „mentem”.

Terram (Te) „földet”

Szilárd talaj, főként föld és szikla. A Terram mágusok nem kevesebbet látnak a Művészetükben, mint a világ alapját, és hatalmas varázslatokat idézhetnek fel. Bár a Terram mágia nagyon erős, a föld ellenáll a befolyásolásnak. Amennyire egy szikla súlyos és nehéz megemelni, annyira mozdulatlan és nehezen változtatható, még mágiával is. Sok Terram mágus tanulja el a föld türelmét és nyugodtságát tanulmányai során. Bónusz: föld okozta sérülés, mint amilyenek a földcsuszamlás és a zuhanás. Kiejtése: „terram”.

Vim (Vi) „erőt, hatalmat”

Mágia és démonok. Az összes Művészet működése a mágia hatalmától függ. Ez a Művészet azonban magasabb szintű, mert magát a mágiát befolyásolja, és így a mágusok nagyobb uralmat nyernek varázslataik fölött. A Művészet egyúttal a démonokra is hat, amik természetes mágikus lények. Démonokkal kapcsolatba kerülni azonban nagyon veszélyes, mivel fennáll a megrontás kockázata, valamint a Hermetikus Szabályzat (a Kóda) kifejezetten tiltja ezt. Bónusz: nincs. Kiejtése: „vim”.

* A latin a magyarral szemben nem tud különbséget tenni alanyi- és tárgyas ragozás között, ezért amíg a



Templi Gratia

A formákból eredő bónuszok

Mercille-ben Grimgroth megérinti egy pestisben elhunyt ember holttestét, így az Állóképességére kell dobnia 3-at vagy többet (ezt az értéket a mesélő határozta meg), hogy saját maga ne kapja el a pestist. A Corporem értéke 7, ami +1 bónuszt ad ehhez a dobáshoz (a Corporem értéke 5 fölött van, de nem haladja meg a 10-et). A dobása 3 + 0 (Állóképesség) + 1 (bónusz) = 4, így egészséges marad.

Később egy mágus gyógyítóvarázst mond Grimgroth-ra. A varázslat természetete miatt Grimgroth-nak Állóképességre kell dobnia 3+ célszámmal. De a Corporem Forma bónusza ellenáll a varázslatnak, mivel a Forma bónusz természetes módon védelmezi. Így Grimgroth Forma bónusza az Állóképesség dobás célszámához adódik 4-re emelve azt (3 + 1), s így megnehezíti a dobást.

Muto Terram latinul hibátlan, addig az Átalakítók földéről ez nem mondható el. Mégis így hagytuk, mivel az alanyi ragozás fedi az eredeti szemléletet. Ha valakinek ez gondot okoz, akkor a varázslatok értelmezésekor használjon fordított szórendet alanyi ragozással (levegőt alakítok át, állatot teremtek) vagy igekötős igét tárgyas ragozással (megteremttem az állatot, elpusztítom az erőt, stb). A lektor megj.

a mágia korlátai

A mágia – bár kétségtől nagyhatalmú erő – nem mindenható. Bizonyos törvények még a mágiára is érvényesek, és vannak bizonyos határok, melyeket a varázslatok nem léphetnek át.

Az Ars Magicában minden egyes varázslat beleillik a középkorban elfogadott keretbe, és engedelmeskedik az Arisztotelész utáni, de még Kopernikusz előtti fizika törvényeinek. A mágiának tehát bizonyos határok között kell maradnia a varázslat hatóerejétől vagy a mágus tehetségétől függetlenül. A hermetikus mágia a következőkre képtelen:

- A Hold szférájára vagy azon túl hatni.
- A Legfőbb Istenség hatalmának vagy a Pokol ármányainak ellenszegülni.
- Csoda hatását befolyásolni.
- Annak testére vagy elméjére hatni, akit megszentelt földbe temettek.
- Démon ármányait vagy káprázatait érzékelni, és ezek okát, indítékát megérteni.
- Elérni a halhatatlan lelket:
- Valódi emberi életet teremteni.
- Holtakat feltámasztani.
- Megváltoztatni vagy meghatározni valaminek sarkalatos természetét



- Megállítani vagy visszafordítani a természetes öregedést.
- Eltüntetni vagy megelőzni a leépülés- vagy Szürkület-pontok felhalmozódását.
- Befolyásolni egy Björnaer mágus Szunnyadó vadját.
- Természetfölötti Aurát teremteni, elpusztítani vagy megváltoztatni.
- Nyers vis felhasználása nélkül maradandót teremteni, tartósan gyógyítani.
- Az idő múlását befolyásolni:
- A jövőben bármire is hatni.
- Fizikai energiát (pl. Kimerültség Szintet, nyers vist) visszanyerni, hogy ezáltal többet lehessen varázsolni.
- Mágikus Kapcsolat nélkül nem látható célpontra hatni.
- Igaz Hitet vagy Igaz Értelmet befolyásolni.
- Önbizalmat visszaadni.
- Szenvedélyt ösztönözni.

Sose feledkezz meg arról, hogy a posztarisztotelészi, és prekopernikuszi fizika „törvényei” nem csupán törvények, hanem tények, és a természetüket egyáltalán nem változtathatja meg a mágia. Például a levegőbe emelhetsz egy tárgyat, dacolva a gravitációval, de magát a gravitációt nem semmisítheted meg. Így az olyan dolgok, mint a tömegvonzás és az idő semmiféleképpen sem módosítható, bár lehetséges visszatekinteni a múltba.

A hermetikus mágia korlátait jól ismeri a Rend, de ez nem tartja vissza a mágusokat attól, hogy minduntalan kísérletezzenek azok áttörésével. Az bizonyos, hogy amelyik mágusnak valóban sikerül áthágni bármelyik határt, híres lesz, talán annyira, mint maguk a Rend alapítói.

VARÁZSLÁS

Mivel mágus vagy, varázsolsz. Használhatsz Formuláns varázsigéket, mint amelyeneket a „Varázslatok” fejezetben találhatsz, vagy egy másik mágus felfedezését, ha történetesen te is megtanulhattad azt. Mindazokat a varázslatokat ismered, amelyeket a karakteralkotásnál kiválasztottál, a sagában pedig újabbakat tanulhatsz vagy találhatsz föl (lásd Varázslatok a Műhely fejezetben, a 205. oldalon). Spontán varázslatot akkor használsz, amikor csak akarsz; a Spontán varázslatot nem „tudod”, és még ha ugyanazt a Spontán varázslatot idézed föl folyamatosan, akkor sem tanulhatod meg, hogyan használd azt megbízhatóan (tehát úgy, mintha Formuláns varázsigé volna) anélkül, hogy kellő időt töltenél a Műhelyben a varázslat megtanulásához vagy kifejlesztéséhez.

A mágia fajtái

Kétfajta mágia létezik: Spontán és Formuláns mágia. Mindkettő azon múlik, mekkora befolyásra tettél szert a Művészetek terén, és mindkét fajtánál mágikus szavakkal és gesztusokkal hozod létre a kívánt természetfölötti hatást.

A Spontán mágiával a helyszínen rögtönzől megfelelő szavakat és gesztusokat, amikről úgy gondolsz, a kívánt mágikus hatást teremtik meg, számításba véve az adott körülményeket, mint például hogy éppen milyen napszakban vagy, az aktuális asztrológiai összefüggéseket, és a célpont alakját és méretét. A Spontán mágia tehát rugalmas, de kiszámíthatatlan. A Spontán mágia



természetéből adódóan múlandó és korlátozott időtartamát és hatáskörét tekintve.

A Formuláns mágiával olyan mágikus formulákat (töb- bek közt szavakat és gesztusokat) ismételsz, melyeknek mindig ismert és azonos a hatása, és ezek sokkal széleskörűbb viszonyok között is ugyanúgy működnek. A Formuláns mágia sokkal hatalmasabb a Spontán mágiánál, ám kevésbé rugalmas, mivel egyáltalán nem változtathatod meg a formulákat (bár maga a formula lehetővé teheti, hogy a hatótávolságot és a hatóidőt kiterjeszd). A Spontán mágiától eltérően a Formuláns mágia a megfelelő ráfordításokkal hosszú ideig, vagy akár örökké tartó hatások létrehozására is képes.

Ezen túl a Formuláns mágia magába foglalja a Rituális mágiát, ami rendkívül összetett szertartás, melynek során nyers vist (fizikai Formát öltött nyers mágikus energiát) használnak föl, hogy jóval nagyobb hatású varázslatokat idézzenek fel, mint amit hagyományos (Spontán vagy Formuláns) mágiával lehetséges volna. A Rituális mágia sokkal hatalmasabb, mint a Formuláns mágia, de ugyanannyira merev, és sokkal több időt, erőfeszítést és mágikus forrásokat igényel.

Formuláns mágia használata

A Formuláns mágia felidézésekor határozott hangon elmondod a mágikus szavakat, és nyíltan végrehajtod a szükséges kézmozdulatokat, melyeket a varázsigé memorizálásakor gyakoroltál be. Ez a cselekedet formálja és irányítja a világot átjáró mágikus energiákat. Amikor elkészültél az idézéssel, dobnod kell, hogy kiderüljön, sikerült-e a varázslat, vagy csupán kimerültél az erőfeszítéstől. Minden egyes varázslat használatakor dobnod kell egy dobókockával, aminek a Technika + Forma + Állóképesség – Málha módosítja az eredményét. Ha az összeg eléri vagy meghaladja





xempli gratia

Formuláns varázslatok

Grimgroth egy olyan kocsmára bukkan, mely tele van hullákkal, legyekkel, patkányokkal és szeméttel. Ezt a kocsmát szeretné ideiglenes szállásnak használni, de előbb ki kell tisztítania. Ebből az okból *Őrjöngő szeleknek rohamát* (CrAu 30, 172. old.) varázsol. A *Creo + Auram + Állóképesség* összege $4 + 12 + 0 = 16$, és +4 bónuszt kap a Rokonság a szelekkel erénye miatt, így az összege +20. Egyszerű kockával dob (ez nem szorult helyzet), 3-at kap, a végső összeg tehát 23. Ez alacsonyabb, mint a varázslat szintje, de nem több mint 10-zel, így hát a varázslat létrejön. Hatalmas szélfúvás söpör végig a kocsmán, és kipucolja a szemetet és a kártevőket.

Varázslás okozta kimerültség

A Kimerültséget a *Harc* fejezet *Harc* hatásai címszavánál magyarázzuk el. A varázslatok általában rövid távú Kimerültséget okoznak, de a Rituális mágia használata mindig hosszú távú Kimerültséget okoz (lásd Rituális varázslatok, lentebb).

A rövid távú Kimerültség a következő ütemben szívódik föl:

Kifulladás: két perc, **Fáradt:** 10 perc, **Kimerült:** 20 perc, **Kába:** 60 perc, **Öntudatlan:** Kifulladásig tér magához két óra múlva (három óra múlva, ha Rituális varázslatot próbált felidézni).

Ha sikerül 9-et vagy többet dobnod az Állóképességre, a pihenési idő feleződik. Kimerültség Szintenként csak egyszer lehet dobni. A hosszú távú Kimerültséget csak alvással lehet kipihenni.

a varázslat szintjét, a varázsigé működött, és még csak ki sem fárasztott. Ha a dobás némiképp kevesebb a varázslat szintjénél, automatikusan veszítesz egy Kimerültség szintet, de még mindig létrejön a varázslat hatása. Ha a dobás a varázslat szintjénél több mint 10-zel kevesebb, a varázslat nem működik, és elvesztesz egy Kimerültség szintet. A varázslás során dobott kocka stresszkocka, ha szorult helyzetben vagy, egyébként csak egyszerű kocka.

Amikor sikeresen használsz egy varázslatot, jegyezd meg a dobott számot, mert szükség lehet rá, hogy eldönthessétek, sikerült-e felülkerekedni a célpont Mágikus Ellenállásán (lásd a 148. oldalt).

Minél hatékonyabb vagy bonyolultabb egy varázslat, annál magasabb a szintje. Példaként lapozd fel a Muto Corporem varázslatokat a 176. oldalon!

Spontán mágia használata

A Spontán mágia sokkal alkalmazkodóbb, de sokkal összetettebb és kevésbé megbízható a Formuláns varázslatoknál. Te döntöd el, milyen hatást szeretnél elérni, és abban a pillanatban rögtönzöd a varázslatot, ami reményeid szerint működik majd. A Spontán varázslat hatásának megállapításá-

sához először a mesélővel közösen meg kell határozni, milyen Technika és Forma felel meg leginkább a varázslathoz. Aztán meg kell tudni, vajon megerőltetted-e magad (tehát vesztesz-e Kimerültség szintet). Végül dobj: kocka + Technika + Forma + Intelligencia – málha. Ha feláldozol egy Kimerültség szintet, a kapott eredményt felezd meg, ha nem, akkor öttel oszd el! Valamennyi bónuszt és büntetést az osztási művelet előtt kell hozzászámítani az összeghez. Az eredmény a Spontán mágia szintje. Hasonlítsd össze ezt a számot a hasonló szintű varázslatok hatásával, hogy megtudd, milyen hatóerejű lett a létrejött varázslat. A Spontán varázslatnak olyan erősnek célszerű lennie, mint amilyen befolyásoló ereje van a hasonló szintű varázslatnak (a mesélő joga a végső szó kimondása). Ha az eredmény 0 vagy kevesebb, semmiféle hatás nem jött létre.

Jegyezd meg a dobott számot, mert ha a célpontnak Mágikus Ellenállása van, szükség lehet rá, hogy eldönthessétek, sikerült-e felülkerekedni a célpont Mágikus Ellenállásán (lásd a 148. oldalt).

Ha nem fárasztod ki magad, a helyzettől függően egyszerű- vagy stresszkockával kell dobnod. De akár úgy döntesz, hogy feláldozol egy Kimerültség szintet, mindenképpen össze kell szedned minden erődet, és ilyenkor minden esetben stresszkockát kell használnod az egyéb körülményektől függetlenül.

Ha ismersz olyan Formuláns mágiát – amely szerepel a repertoárodban –, ami hasonló eredményt produkál, mint amit a Spontán mágiával igyekszel megvalósítani, bónuszt kaphatsz a Spontán varázslatra, ha módodban áll egy teljes percen keresztül eltöprengened a Spontán és a Formuláns varázsigé hasonlóságain és különbségein. Nézd meg a Hasonló varázslatok keretes szöveget a részletekért! Természetesen küzdelemben ritkán nyílik mód egypercnyi összpontosításra. Ha a koncentráls közben bármilyen módon megzavarnak, Intelligencia + Összpontosítást kell dobnod stresszkockával 6+ célszámmal, hogy tovább folytathasd az elmélkedést. Sikertelenség esetén képtelen vagy felismerni a két varázslat közös részeit, és nem kapsz bónuszt.

Rituális mágia használata

Egyes erősebb varázslatok sokkal több energiát és figyelmet igényelnek a többi varázslatnál, s így a felidézésük is más-ként történik. Ezek a Rituális varázslatok nevezett varázslatok igazi nagyszabású mágiát igényelnek, és túlmutatnak a hagyományos – Formuláns és Spontán – mágia határain.

A hagyományos varázslatok esetében a következő korláto- tok jelentkeznek:

- Nem hathatnak nagyobb területre az általad beláthatónál (a hatás azonban kimozdulhat erről a területről, miután létrejött a varázslat).
- A hatóidő nem haladhatja meg az egy hónapot vis felhasználása nélkül.
- Nem szemléltethető meg általuk a múlt és a jövő.

A Rituális varázslatok túlszárnyalhatják ezeket a korláto- kat, s így messzebbre ható és tovább tartó eredményeket produkálhatnak. A Formuláns varázslatok a hatóidőre és a hatótávolságra vonatkozó korlátozásokat léphetik át vis felhasználásával. A Spontán varázslatok egyáltalán nem győzhetik le e határokat, ezért a Rituális varázslatok hatását Spontán mágiával nem lehet létrehozni.

A Rituális varázslat felidezéséhez 15 percnyi megsza- kítatlan koncentrálásra van szükség a Rituális varázsigé minden 5. szintjéért. Ugyancsak minden 5. szintért egy nyers vis pontot (lásd nyers vis, 151. oldal) kell elköl- tened. A visnek a használt technikához vagy Formához



xempli gratia

Spontán mágia

Grimgroth a kocsmában üti fel ideiglenes tanyáját, míg társaival átkutatja Mercille-t. Sajnos, a kocsmában bűzlik a bomló holttestek kipárolgásától, és Grimgrothnak ez egyáltalán nem tetszik. El akarja űzni a szagot egy Spontán varázslat segítségével. A játékos és a mesélő megegyeznek abban, hogy ez egy 10. szintű Perdo Auram varázslat, és Grimgroth hajlandó feláldozni egy Kimerültség szintet, mivel arra számít, hogy lesz ideje kipihenni. A Spontán mágia hatása hasonló a szintén 10. szintű *Tavaszi szellők csarnoka* varázsigéhez, de Grimgroth ezt nem ismeri, így nem is szolgálhat a Spontán varázslat kiindulópontjául – Grimgroth nem kap +2 bónuszt (a 10. szint ötödét) a varázsláshoz. Grimgroth Perdo + Auram + Intelligencia összege 16, és 5-öt dob, így az eredménye 21. Ezt el kell felezní (mivel Grimgroth megerőltette magát), ami 10,5-öt ad, s ez elég hozzá, hogy a kívánt hatást hozza létre. A halál bűze továtúnik a kocsmából.

kapcsolódónak kell lennie. Ekkor ugyanúgy dobnod kell, mintha Formuláns mágiáról lenne szó, a dobáshoz azonban hozzáadhatod a Meditáció jártasságod értékét. A Rituális varázslatok fizikailag és mentálisan egyaránt kimerítők. Még akkor is, ha a varázslási dobás sikeres, el kell költened egy Kimerültség szintet. Ha a dobás nem több mint 10-zel kevesebb a varázslat szintjénél, két Kimerültség szintedbe kerül. Ha ennél gyengébben teljesítesz, a varázslat nem jön létre, két Kimerültség szinted elvész, és a felhasznált vis elpocsékolódik. A Rituális varázslatoknál elvesztett Kimerültség szintek mindig hosszú távúak. Ha az eszméletlenségi szint alá kerülsz a Kimerültség miatt, további egy órán keresztül leszel öntudatlan. Ha azonban a Rituális varázslat sikerül, jegyezd meg a dobott értéket, mert szükség lehet rá annak eldöntésére, hogy sikerült-e a varázslattal áttörni az ellenfél Mágikus Ellenállását (lásd 148. oldal).

Sok Rituális varázslatnál két hatótávot vagy hatóidőt adunk meg. A hatóidő vagy a hatótáv pótlólagos kiterjesztésért szintenként további 15 percet és egy újabb egységnyi vist kell a varázslat minden 5. szintjéért felhasználnod. Így tehát, ha a hatótávot és a hatóidőt is ki szeretnéd terjeszteni a második (hosszabb) feltüntetett értékre, az egész 45 percre és három egységnyi visbe kerül (15 perc és egy vis az alap rituálé minden szintjéért, a kiterjesztett hatótávért és a kiterjesztett hatóidőért) a Rituális varázslat minden 5. szintjéért.

követelmények

A legtöbb varázsigéhez egyszerűen csak két Művészet kell összevonni, egy Formát és egy Technikát. Egyes varázslatokhoz azonban kettőnél többre is szükség lehet. Például, ha egy varázslat egy embert madárrá változtat, használja a Mutót (mert átváltoztat valamit), Corporemet (mert emberi testre hatsz), és Animalemet (mert az emberi testet állatívá alakítod). A két elsődleges Művészet mellett – esetünkben ezek a Corporem és a Muto

Hasonló varázslatok

Amikor Spontán módra szeretnél varázsolni, segítségre lehet, ha ismersz olyan Formuláns varázslatot, ami hasonló eredményt hoz létre, mint amit te is meg szeretnél valósítani, és így ez felfogható egyfajta változatnak is.

A hasonló varázslatok csak a következő dolgokban térhetnek el egymástól:

KÜLÖNBSÉG	PÉLDA
A varázslat részletei	hatótáv; hatóidő; célzási módosító
A hatás részletei	a fal alakja; a mozgás iránya
Követelmények	tanulási vagy varázslási követelmények
Korlátozások	mágikus kapcsolat szükségessége; szemkontaktus szükségessége
A hatás ereje	a hő vagy láng mennyisége; okozott sérülés
A célpont fajtája	kő fém ellenében; hal madár ellenében; kő füst ellenében

Egy varázslat addig tekinthető egy másik változatának, amíg a fentebb felsoroltak közül csak egyetlen dologban tér el attól. Rituális varázslathoz sohasem lehet hasonlítani Spontán mágiát vagy hagyományos Formuláns mágiát. Olyan varázslatok sem hasonlítanak egymásra, melyek más Formát használnak; függetlenül attól, mennyire hasonló eredményt produkálnak, hisz az alapanyagok gyökeresen különböznek.

Olyan Spontán mágia felidézésekor, amelyik hasonlatos egy Formuláns varázsigéhez, a Formuláns varázslat szintjének ötödét bónuszként hozzáadhatod a Spontán mágia dobásához. Ha olyan Spontán mágiához folyamodsz, amely a 15. szintű *Suttogó szél* varázslathoz hasonló, +3 módosítót kapsz a Spontán varázslat dobáshoz. Egyszerre csak egy varázslat révén kaphatsz ilyen bónuszt.

Ha kellőképpen szívesen, érdekesen ecseteled, hogyan hozza létre a mágus a Spontán varázslatot, vagy az megfelelően engedelmeskedik a mágia törvényeinek (lásd a 163. oldalt), akár +5 bónuszt is kaphatsz (ezt a mesélő határozza meg).

– a varázslat felidézéséhez az Animaleme értékedre is szükség lesz. E harmadik Művészet a Követelmény.

A Formuláns varázslatoknál, a Varázslatok fejezetben feltüntetjük azt, ha van követelményük. (Példaként nézd meg a *Kirké átka* varázslatot a 176. oldalon. MuCo 30) A Követelmény a varázslat valamelyik elsődleges Művészetét korlátozza: ha a Követelmény Technika, akkor a Technikát, ha Forma, akkor a Formát. Így tehát, ha Kirké átkát szeretnéd felidézni, és az Animaleme értéked 6, míg a Corporem 13, a Corporem értékedet is 6-nak kell tekinteni. Ha a Követelmény értéke volna magasabb, attól még az egyébként alacsonyabb elsődleges Művészetérték számít. Ha tehát az előbbi példánál maradván a Corporem értéked volna 6 és az Animaleme 13, a Corporem 6 maradna, és ez számítana a varázslásban is.

Néha a varázslatoknak egyaránt van Formai és Tech-

Varázslat szintek

A játékban a varázslatokat szintekre osztjuk, de a karakterek sosem használhatják ezt a kifejezést. A mágusok varázslataik rangsorolására a magnitúdó kifejezést használják. Egy varázslat magnitúdója annyi, ahány egységyi vis szükséges ahhoz, hogy hosszabb hatóidőt vagy hatótávot kölcsönözzön számára (tehát 1 egység 5 szintenként). Egy egyes magnitúdójú varázslat tehát 1–5. szintű, és egy kettes magnitúdójú varázsigé pedig 6–10. szintű.

nikai Követelménye, így mindkettő korlátozódik. Amennyiben több Követelmény befolyásolja ugyanazt az elsődleges Művészetet (tehát ha két Formai követelmény van, mindkettő korlátozza az elsődleges Formát), az alacsonyabb értéket kell korlátnak tekinteni.

A varázslat leírásának elején megjelölt Követelmények a varázslat megtanulásánál, kifejlesztésénél vagy földidézésénél számítanak, a védekező Mágikus Ellenállásának megállapításánál azonban nincs szerepük. A védő Mágikus Ellenállását a varázslat elsődleges formája határozza meg, nem pedig a Követelmény, még akkor is, ha a varázsló formai Követelményének értéke magasabb mint az elsődleges Forma értéke.

Varázslási Követelmények

Néhány varázslatnál bizonyos Követelményeket nem adunk meg az ismertetés elején, mert ezek csak a varázslat bizonyos fajta alkalmazásánál számítanak. Néha varázslásnál is



xempli gratia

Követelmények

A kocsmában az egyik holttest úgy tűnik, fellobbanó tűzvarázslattól pusztult el, és Grimgroth elhatározza, hogy beszél a halott lelkével. A test mellé térdel, és a *Suttogás a Pokol tornácán* (InCo 15) varázslathoz folyamodik, mely lehetővé teszi számára, hogy egy nemrégiben megölt személlyel beszéljen. Grimgroth Intéllego + Corporem + Állóképesség összege 9, de a varázslatnak Mentem követelménye van, így Grimgroth Corporem értéke is csupán 3-nak számít, hiszen ennyi a Mentem értéke. A varázslathoz használható összege tehát 5. A dobókockán 5-öt kap, s így a végső összege 10 (5+5). Mivel a varázslat 15. szintű, elveszt egy rövid távú Kimerültség Szintet, de sikerül a varázslás.

A holttesttől Grimgroth megtudja, hogy a nő egy varázsló gyilkolta meg, aki a várost néhány csatlósa kíséretében lerohanta. A nő kéri, hogy temesse el tisztességesen, és Grimgroth ígéretet is tesz erre.

szerepet kapnak, de a megtanulásnál vagy kifejlesztésnél sosem, ezért ezeket varázslási Követelményeknek nevezzük. Példaként vegyük a *Farkasbőr* (177. old. MuCo 25. szint) varázslatot! Amikor megtanulod ezt a varázsigét, vagy csak saját tested átformálására használod, Animalem Követelménynek kell megfelelned; ha viszont a fa botodat is át akarod változtatni, a Herbam Követelmény is megjelenik. Így tehát képes lehetsz rá, hogy a botod is átváltozzon, ha elég jó Herbam értéked van, de ha a Terram értéked alacsony, a fém törőddel talán már nem teheted ezt meg. A varázslásnál te választod meg, melyik Művészetet használod varázslási Követelményként, így azt is te határozod meg, mire hasson a varázslat. A választott varázslási Követelmény értékek közül a legalacsonyabbat kell használni a földidézésnél.

Számít, ha van a Követelményként működő Művészethez Mágikus Érzéked vagy Hiányosságod. Így ha Komoly Mágikus Hiányosságod van egy olyan Művészetben, ami szükséglet, a teljes varázslási dobás eredményét kell felezned, mert nem vagy tisztában a használt mágikus fogalmakkal, és a varázslat megzavarja az elsődleges Művészetek fölötti uralmad.

Lapozd fel a Varázslatok fejezetben a varázslatok listáját, hogy lásd a Követelmények meghatározását.

Spontán Követelmények

A Spontán varázslatok esetében is hasonlóak a Követelmények. Amikor meghatározótok a használt Művészeteket, abban is egyeztetek meg, szükség van-e Követelményekre. Ha igen, ugyanúgy korlátozzák a Művészetet, mint ahogy az a Formuláns varázsigéknél is megvalósul; azt viszont te választod ki, melyik varázslási Követelményt használod.

célzás

Néhány varázslat, főként az Animalem, Corporem és Mentem varázsigék közvetlenül hatnak a célpontra. A *Kirké átka* (176. oldal MuCo 30) előidézése közben ar-



ra a testre kell összpontosítanod, amelyiket disznóvá akard változtatni, és ha sikeresen varázsolsz, az közvetlenül a célpontra hat (bár a célpont mágikusan ellenállhat).

Más varázslatok viszont bizonyos fajta közvetítőt idéznek föl, például tüzet, és ez hat a célpontra. Hogy elérjék a kívánt hatást, mindkét varázslattal célozni kell. Ha például megpróbálsz ideiglenesen megvakítani az ellenfeled egy *Skarlát villanás* varázslattal (CrIg 15, 184. oldal), a villanást egyenesen az ellenfél arcára kell irányítanod. Ha a célpont nyugodtan áll, és jól látható, nincs semmi probléma, de ha valaki bozótton keresztül lopakodik, vagy nyílt küzdelemben bonyolódik, sokkal nehezebb pontosan célozni. Néha bizonyos varázslatok bónuszt vagy büntetést (célzási módosítókat) kapnak, attól függően, mennyire nehéz velük célozni, példáulként említhetjük a *Skarlát villanás* -3 módosítóját (mely a varázslat elejénél látható). Az olyan varázslatokat, melyekkel célozni kell, a „célzott” vagy „irányított” kifejezéssel különböztetjük meg, amit a varázslat célzási módosítója követ.

Hogy kiderüljön, oda megy-e a varázslat, ahová szeretnéd, dobj egy dobókockával, add hozzá az *Észlelés + Célon tartás + célzási módosítót*. Ha a dobás nem kisebb, mint a mesélő által megszabott célszám (nézd meg a Varázslat célzási összefoglalót!), a varázsigé eltalálja a célpontot.

A célzásnál dobott kocka fajtája a körülményektől függ. Amennyiben harc hevében, vagy egyéb feszült helyzetben kell célbajuttatnod a varázslatot, stresszkockát dobsz. Ha nem vagy feszült helyzetben, egyszerű kockát dobsz. A Balsikerrel végződő célzási dobásoknak borzalmas következményei lehetnek. A szándékozott célpont helyett egy barát-ra, saját magadra hat, vagy arra, akit meg szeretnél védelmezni. Az ilyen helyzetekben a mesélő mondja ki az utolsó szót. Még ha nem is Balsikerrel rontod el a célzási dobást, akkor is elhibázod a célpontod. Ebben az esetben a varázslat az eredeti célpont mögött vagy mellett jött létre, s így nem hat rá. Természetesen a varázslat ettől függetlenül elszabadul, ezért nem kizárható, hogy másokra hat, és egyéb különféle „mellékhatása” is lehet.

Kétféle védelem létezik a mágiával szemben: a természetes és a Mágikus Ellenállás. A Természetes Ellenállás a varázsigé célpontját születésétől fogva védi. A pusztá létezéséből táplálkozik ez a védelem, és egyáltalán nem mágikus. Szünet nélkül működik; használatához semmiféle előkészületre nincs szükség. Ha egy varázslat ellen védelmet ad a Természetes Ellenállás, a varázsigé meghatározásánál magyarázzuk el annak módját. Példaként vegyük *A gyermeki hit* (PeMe 15, 193. oldal) varázsigét, mely ellen Intelligencia-dobással lehet védekezni. Még ha a varázslat hatást fejt is ki rád, a Természetes Ellenállás megvéd a befolyás egy részétől (ugyanúgy, mint ahogyan a Sebtűrés dobás megvédhet egy kardcsapástól). Az emberek és lények zömének csupán Természetes Ellenállása van, és mivel a legtöbb varázsigé játszva áthatol ezen, a köznap emberekre könnyen hatnak a varázslatok.

A Természetes Ellenállás dobásokhoz stresszkockát kell használni. Ha a védekező Balsikert dob, a Természetes Ellenállását áttörheti a mágikus támadás. A Természetes Ellenállás Balsikerének hatását a Mágikus Balsiker ötletek gyűjteményéből választhatod ki.

A Mágikus Ellenállás olyan varázsigék elleni védelem, melyet mágiával teremtettek, vagy egy lény természetes mágikus létéből származik. A mágusoknak és a mágikus lényeknek gyakorta van Mágikus Ellenállásuk is a Természetes Ellenállásukon kívül, ami semlegesíthet egy varázslatot, mielőtt az még egyáltalán elérte volna a célpontot (mint ahogy egy pajzs felfog egy lesújtó kardot). A Mágikus Ellenállás belső mágikus képességekből (tündérek, démonok és az effélékéből), az Egyház áldásából, Parma Magicából (ld. később, a 149. oldalon) és a mágusok formáiból származhat.

A mágikusan ellenállható varázslatok

Minden olyan varázslat ellen, amely kimondottan rád hat, vagy mágikusan létrehozott médiumon keresztül nyilvánul meg (mint amilyen a villámcsapás), alkalmazható a Mágikus Ellenállás. Az ilyen védelem azonban nem minden varázslat ellen hatékony. Azoknak a varázslatoknak például, amik a környezetedet változtatják meg (mondjuk úgy, hogy föld-

Varázslat célzási összefoglaló

Biztos találat: A célpont mozdulatlanul áll, tökéletes a rálátás, és rövid hatótávon belül van. Nem szükséges dobni, a találat automatikus.

Könnyű találat: A célpont lassan mozog, vagy bizonyos távolságban áll. A célzási dobás 6+.

Nehéz találat: A célpont küzdelemben van, sötétség vagy fedezék rejt, vagy nagyon messze van (200 lépésre). A célzási dobás 9+.

Nagyon nehéz találat: A célpont alig látható, vagy gyorsan mozog. A célzási dobás 12+.

Hihetetlen találat: A távoli célpont éppcsak látható. A célzási dobás 15+.

A mesélő belátása szerint más befolyásoló tényezőket is figyelembe vehet.

rengést okoznak), nem állhat ellent az ilyen. Az illúziók leg-
többje esetében ugyanez igaz, mivel ezek a környezetedben
jelennek meg; nem egyenesen rád hatnak – bár más mód-
szerrel így is átláthatsz rajtuk.

Az Intellego varázslatokkal szemben ellenállhatsz mági-
kusan. Ha egy Intellego varázslat következményeképp a
varázsló képet kap egy másik személyről, anélkül, hogy a
célszemély elméjét megvizsgálta volna, a sikeres ellenállás-
dobással mindössze érzékelní lehet a varázslatot. Amikor
ilyen Intellego varázslatok ellen védekezel, tudomást szerzel
arról, hogy valamifajta érzékelő mágiával vizsgálnak, de
nem tudod, mifélel, sem azt, hogy ki varázsolhatja azt. Az
olyan varázsigék működnek így, mint A Bölcs szem. Azok az
Intellego varázslatok, melyek a célpont elméjét fürkészik,
vagy bármi olyat, amit véd a célpont Mágikus Ellenállása,
például a gondolatolvasó ígék, vagy melyek azt próbálják
kideríteni, vajon mágikus-e a célpont holmija, fennakadhat-
nak a Mágikus Ellenálláson.

A varázslatok elleni védelem másik formája, ha egy gyors
ellenvarázshoz folyamodsz (lásd Sebes varázslás 152. oldal).

Védekezés ellenséges mágiával szemben

Amikor olyan varázslat ér egy Mágikus Ellenállással rendel-
kező karaktert, ami ellen lehet védekezni, a célpontnak
dobnia kell egy stresszkockát, amihez hozzá kell adnia a
Mágikus Ellenállását (a Mágikus Ellenállás összetevőit ké-
sőbb ismertetjük), hogy kiderüljön, sikerült-e ellenállnia a
varázslatnak. Az eredményt össze kell hasonlítani a támadó
varázslat áttörési összegével (nézd meg az Áttörési összeg
listát az áttörési összeg tényezőiről). Ha az áttörési összeg
eléri vagy meghaladja a Mágikus Ellenállás dobást, a varázslat
áthatol (de ha a varázslat lehetővé teszi, még védhet a
Természetes Ellenállás). Ha a Mágikus Ellenállás dobás eléri
vagy meghaladja az áttörési összeget, sikerült visszaverni a
varázslatot, így az nem hat a célpontra. Ha célpont Balsi-
kert dob a Mágikus Ellenállás dobásnál, lapozd fel a Mági-
kus Balsiker ötletek gyűjteményét!

A mágusok esetében a Mágikus Ellenállás a Parma Magi-
ca érték ötszöröse, plusz a támadó varázslat formájának

Áttörési összeg

Az alábbiakban összefoglaljuk a különböző varázsigés
vagy mágikus támadásos áttörési összegek fajtáit:

A VARÁZSLAT FAJTÁJA	ÁTTÖRÉSI ÖSSZEG
Formuláns varázslatok	Formuláns varázslási do- bás + Áttörés adottság
Spontán varázslatok	Varázslat szintje + Áttörés adottság
Varázslatszerű erők	Az erő meghatározása sze- rint; ha ebben nincs meg- határozva, akkor az erő szintje, vagy az azt használ- ló lény hatalom értéke

megfelelő Forma értéke. A Mágikus Ellenállás tehát a
következőképp alakul: stresszkocka + a Parma Magica öt-
szöröse + a támadó varázslat Formájának megegyező for-
mád értéke. Parma Magica nélkül csupán a támadó varázslat
Formájának megfelelő érték járul hozzá a védelemhez.
Azért számít bele a támadó varázslat Formájának megfelelő
Formád értéke a mágikus védelembe, mert a Formák fölött
szerzett befolyás egyben védelmet is nyújt azok fölött. Ha
az Ignem Művészet mestere vagy, nem könnyen hatnak rád a
lángvarázslatok; a lángnyelvek körülvesznek, de általában
nem égetnek meg, hacsak nem különösképp erősek.

A nem mágusok szempontjából a Mágikus Ellenállás egy
egyszerű érték. Például egy 22-es tündéri hatalmú tündér
Mágikus Ellenállása +22, melyet egy stresszkocka módosít.

A Mágikus ellenállásod csak téged véd, és azokat a
tárgyakat, amit viselsz, vagy a kezdedben tartasz. Ha meg-
érintesz valamit, attól még nem kerül az is a védelmed alá,
és az olyan tárgyak, amelyek messze kinyúlnak a testedtől
(például egy kitartott bot), nem feltétlenül élvezik a Mági-
kus Ellenállás védelmét. A mesélő dönti el, pontosan mit
véd a Mágikus Ellenállásod.

A Mágikus Ellenállás automatikus, azt feltételezzük,
hogy a mágus Parma Magicája aktív. Nem kell elhatározni
az ellenállást, és összpontosítani sem szükséges hozzá. A
mágusok esetenként úgy dönthetnek, hogy bizonyos varázslatok
ellen nem veszik igénybe a Mágikus Ellenállást. Egy
adott formából következő bónuszodat összpontosítással el-
nyomhatod, és ugyanezzel a módszerrel kikapcsolhatod a
Parma Magicád is. Ha a Parma Magica ilyen mód kapcsolo-
dott ki, akkor fejti ki ismét a hatását, amikor akarod, és a
szokásos módon a következő napfölkeltéig vagy napnyugtáig
tart (lásd később).

Nem szükséges csökkentened a Parma Magicád, ha saját
magadra akarsz varázsolni. Az általad fölidézett Saját vagy
Test (lásd 161. old. a Varázslatok fejezet elején) hatótávolsá-
gú varázslatok automatikusan kikerülnek a Mágikus Ellen-
állásod. Az egyéb varázslatoknak viszont át kell hatolniuk a
Mágikus Ellenállásodon, vagy pedig ki kell kapcsolnod a
Parma Magicád.

Parma Magica

A Parma Magica valójában Jártasság, leírása a Jártassá-
gokkal foglalkozó részben olvasható, de mivel a mágu-
sok szempontjából létszükségletű, az egyszerűség ked-
véért itt is elmagyarázzuk. A Parma Magica Hermész
Rendje mágusainak példa nélkül álló vívmánya, ám
nem igazi varázslat. Ez egyfajta rítus, ami a mágikus
energiákat pajzssá ötvözi körülötted és azok körül, aki-



xempli gratia

A Mágikus ellenállás

Grimgroth megragadja azt a varázslóbotot, amit
Mercille-ben talál. Sajnálatos módon azonban a
Gyermeki boldogság varázslat oltalmazza, amelyet
egy *Lesben álló varázslat* tart készenlétben. Az a
mágus, aki az oltalmat ráhelyezte, 29-et dobott
(varázslási dobás), melyre +3 jön az Áttörés adott-
ságából, így 32 lett az áttörési összeg. Grimgroth
Parma Magica értéke 4, ami 20 pontnyi védelmet
szolgáltató számára, melyhez hozzáadható a 3-as
Mentem értéke (ezt a Formát használja a támadó
varázslat), tehát az összeg 23. Grimgroth 9-et dob,
az eredmény 32, ami pontosan megegyezik az áttö-
rési összeggel. A Gyermeki boldogság hatástalan
marad, és Grimgroth rádöbben, hogy varázstáma-
dás érte. Okos ember lévén már tudja is, hogy a va-
rázslat forrása a bot volt.

Varázslatok: ellenállhatók és nem ellenállhatók

Az alábbi listán néhány példa látható azokra a varázslatokra, melyeknek mágikusan ellent lehet állni, illetve olyanokra, amelyeknek nem. Ebből a listából kiindulva eldöntheted, hogy a hasonló fölépítésű varázslatok esetében mi a helyzet.

ELLENÁLLHATÓK

Hályogátok (PeCo 20)
Lángból készült pilum (CrIg 20)
A király gyógyító keze (CrCo 20)
A hazugságtól páraló lehelet (InMe 20)
Szeleknek seprője (ReAu 15)
Száz pokolnyi kárhozat (CrMe 25)
*Alvilági látomás** (MuIm 30)
*A bölcs szem*** (InCo 30)

NEM ELLENÁLLHATÓK

A föld ástó mélye (PeTe 15)
Az erdő szelleme (ReHe 15)
Földcsuszamlás (PeTe 40)
Az élet árnyéka (CrIm 40)
Neptun dübe (ReAq 50)
A vis természetének átalakítása (MuVi Vált.)

* a Mentem követelmény miatt

** érzékelhető, de nem lehet semlegesíteni

ket meg akarsz védelmezni. A rituálé elvégzése körülbelül egy percre telik, és mindazoknak jelen kell lenniük, akiket megvédelmez majd.

A rítus elvégzését követően a Parma Magica értékének ötszörösét adhatod a Mágikus Ellenállás dobásaidhoz. A szertartás a következő napfölkeltéig vagy napnyugtáig tart, attól függ, melyik következik be hamarabb. Ekkor újra elvégezheted a rituálét, és megújíthatod a védelmed.

A Jártasság értékének minden pontjáért egy újabb személyt vehetsz a védelmedbe, de az értéked 3-mal alacsonyabb, ha másokat is védelmez (tehát 4 vagy nagyobb értékre van szükséged, hogy másokkal jótékonykodhass). Ha tehát a Parma Magica értéked 5, és három embert védelmez, mindannyiótoknak 10-es Mágikus Ellenállás értéke lesz ($5-3=2$, ami ötszörözve 10). Továbbá, ha a Parma Magicád másokat is véd, a támadó varázslat formájának megfelelő Formád mindenkit védelmez – a Forma értéked nem csökken. Végül, ha egy varázslat Parma Magicával védett csoportra, vagy a védelembé eső csoporthoz tartozóra, de nem a mágusra irányul, a csoport minden tagja, vagy az az egy személy önállóan dob mágikus védelmet. Nem a mágus dob hát egyetlen mágikus védelmet a csoport nevében, sem pedig a védelme alá tartozó személyek nevében.

Egy mágus Parma Magicájának védelmét élvező csoport tagjai nem kerülhetnek 15 lépésnél (méternél) távolabb a mágustól, hogy továbbra is védje őket a Mágikus Ellenállás.

Ha valaki elhagyja ezt a 15 lépésnyi sugarú területet, a többiek Mágikus Ellenállás értéke változatlan marad – amikor a szertartást megkezdtek, meg kellett határozni a létszámot és a résztvevő embereket, és ez a következő napfölkeltéig/nyugtáig így is marad. Ha a sugarat elhagyó később visszatér a kellő közelségbe, újra megkapja a mágus védelmét. A mágus védelmét nem lehet újonnan jöttekre kiterjeszteni, miután a Parma Magica rítusa lezajlott. Ők a legközelebbi napfölkelténél/nyugtánál

csatlakozhatnak, amikor a rituálét újra megtartják, vagy ha a mágus úgy dönt, hogy azon nyomban nekilát az új szertartásnak.

A támadás észrevétele

Valahányszor a Mágikus Ellenállásod sikeresen hárít el támadó mágiát, azon nyomban ráébredsz, hogy ellenséges varázslatot védte ki. Azt nem tudod, miféle volt a mágia, sem pedig azt, hogy milyen forrásból származhat. Ha Mágikus Ellenállásod sikertelenül próbál megvédeni, nem feltétlenül szerzel tudomást róla, csak ha a támadás következményei azonnal tapasztalhatók (pl. lángra lobbansz).

Összpontosítás

A varázsláshoz összpontosítás szükséges, ha tehát bármi elvonja a figyelmedet varázslás közben, sikeres Összpontosítás dobást kell tenned, különben a varázslat automatikusan sikertelen lesz (de mindenképpen dobnod kell, hátha Balsikerrel végződik a sikertelen varázslás). Akár sikerült az Összpontosítás dobás, akár nem, a varázslási dobásnál stresszkockát kell használnod plusz egy Balsiker kockával. Az Összpontosítás dobás a következő: **stresszkocka + Intelligencia + Összpontosítás képzettség**, a célszám a zavarás mértékétől függ; nézd meg a Zavarási táblázatot! Ha mozogsz, vond le a málha értékedet a dobásból! Akkor is Összpontosításra kell dobnod, amikor egy varázslat fenntartása közben zavarnak meg. Ha Összpontosítás dobásod Balsikerrel járt, automatikusan elvesztesz egy rövid távú Kimerültséget, vagy pedig a Mágikus Balsiker ötletek gyűjteményéből következő hatást kell elviselned.

a varázslatok hatása

A varázslatok hatását, hatótávját és hatóidejét általános és konkrét szinten a Varázslatok fejezetben magyarázzuk el.

Zavarási táblázat

Járás	6
Tolakodás	9
Hirtelen zaj vagy fényvillanás	9
Futás	12
Személyi biztonság veszélye	12
Zuhanás	12
Kiütés	15
Kitérés közben	15
Lerohanva	21
Sérülten	12+1 (annyi-szor, amennyivel elrontottad a Sebtűrés dobást)

Ezek a számok az Összpontosítás dobásnál használatos célszámok. Ha egynél többféle dolog háborgat, a leg súlyosabb célszámot kell használni.

veszélyek

A Rend szabályozási erőfeszítései ellenére a mágia Művészet marad, s nem válik belőle tudomány, bármennyire gyakorlott mágus légy is, és akármennyire elővigyázatosan készülsz (eltekintve attól, hogy egyáltalán nem használsz mágiát), a mágiád néha elszabadul. Az elrontott varázslástól a titokzatos „varázslók Szürkületének” veszélyéig a mágia rendkívül kockázatos.

Balsiker

Varázslás közben leggyakrabban a Balsiker veszélye fenyeget. A feszült helyzetben földégett varázslatok hatása nem teljesen kiszámítható, és a varázslási dobásnál kapott Balsiker eredmény azt jelenti, hogy olyan hibát ejtettél, ami nem csak megghiúsítja a varázslatod, de egészen másfajta eredményt hoz létre, mint amit eredetileg szándékoztál. A Balsiker azt jelenti, hogy elvesztetted az uralmat a varázslatod fölött, és ez szinte sosem jó dolog. Így tehát, bár a Balsiker hatása sokféle lehet, ezek egyetemesen ártalmasak. Lapozd föl a Mágikus Balsiker ötletek gyűjteményét a különféle varázslatok és ehhez kapcsolódó dobások, mint a mágikus-vagy a Természetes Ellenállás leggyakoribb Balsiker következményéért!

A varázslók Szürkülete

Amikor a varázslatod elszabadul az irányításod alól, vagy másvalaki erős mágiája legyűr, elnyelhet az a valami, amit a legtöbb varázslók Szürkületeként félnek. A Szürkület olyan jelenség, ami a Saga során lepergő élete során folyamatosan elkíséri a mágus karaktert. Az Szürkület egyúttal drasztikusan megváltoztatja az életedet, vagy valamilyen összetéveszthetetlen pecsétet nyom rá. A varázslók Szürkületét ezért részletesen tárgyaljuk a Saga fejezetben a 298. oldalon.

nyers VIS

A mágikus erő (vis) néha fizikai tárgyakban tárolódik, akár azért, mert a mágus oda zárta, vagy természetes mágikus folyamatok miatt. Amikor fizikai formát ölt, ezt az energiát „nyers visnek” nevezzük, és a mágusok számtalanféleképp felhasználhatják.

A nyers vist minden esetben meghatározott technikához vagy Formához lehet kapcsolni. Így tehát van Ignem vis, Creo vis, Imagonem vis és így tovább. Még Vim vis is létezik, fizikai formát öltött tiszta mágikus energia. A nyers vis rengeteg formát ölthet, többek közt: vér, bőr, szarv, növény, életnedv, kristály vagy ásvány. Amikor a vist felhasználják, visszavonhatatlanul eltűnik, és többnyire a fizikai formája is megváltozik. Feloldódik, elfonnyad, szétmorzsolódik, megaszalódik, vagy bármi hasonló történik vele, ami ahhoz az anyaghoz illik, melybe a vis záródott.

Amint a vis minden esetben kapcsolatban áll valamelyik Művészettel, a vist csakis a megfelelő Művészettel együtt lehetséges felhasználni. Ha például nyers vist használsz egy Creo Ignem varázslat erősítésére, vagy Creo vis Ignem vist kell használnod. Ha másmilyen Művészethez tartozó vist használnál, az csupán eltűnne, és az energiája irányíthatatlanul (lásd később), teljes mértékben kárba vészne. Ha egy varázslatnál van követelmény, az annak megfelelő vis is használható. Például ha egy olyan Creo Corporem varázsl-



igét idézel föl, melyhez Animalem követelmény tartozik, Animalem vist használhatsz a varázsláshoz.

A nyers vist varázslatok erősítésére, rituálé elvégzésére, mágikus tárgyak készítésére, egy varázslat tartósság tételére, Certamenben (mágikus párbajban) előny szerzésére, valamely mágikus Művészet tanulmányozásához segédeszközként, vagy számos más mágikus tevékenységhez használható segédeszközként lehet alkalmazni. Mivel ennyire sokoldalú, a mágusok között a vis fizetődesszözként is szolgál.

A nyers vist „vis pontokban” mérjük. A hatásosabb tevékenységek több vis pontot igényelnek. A mágusok a nyers vist „egységekben” mérik, mely egy ponttal egyenlő.

Amikor nyers vist használsz, meg kell érintened azt. Ez az oka, hogy a mágusok gyakorta viselnek vis forrású nyálancokat vagy gyűrűket; ezzel is jelzik, hogy ha megtámadnák őket, a védekezéshez használhatnának vist is. Amikor elhatározod, hogy nyers vist használsz, el kell döntened, hány egységnit fordítasz a mágikus tevékenységre. Amint ezt kijelentetted, már nem változtathatod meg, és ha a varázslat összeomlana, nem sikerülne vagy Balsikerrel végződne, az összes felajánlott vis kárba vész. Természetesen vis felhasználása nélkül is varázsolhatsz.

Az egyszerre felhasználható vis mennyisége szabott. Nem költhetsz több egységnyi vist, mint ahányas értéked van abban a Művészetben, amelyhez a vis tartozik (pl. ha a Herbam értéked 4, nem költhetsz többet 4 Herbam vis-nél). Ez a korlátozás egy körig tartó tevékenységre értendő, illetve egyetlen varázslat földézéséhez szükséges ideig. A Laboratóriumi elfoglaltságok tekintetében, melyek meglehetősen sok időbe telnek, a Vim + Mágiaelmélet adja meg az egy évszakban felhasználható vis egységekben értett felső határát. Azért kerül ide a Vim, mert ez a mágia egészét jelképezi, s így megszabja a hosszabb időszakon keresztül felhasználható mágia mennyiségét.

Ha több vist próbálsz fölhasználni, mint amennyit az ideillő Művészet vagy Vim értéked engedélyez, akár varázslásnál, akár Műhelymunkáknál, a többletpontok is felhasználódnak, de semmiféle előnyöd nem származik ebből. Egyáltalán nem számítanak bele abba, hogy mennyire sikerült a tevékenységed, de a felhasználandó pót-Balsikerkockák számát viszont módosíthatják (ld. Nyers vis használata, ugyanezen fejezet, 155. old.). A mesélő belátása szerint a felszabadított, irányítatlan mágikus energiák hathatnak a környékre, és mágikus mellékhatásokat is létrehozhatnak a felhasznált fölös és irányítatlan vis arányában.

varázslási lehetőségek

Mestervarázslatok

Amikor a történet vagy az év végén Tapasztalati pontot kapsz, ezek felhasználásával mestervarázslatokhoz juthatsz. Olyan varázslatokra költhetsz Tapasztalati pontot, melyeket feszült helyzetben használtál, vagy odaadón tanulmányoztál (történetenként csak egy pontot költhetsz egy varázslatra, de egy egész évért kapott Tapasztalati pontokra nem vonatkozik ez a korlátozás). Amikor annyi Tapasztalati pontot költöttél egy varázslatra, ami eléri a Szintjének ötödét, a varázslatot mesterfokra fejlesztetted.

Mestervarázslatoknál mindig egyszerű kockával dobsz, hacsak nem használsz vist a varázslat fokozására (lásd 155. old.). Ez utóbbi esetben eggyel kevesebb Balsiker kockával dobhatsz. Emellett +1 bónuszt kapsz az Összpontosítás és a Meditáció dobásaidra a mestervarázslat alkalmazása során, és többszörös varázslásra is vállalkozhatsz (lásd lejjebb).

Többszörös varázslás

Úgy is használsz mestervarázslatokat, hogy több személyre, tárgyra vagy területre hasson. Csak mestervarázslatokat lehet többszörösen varázsolni.

Először is stresszkockával 9-et vagy többet kell dobnod a Célonartás + Intelligenciára annyi büntetéssel, ahány varázslatot idézel föl egyszerre. Ha ez a dobás kudarcra végződik, elpocsékolad az idő (egyetlen varázslat sem sikerült), ha pedig Balsikerrel, automatikusan elveszítesz egy rövid távú Kimerültség Szintet, és dobnod kell a Mágikus Balsiker ötletek gyűjteményén. Ha sikerül a dobás, valamennyi varázslat földézésére külön kell dobnod, és a dobásból annyit kell levonnod, ahány varázslatot kezdesz egyszerre. Ha a varázslási dobás 10-zel kevesebb a varázslat Szintjénél, az a varázslat nem sikerült, de ez nem zárja ki a többi esetleges sikerét. Mivel a szokásos módszerrel dobsz a varázslásra, az alacsony eredmények következményeképp Kimerültség Szinteket veszthetsz. Ha emiatt az „Öntudatlan” szint alá zuhansz, ájult maradsz az Öntudatlan szinten túl elvesztett szintnek megfelelő órán keresztül.

Valamennyi célzási dobásodból vond le a célpontok számát többszörös varázslás esetén! Még ha az összes varázslat egyazon célpontra irányul is, akkor is –1 büntetéssel kell dobnod.

Például ha három *Pokoltüzes golyóbist* (CrIg 30. szint, 185. old.) idézel föl, kettőt egy célpontra, a harmadikat pedig egy másikra, –3 büntetéssel lesz (a varázslatok száma) a Célonartás dobásra, és –3 a varázslási próbákra. Ezen felül –2 büntetést kapsz (a célpontok száma) a célzási dobásokra.

Mágikus Balsiker ötletek gyűjteménye

Nézd meg a Balsikerrel végződött varázslat Technikájára és Formájára javasolt ötleteket és az ezeket követő magyarázatokat! A csillaggal megjelölt hatások Balsikerrel végződött mágikus- vagy Természetes Ellenállás dobásoknál is használhatók.

TECHNIKÁK

Creo: Kikerül az irányítás alól; Túlságosan erős*; Ellentétes hatás (gyógyító varázsigék); Tökéletlen teremtés; Elrontott teremtés; A célpont a varázsló ellen fordul.

Intellego: A varázsló összezavarodik; Félrevezető értesülés; Lehengerlő vízió; Nem kíváncsú figyelem fölkelte; Kapcsolat a célponttal; Az érzékszervek túlterhelődnek; Dobj Szürkületra!

Muto: Kapcsolatos, de nem kíváncsú hatás; Ellentétes hatás; Maradandó mellékhatás*; Túlságosan erős*; Összeomló szervezet*; Maradandó varázslat*; Hiányos vagy pontatlan hatás.

Perdo: A varázslat a varázslóra hat; Rossz célpont; Ellentétes hatás; Túlságosan erős*.

Rego: Rossz célpont; Kikerül az irányítás alól; Ellentétes hatás; Maradandó varázslat*; A célpont a varázsló ellen fordul.

FORMÁK

Animalem: A célpont összezavarodik*; A célpont a varázsló ellen fordul.

Auram: Vihar kerekedik.

Ignem: A célpont a varázsló ellen fordul.

Imagonem: Marandó varázslat.

Mentem: Nem kíváncsú figyelem fölkelte; A célpont összezavarodik*; A célpont a varázsló ellen fordul; Irányítatlan viselkedés*.

Terram: Fellázad a föld; A célpont megsemmisül.

Vim: Démon jelenik meg; Dobj Szürkületra!; A varázsló túlterhelődik.

Öselemek (Aquam, Auram, Ignem, Terram): Kikerül az irányítás alól (főként az Ignem); Elementál jelenik meg.

Élőlények (Animál, Córporam, Herbam, Mentem): Halál és pusztulás*; Összeomló szervezet*; Gyöngítés*.

A varázslóra ható igék: A varázsló túlterhelődik.

A mesélő tovább büntetheti, de akár meg is tilthatja a többszörös varázslást különösen bonyolult esetekben, például amikor ellentétes irány felé varázsolsz két varázsigét.

Sebes varázslás

A biztonságos varázsláshoz időre van szükséged, hogy összevonhasd és uralmad alá hajthasd a varázsigét működtető energiát. A Formuláns varázslatok felidézése minden esetben azonos mennyiségű időt igényel. Még a Spontán varázsigék esetében is némi rendszerre van szükség. Ha viszont vállalkozol rá, vagy nincs más lehetőség, a Spontán varázslatokat megpróbálhatod gyorsabban földézeni. Ezzel a módszerrel hamarabb gyűjtheted össze a szükséges energiát, és még azelőtt felhasználhatod, mielőtt az irányításához szükséges hagyományos óvintézkedéseket megtennéd. Vá-



A Javaslatok magyarázata

A célpont a varázsló ellen fordul: A manipulált célpont a varázsló ellen fordul, megtámadja, vagy bármely más lehetséges módon árt neki.

A célpont megsemmisül: Bármit is szeretnél volna megváltoztatni, teljességgel megsemmisül, oly módon, ahogy a mesélő jónak látja.

A célpont összezavarodik: A célpont összezavarodik, és teljesen elveszti maga fölött az uralmat.

A varázslat a varázslóra hat: a szándékolt célpont helyett.

A varázsló összezavarodik: A varázsló megtévelylik, összezavarodik. Meghatározatlan időre megkapod az Együgyű Hibát.

A varázsló túlterhelődik: Saját varázslatod túlterhel. Dobj stresszkockával az Állóképességedre 6-ot vagy nagyobbat, különben elájulsz, és egy időre talán még a mágikus képességedet is elveszíted. Előfordulhat, bár ritkán, hogy kitörli az emlékeidet is.

Az érzékszervek túlterhelődnek: Egy vagy több érzékszerved teljességgel túlterhelődik, és meghatározatlan időre használhatatlanná válik.

Démon jelenik meg: Akaratlanul a varázslat szintjével arányos hatalmú démont idézel meg. Sok szerencséd!

Dobj Szürkületre!: Dobj, hogy elkerüld a varázsló Szürkületét! Ha sikerült elkerülnöd, egy másik Balsiker-hatást kell még elszenvned.

Ellentétes hatás: A varázslat a szándékolt hatás ellentétét teszi.

Elrontott teremtés: Súlyosan elrontod a teremtést, bár ez a hiba néha csak akkor derül ki, amikor a teremtményt első alkalommal használják.

Fellázad a föld: A föld fellázad a befolyásolás ellen, ami a környéken földrengést okoz. Ez a területen minden lényre és épületre hatással van.

Félrevezető értesülés: Hibás vagy félrevezető értesülést szerzel, ami esetleg válasz egy rossz kérdésre.

Fontos: minél több varázslat hat egy személyre, főleg, ha ezek már régóta működnek, annál inkább valószínű, hogy az illetőnek a Balsiker kellemetlen következményeivel kell számolnia. Így tehát az olyan conventusnak, amelyik varázslatokkal biztosítja csatlósai hűségét, esetleg hamarosan egy egész turbó örült vagy gyengeelméjű groggal kell számolnia. Néha még az egyébként jótékony hatású varázslat is károsnak bizonyulhat.

Gyöngítés: A varázslat túlságosan is erőt vesz a célponton, és maradandó sérülést okoz, például egy Rego Animalem varázslat mindörökké megfosztja az álla-

tot természetes ösztöneitől és vágyaitól.

Halál és pusztulás: A célpont „széthullik” a varázslat természetfölötti nyomására, mint amikor egy Rego Corporem varázslat élettelené teszi a testet vagy egy Mentem varázslat teljes örületet okoz.

Hiányos vagy pontatlan hatás: Egy olyan varázslat például, amitől farkassá kellene változnod, csupán a fejed és a kezéd változtatja át.

Írányítatlan viselkedés: A célpont elveszti az uralmát az érzelmei vagy a gondolatai fölött, ezek meghatározatlan időn keresztül gyakorta és kiszámíthatatlanul megváltoznak.

Kapcsolat a célponttal: A célpontod tudomást szerez a vizsgálataidról, és rólad is megtudhat valamit a köztetek keletkezett ideiglenes mágikus kapcsolaton keresztül.

Kapcsolatos, de nem kívánatos hatás: Például a varázslatnak farkassá kellene változtatnia téged, de ehelyett malaccá változol.

Kikerül az irányítás alól: A varázslat olyasvalamit teremt vagy idéz föl, amit a varázsló nem képes irányítani.

Lehengerlő vízió: A varázslón erőt vesz valamiféle titokzatos látomás, és teljességgel tehetetlenné válik, amíg csak a vízió tart.

Maradandó mellékhatás: Például egy farkassá változtató varázslat lejártával megmaradnak hatalmas tépőfogaid.

Maradandó varázslat: Nem vagy képes pusztán összpontosítással megállítani a varázslatot, nem ér véget a szokásos időben, és még az ellenmágiával szemben is ellenállónak bizonyul.

Nem kívánatos figyelem fölkeltése: Valakinek vagy valaminek – talán éppen a varázslatod célpontjának – ráderelődik a figyelme.

Legyengült szervezet: A célpont elveszti a varázslathoz kapcsolódó képességét, jellemzőjét. Egy Muto varázslat például megfosztja a célpontot természetes alakjától, s így annak teste összezsugorodik és elrothad, hacsak nem védi varázslat.

Rossz célpont: Válassz egy új célpontot véletlenszerűen.

Tökéletlen teremtés: Nem megfelelő dolog keletkezik, vagy a megfelelő dolog rosszul jelenik meg (például egy földön fekvő kőfal). **Túlságosan erős:** A varázslat többet teljesít, mint amennyit kellene, és ez gondot okoz.

Vihar kerekedik: Vihar, vagy más hasonló időjárási jelenség kerekedik a semmiből. Percekig vagy napokig tarthat, a megkísérelt varázslat szintjétől függően.

lalhatod a kockázatot, ha hirtelen kell megvédened magad valamilyen támadással vagy varázslattal szemben, vagy megakadályozz egy már folyamatban lévő eseményt (pl. egy barátod éppen egy szakadékba zuhan, és mágiával akarod elkapni). A gyorsabban földidézett varázslatokat olyan támadások ellen is használhatod, amelyeknél a mágikus vagy a Természetes Ellenállásod hatástalan. Például ha egy ellenséges mágus parancsára egy faág csap le, hogy agyonvágjon, gyorsan Spontán mágiához fordulhatsz válaszul, hogy az ág íve túlságosan széles legyen.

A sebes varázslás sikere három összetevőn alapszik: a varázslási időn, a varázslási dobáson és a varázslat hatásfokán.

Varázslási idő

A sebes varázsláshoz a Gyorsaság + Célonartás – Málha értékére lesz szükség. Ezt az értéket kell szembeállítanod annak a mágusnak az összegével szemben, aki ellen küzdesz, ha varázslattal szemben védekezel. Ha a te

értéked nagyobb, megpróbálkozhatsz a sebes varázslással, és remélheted, hogy megfékezi a mágikus támadást (lásd a Varázslat hatásfokát, lejjebb). Ha alulmaradsz, az ellenséges varázslat már kifejti hatását, mielőtt még bármit is tehetnél. A varázslatodnak ekkor már nincs sok értelme, és dönthetsz úgy, hogy inkább el sem kezded. De ennek ellenére még varázslási dobást kell tenned, hogy kiderüljön, nem kapsz-e Balsikert eredményül (plusz három Balsiker kockát kell használnod), és el kell használnod a varázsláshoz esetleg felajánlott vist.

Ha lassabbnak bizonyulsz az ellenfelednél, azért még nekifoghatsz a varázslásnak. Ehhez stresszkockával Intelligencia + Összpontosítást kell dobnod, és ebbe beleszámít bármiféle figyelemelterelésből származó büntetés (lásd a Zavarási táblázatot).

Ha nem mágikus támadás ellen védekezel gyors varázslással (pl. nyílvesszőket elhárítani vagy félrelökni a lesújtó fejszecsapásokat), hasonlítsd össze a Gyorsaság + Célon-tartás – málha összeged minden támadó Gyorsaság + támadó képzettség – málha értékével. Ha mindegyiküknél gyorsabb vagy, nekifoghatsz a varázslásnak, és bízhat sz benne, hogy minden támadásukat elhárítod (lásd a Varázslat hatásfokát, lejjebb). Amennyiben a gyorsasági összeged alacsonyabb, mint néhány vagy az összes támadóé, a gyorsabb támadók akadálytalanul lecsaphatnak. A nálad lassabb támadók ellen még ekkor is megpróbálkozhatsz a gyors varázslással, de Összpontosításra kell dobnod, amit az elszenvedett sérüléseid módosítanak.

Ha sebes varázslásban az idő ellen küzdesz (pl. a zuhanó barátodat mented meg), a mesélő által meghatározott célszámmal kell szembeállítanod a gyorsaságodat. Az átlagos célszám 3, mivel ebben az összehasonlításban nem szerepel kockadobás.

Azért nincs kockadobás a gyorsaságok összehasonlítása során, hogy elkerüljünk még egy kockadobást a játékban, és a sebes varázslás egész folyamatát felgyorsítsuk. A sebes varázslásnak célszerű sebesnek lennie, nem igaz?

• Varázslási dobás

A sebes varázsláshoz ugyanúgy kell dobni, mintha Spontán varázslásról lenne szó, de a kapkodás miatt -5 büntetés járul hozzá. Ezt a büntetés az előtt kell hozzászámítani, mielőtt a Spontán varázslás miatt elosztanád a varázslási dobást. Ha 0-át dob sz, további három Balsiker kockát kell használnod a hatás megállapításához. Senki sem állította, hogy a sebes varázslás biztonságos.

• A varázslat hatásfoka

Az általad földézett védelmi varázsige pontos hatása a mesélőtől függ, aki lehetőleg vegye alapul a következő irányelveket védelmed hatékonyságának megállapításához. Minden esetben a támadáshoz kapcsolható Technikát és Formát kell használnod a védekezéshez, és ugyanúgy meg kell fogalmaznod a varázslatod, mintha csak Spontán varázslatot idéznél föl. Ha például lángnyelvek ellen védekezel, Creo Aquamot vagy Perdo Ignemet használhatsz a tűz kioltására, vagy Rego Ignemet, hogy eltereld a lángokat. Ha nem tudsz megfelelő Formát és Technikát használni, védtelen leszel.

Ha mágikus támadás ellen védekezel, teljes védelmet élvezel, amennyiben Spontán mágiád szintje eléri vagy meghaladja a támadó varázslat áttörési értékének felét.

Ha mindennapi támadás ellen védekezel, egy 10-es szintű varázslat teljesen megvédelmez egy támadástól, egy 15-ös szintű kis számú, ismert támadástól, egy 20-as szintű pedig tetszőleges számú ismert támadástól.



Egy 25. szintű varázsige bármennyi meghatározott fajta támadástól megvéd, akár tudatában vagy a támadásnak, akár nem. Így tehát, ha elég sebesen varázsol sz több nem mágikus támadás ellen, de nem sikerül elég magas értékű varázslási dobást elérni (megfelelően magas szintű varázslatot), a támadások egy része még mindig eltalálhat (de a varázslat megvéd a gyengébb támadások ellen; a varázslat nem omlik össze, hacsak nem vallasz kudarcot az Összpontosítás dobás során). Ha egyetlen varázslattal védekezel több nem-mágikus támadás ellen, a varázslatodnak kellőképp általánosnak kell lennie (mind a használt formák, mind pedig a hatás tekintetében), hogy az összes fegyverrel és támadási formával szemben védelmet jelentsen.

Az olyan gyors ellenvarázslatok, amelyek nem teljes mértékben védenek a támadással szemben (pl. a gyors varázslás elég fürge, hogy legyűrje a támadást, de nem elég erős, hogy fel is fogja azt), általában azért némi oltalmat mégiscsak nyújtanak, például valamelyest csökkentik a sérülést, nehezebbé teszik a támadó célszámát, nagyobb Természetes Ellenállást adnak, vagy valami hasonló hatást fejtenek ki. A mesélőnek körültekintően kell meghatároznia a használt védelem mellékhatását. Egy sebesen varázsol sz Perdo Ignem védelem teljesen

megsemmisítheti a közelgő támadást, de egy Rego Ignem védelem csak úgy oltalmazhatja a mágust, hogy a tüzet egy másik harcosra tereli át.

A varázslatok azonosítása

A nem mágikus támadások ellen használandó, sebes varázslathoz szükséges formák szinte mindig nyilvánvalók (pl. ReTe a kardvágások elhárítására), de a mágiával szemben használt gyors varázslatok esetében először meg kell állapítanod a támadó mágia formáját, hiszen különben képtelen vagy megfelelő védelmet létrehozni.

Ha a támadó hermetikus mágus, és érzékelhetően hangozgat vagy mozdulatokkal varázsol, akkor automatikusan meg tudod állapítani a támadó varázslat technikáját és formáját. Ha azonban a mágus halkan beszél, ha csak finom mozdulatokat tesz (lásd később), vagy ha komolyan zavarodik, például nagy zaj van a harcmezőn, Észlelés dobásra van szükséged, hogy megértsd ezeket.

Az ilyen esetekben nem egyértelmű, hogy milyen Technikát és Formát használnak, és az Észlelés dobásnál 9-et vagy többet kell élned ahhoz, hogy felismerhesd a támadó varázslat formáját és a használt Technikát. Ha a támadó varázslat hermetikus, akkor ehhez a dobáshoz hozzáadhatod a Mágiaelmélet értékedet.

Ha nem sikerül megállapítanod a támadó mágia Formáját, még mindig megpróbálkozhatsz a sebes varázslással, de rá kell hibáznod a Formára, vagy valami más módon kell megvédened magad.

Szavak és mozdulatok

Formuláns és Spontán varázslatokat a tipikusan szükséges határozott varázsszavak és mozdulatok nélkül is föl lehet idézni, de így nehezebb. Ugyanígy eltűnőzhatod a mozdulatokat, és teli torokból üvölthetsz varázslás közben, amitől könnyebbé válik a folyamat; a mágia összetevői engedelmesbben reagálnak a parancsokra. A Szavak és mozdulatok táblázatából kiolvashatod, milyen módosító jár a csendes vagy a nyílt varázslásért. A felsorolt módosítók összeadódnak. Ha tehát halkan, finom mozdulatokkal varázsolsz, -7 a büntetés. Fontos: ha mozdulatok nélkül varázsolsz, nem kell figyelembe vened az esetleges máhla miatti büntetésed.

Különleges óvatosság

Módod van rá, hogy több időt szánj egy Spontán vagy egy nem Rituális Formuláns varázslat előkészítésére, hogy sokkal óvatosabb lehess, és biztosabbá váljon a varázslat helyes működése. A Rituális varázslatokat nem biztosíthatod ilyen módon, mivel az előkészítésre szánt időt már beleszámítottuk a varázslat földidézéséhez szükséges időbe.

A varázslat minden megkezdett ötödik szintjéért egy percen keresztül elmélkedsz a használni szándékozott szimbólumokon, a mágia törvényein, és gondosan összegyűjtöd a varázslatot működtető energiát. Amikor letelik az előkészületi idő, kezdődik a varázslás, és a dobáshoz hozzáadhatod a Meditáció értékedet. Ha stresszkockával dobsz, eggyel csökkentheted a Balsiker kockák számát (de egy alá sosem).

Varázslat fókuszok

A legtöbb Formuláns varázslathoz bizonyos különleges hozzávalók, varázslat fókuszok szükségesek, amik segítik a varázslást, és felhasználásukkor a szükséges mágikus energiát biztosítják. Amikor a varázslat meghatározásában szereplő (lásd a Varázslatok fejezetet) fókuszt használod, megkapod a feltüntetett bónuszt a varázslási dobáshoz. Nincs semmi

Sebes varázslásos védekezés összefoglalása

MI ELLEN VÉDEKEZEL	SZÜKSÉGES SZINT
Ellenséges mágia	az áttörés összeg fele
Mindennapi támadások:	
• Egyetlen ismert támadás	10
• Maximum 3 támadás	15
• Bármennyi veszélyforrás	20
• Bármennyi ismert vagy ismeretlen támadás	25

Amikor egyetlen varázslattal több mindennapi támadás ellen védekezel, a varázsigének megfelelő Formát kell használnia és megfelelő hatást kell kifejtenie ahhoz, hogy valamennyi támadás és fegyver ellen védelmet nyújtson.

féle hátránya vagy büntetése, ha nem használ sz fókuszt.

Egyes erős varázslatok megkövetelhetik bizonyosfajta varázslat fókuszok használatát, és ilyen esetekben mindig leírtuk ezt a varázslat ismertetésében. Ilyenkor a fókusz hiánya a varázslat működésképtelenségét jelenti.

Fontos, hogy a mágikus úton létrehozott fókuszok (mondjuk valamilyen Creo varázslattal) nem túl hasznosak. A mágikusan teremtet fókuszok nem adnak bónuszt a varázsláshoz, hacsak a létezésüket nem biztosítod vis-szel. A használható fókuszoknak tehát természetes módon kell léteznie, és nem szükséges, hogy bármiféle mágikus tulajdonsága legyen.

A varázslat fókusza a varázslat földidézése után is megmarad – ugyanaz a fókusz tehát többször is használható –, hacsak a varázslat leírásában más nem szerepel.

Nyers vis használata

A nyers vis fizikai formát öltött mágikus energia. Rituális varázslatokhoz szükséges, és egyéb varázslatokat is fel lehet erősíteni általa. A Spontán varázslatok esetében a nyers vist csak a varázslási dobásod javítására használhatod (tehát a létrejövő varázslat szintjének növelésére). Formuláns és Rituális varázslatoknál a nyers vis használatával kiterjesztheted a hatótávot, a hatóidőt (akár tartóssá is teheted a varázslatot), illetve feljavíthatod a varázslási dobásod. (A Rituális varázslatok esetében természetesen az erre használt vist az alapon a szertartáshoz szükséges mennyiség mellé kell felszámítani.) Minden esetben a használt Művészethez kapcsolható vist kell alkalmazni, és a maximálisan felhasználható egységnyi vist a megfelelő technikád vagy formád értéke szabja meg (lásd Nyers vis, fentebb, 151. oldal).

Amikor vist használ sz a varázslási dobásod javítására, +5-öt adhatsz hozzá minden felhasznált egységnyi visért. Spontán varázslatnál ezt a bónuszt a dobás értékének elosztása előtt kell hozzászámítani.

Egyes Formuláns és Rituális varázslatoknál két hatótáv vagy hatóidő értéket adtunk meg, és a második (hosszabb) értéket a varázslat minden megkezdett ötödik szintjéért egy egységnyi nyers vis ellenében használhatod. Néhány varázslatnál a feltüntetett hatóidő „áll”, ami azt jelenti, hogy a varázslat tartóssá tehető. Ha a hatótávot és a hatóidőt is ki szeretnéd terjeszteni, mindkettőért külön kell vist felhasználnod.

A varázslatok fentiekben ismertetett erősítésére használt nyers vis bizonytalanná teszi a folyamatot, és

Szavak és mozdulatok táblázata

HANG	MÓDOSÍTÓ	MOZDULAT	MÓDOSÍTÓ
mennydörgő	+1	nyomatékos	+1
biztos	0	határozott	0
halk	-5	finom	-2
teljes csönd	-10	mozdulatlan	-5

ezért mindig stresszkockával kell dobnod, valahányszor nyers visszel erősítéd, még akkor is, ha mesterfokra tökéletesítetted a varázslatot. Ha nullát dobsz, minden egyes felhasznált egységnyi visért egy újabb Balsiker kockával kell dobnod.

Varázslás, miközben fenntartasz egy másikat

Ha úgy szeretnél varázsolni, hogy közben egy másik varázslatra is összpontosítasz, legalább 15-öt kell dobnod stresszkockával Intelligencia + Összpontosítás értékre. +3 bónuszt kapsz, ha a második varázslat ugyanolyan, mint az első, vagy ha mindkettőnek ugyanaz a célpontja. Ha nem sikerül az Összpontosítás próba, nem sikerült a második varázslat. Ha Balsikert dobsz az Összpontosítás próbán, még az első varázslat is összeomlik.

Varázslás könyvből

Számodra ismeretlen Formuláns varázslatot, ha olvasható másolatod van róla, leírt formából is földidézheted. Számos nagy erejű varázslatot csupán a kifejlesztőik tanultak meg, senki más; s ezeket csaknem kizárólagosan könyvből varázsolják. Írott formából varázsláshoz a varázslat minden öt szintjéért egy kört kell eltöltened, és a varázslási dobásnál stresszkockát kell használnod, s meg kell dupláznod az alkalmazandó Balsiker kockák számát. Ha a varázslási dobásod nem éri el a varázslat szintjét, a varázslat minden megkezdett ötödik szintjéért elveszítesz egy rövid távú Kimerültség szintet annyiszor, amennyivel kevesebbet dobtál a szintnél. A varázslat sikerül, akár megdobtad a varázslási próbát, akár nem, hacsak nem ájulsz el az erőfeszítéstől. Ha elvesztet az eszméleted, és a varázslat sikertelen, még akkor is dobnod kell Balsikerre, ha a dobás egyébként nem nulla lett.

Rituális varázslatokat is lehetséges könyvből földidézni, de sokkal tovább tart. A varázslat minden 5. szintjéért 30 percet kell eltöltened, és ugyanúgy kell nyers vist használnod, mintha emlékezetből varázsolnál.

Ellenvarázslatok

Előfordulhat, hogy semlegesíteni szeretnéd egy másik mágus varázslatának hatását. Erre nincs szigorú, előre megkötött eljárás. Az egyik lehetőség az e fejezet 152. oldalán ismertetett gyors varázslatok, de ezek a varázslatok kifinomultak, és csak korlátozott mértékben olthatnak ki más varázslatokat.

Egy másik, sokkal gyakoribb lehetőség más varázslatának megsemmisítésére, hogy erre a célra saját varázslatot készítesz elő. A Varázslatok fejezetben számos olyan varázslat van, melyeket kifejezetten arra terveztek, hogy varázslatokat hatálytalanítsanak. A legtöbb ilyen varázslat a saját formájú és technikájú varázsla-

tokra képes hatni. Sok van, melyekhez rituálé is tartozik, így vist is fel kell használni. Bizonyos Vim varázslatok, mint például A *hitetlen sötétség lebelete* bármilyen fajta varázslattal vagy mágiával szemben képes hatni. Végül pedig vannak olyan varázslatok, mint például Az *otthon Aegise*, ami elsőrangú védelmező varázslat.

Certamen

A Certamen (ejtése certámen, latinul: „párbaj”) két mágus közti szertartás, mely során önkéntesen létrehoznak egy mágikus „párbajszínhelyet”, ahol összemérik mágikus képességeiket. A Certamen egyedül Hermész Rendjére jellemző; nem hermetikus varázslók nem képesek részt venni a ceremóniában. A Renden belül a Certamen nem halálos kimeneteli lehetőségként szolgál a mágusok számára, hogy kialakíthassák egymás közt a rangsort. A szertartást formális megkötések védik a Rend egységének megtörésétől. Bárkit Certamenre hívhatsz egy alkalommal, de a Törvény megtiltja, hogy ugyanazt a személyt másodszorra is kihívd, hacsak időközben ő nem hív ki téged. Ebből az okból nem kényszerítheted Certamenre azt, aki nem akar benne részt venni.

Hogy részt vehess a Certamenben, a másik mágussal együtt mágikus közeputat kell találotok, majd mágikus Művészeted segítségével az ellenfeled fölé kell kerekedned. A középút Forma és Technika kombinációból áll, melyen keresztül a küzdelem zajlik majd. Az ellenfelednek és neked meg kell állapodnotok a Formában és a Technikában, mert addig nem kezdődhet meg a párviadal. Tehát bármelyik résztvevő megtagadhatja, hogy részt vegyen a Certamenben. (Lehetséges megtagadni a Certamen, de nem minden esetben fogadható el, hermetikus társadalmi szempontokat mérlegelve.) A hagyomány szerint a kihívó fél választja a Technikát, és a védekező a Formát, de ez a rendszer teljesen mesterséges, és bármilyen módszer használható az alkalmazandó Művészetek meghatározásában: a lényeg, hogy mindkét mágus egyezzen bele.

Amikor megvan a középút, te és az ellenfeled egy percig összpontosítotok, és mindketten révületbe estek (mely alatt fizikai támadás ellen semmiféle védelmed sincs). Ráhangolódz a köztetek és körülöttetek keringő mágikus energiákra, és ezekből alakul ki az átlatok irányított káprázat. Ha a középút például Muto Animalem, az illúzió két állapot lehet, az egyiket te, a másikat az ellenfeled vezérli. Az átlatok a mentális parancsoknak engedelmeskedve változnak át, mindenféle állapot alakját felöltik, hogy legyőzhessék a másikat. Egy Creo Ignem Certamen két lángoló lény közti harcként nyilvánulhat meg. Egy Intellego Aquam versengés már nem ennyire látványos; úgy tűnhet, hogy mindkét karakter zavaros vízben van, és azon igyekeznek, hogy kiutat találjanak.

Az illúziócsata a mágikus viadal érzékelhető kifejeződése. Ami az illúziók között történik, az befolyásolja a küzdők elméjét, és a küzdők elméje befolyásolja az illúziókat. Emiatt a Certamen egyszerű lehetőség a szerepjátásból következő módosítók használatára. Ha sikerül érdekesítően, élénken leírni a káprázatok megjelenését és tevékenységeit, a mesélő bónuszt adhat a dobásaidra. Azért is járhat bónusz, ha eljátszod a karaktered viselkedését a párbajban, és te is úgy viselkedsz, ahogy a karaktered viselkedne.

Bónusz jöhet még a Certamen dobásokra, ha Mágikus Érzéked vagy egyéb, a párbajhoz kapcsolódó Erényed van. A Formát meghatározó mágus választhatja meg a használt illúzió alakját. Így, ha Érzéked farkasokkal kapcsolatos, és farkast választasz a káprázat alakjául, megkapod az Érzék bónuszodat a Certamenre.



Mágikus tevékenységek táblázata

TEVÉKENYSÉG	A DOBÁS MÓDOSÍTÓI	MEGJEGYZÉSEK
Formuláns varázslat fölidézése	Technika + Forma + Állóképesség	El kell érni a varázslat szintjét, különben Kimerültség szintet vesztesz 10-es határon belül, vagy nem sikerül a varázslat.
Spontán varázslat fölidézése	Technika + Forma + Intelligencia	Ha megerőltetted magad, felezd meg, egyébként oszd el 5-tel.
Több varázslat gyors fölidézése	Gyorsaság + Célonartás – Málha	Az ellenfél értékével szemben.
Rituális varázslat fölidézése	Technika + Forma + Állóképesség + Meditáció	Elvesztesz egy vagy két hosszú távú Kimerültség szintet.
Mágikus áttörés	a varázslathoz szükséges dobás + Áttörés	A célpont Mágikus Ellenállása fölé kell dobni.
Mágikus ellenállás	Forma + $5 \times$ Parma Magica	Stresszkockával.
Célzás	Észlelés + Célonartás + módosító	lásd a Varázslat célzási összefoglalót
Összpontosítás	Intelligencia + Összpontosítás	lásd a Háborgatási táblázatot
Sebes varázslás		
• Sebesség:	Gyorsaság + Célonartás – Málha	Az ellenfél gyors varázslási értékével szemben.
• Fegyverek:	Gyorsaság + Támadás – Málha	Támadások elterelésére.
• Spontán varázslat	A 0 mellékhatást jelent, és Balsiker dobás	–5, és 3 Balsiker kocka
Varázslatok felismerése	Észlelés + Mágiaelmélet	9-et vagy nagyobbat kell dobni.
Többszörös varázslás	Intelligencia + Célonartás – varázslatok száma	9-et vagy nagyobbat kell dobni, és a varázslási és célzási dobásra is büntetés járul.
Más Varázslatot fenntartva és varázsolsz	Intelligencia + Összpontosítás	15-öt vagy nagyobbat kell dobni, +3, ha ugyanaz a varázslat vagy a célpont.
Könyvből varázslás	mint a Formuláns esetében	stresszdobás + a normális Balsiker kockák kétszerese
Certamen: alap dobás	Technika + Forma + Intelligencia + Certamen	Hasonlítsd össze az ellenfél dobásával!
Az ellenfél gyöngítése	Intelligencia + Certamen + bónusz pontok	Állóképesség + Certamen ellenében.

NYERS VIS HASZNÁLATA

Rituális varázslat: a varázslat minden 5. szintjéért egy egységnyi szükséges.

A varázslat hatóidejének vagy hatótávolságának kiterjesztése: a varázslat minden 5. szintjéért egy egységnyi szükséges.

Formuláns vagy Spontán varázslat megerősítése: +5 a dobásra minden egységnyiért.

Certamenben: +5 pontonként az alap dobásra.

KÖVETELMÉNYEK

A követelmény korlátozza a Formát (ha a követelmény is Forma), vagy a Technikát (ha a követelmény is Technika).

A varázslási követelmény csak bizonyos helyzetekben korlátozza a Művészetet.

A játék nyelvére lefordítva a párbajt szembenálló kockadobásokkal szimuláljuk: **stresszkocka + Technika + Forma + Intelligencia + Certamen** képzettség. A párbaj idejét körökben mérjük, és ez alatt az idő alatt, akárcsak a harcban, minden résztvevő egyszer dobhat. Azokban a körökben, amikor győztes vagy, számold ki, hány ponttal haladt meg az ellenfeled eredményét! E pontokkal két dologt

tehetsz: megkísérelheted velük legyengíteni az ellenfeled, vagy hozzáadhatod őket a következő dobásodhoz.

Ha az előnypontjaidat az ellenfeled gyöngítésére fordítod, dobj a **stresszkocka + Intelligencia + Certamen + pontokra**, majd hasonlítsd össze a kapott értéket az ellenfeled **stresszkocka + Állóképesség + Certamen** értékével! Minden megkezdett öt pontért, mellyel



az ellenfeled fölé kerekedtél, az ellenfeled elveszít egy rövid távú Kimerültség szintet (úgy, mintha testi állapotot veszítené fizikai harcban). A kimerültségből származó büntetéseket a Certamen további dobásaihoz hozzá kell számítani.

Ha az előnypontjaidat a következő dobáshoz adod hozzá, reménykedhetsz benne, hogy a segítségükkel még nagyobb előnyt szerezhetsz a következő körben. Ám ha a következő körben nem éred el az ellenfeled dobását, elvesztheted az előző körök során megszerzett előnyöd. Kockázatos dolog a megszerzett pontokat megőrizni a következő körre, de ha szerencséd van, még magasabb eredményt kaphatsz. Nagyon fontos tisztáznunk, hogy a következő körre átmentett pontok nem adódnak össze; néhány kör alatt tehát nem tehetsz szert egy hatalmas bónuszra.

Háromféleképpen nyerhetsz a Certamenben. Az első lehetőség az, ha olyannyira kifárasztod az ellenfeled, hogy az eszméletlenül esik össze – elveszíti az összes Kimerültség Szintjét. Ebben az esetben a győztes jogot nyer, hogy egyetlen varázslatot küldhessen a vesztesre. Ez a varázslat megkerüli a vesztes Parma Magicáját (de a vesztesnek még mindig ott van a Formán alapuló Mágikus Ellenállása), és a varázslatnak a Certamenben használt Formájának és Technikájának kell lennie. A legtöbb Certamen versengésben erre az utolsó varázslatra már nincs szükség, mert ellenfeled összeesése máris igazolja a győzelmedet. Egyes párbajozók azonban elrettentésül és bosszantásul kihasználják ezt. (Ezzel a varázslattal árthatasz is a legyőzött ellenfelednek, de ne felejtse el, hogy a Certament azért fejlesztették ki, hogy legyen valamiféle ártalmatlan mód a nézeteltérések tisztázására.)

A második lehetőség az, ha rákényszeríted az ellenfeled a megadásra. Felismeri, hogy túlságosan nagy fába vágta a fejszéjét, vagy pusztán abba akarja hagyni a viadalt, és átengedi a győzelmet. Ekkor a vesztes megvédelmezheti önmagát, megvan a teljes Mágikus Ellenállása (tehát a végső varázslatot teljes védelemben fogadhatja).

A harmadik lehetőség a Certamen megnyerésére, ha megtörik az ellenfél összpontosítása (lásd az Összpontosításra vonatkozó szabályokat e fejezet 150. oldalán). Ha ellenfeled kudarcot vall egy Összpontosítás dobásnál (ez néha elkerülhetetlen a párbaj helyszínén történő események vagy állapotok megváltozása miatt) a Certamen során, a küzdelem véget ér. (Fontos: a Certamen alatti

Kimerültség Szint vesztés nem kényszerít Összpontosítás próbára.) Ellenfeled összpontosításának megtörésével illúziója eltűnik, s ez a győzelmedet jelenti. Ebben az esetben a vesztes Parma Magicájának megkerülésével küldheted rá az utolsó varázslatot.

Az összpontosítás elvesztése azonban nem szükségképpen jelenti, hogy véget ér a Certamen, és győztest hirdethetnek. Ha mindketten egyetértenek, a küzdelem folytatódhat, amíg nyilvánvalóan el nem dől, ki nyert közülük. Megeshet, hogy egy mágus becsületből nem fogadhatja el a „győzelmet” – vagy ha több kárt akar okozni, és nem kívánja ilyen könnyen elengedni az ellenfelét.

A Certamen során bármikor használhatsz nyers vist, még akkor is, ha ellenfeled nem teszi (teheti) ezt. Minden egységnyi felhasznált visért ötöt adhatsz egy versenydobáshoz. Ez a bónusz csak az olyan dobásokba számít, melyeknél Formát és Technikát is használsz, az olyanokba nem, amelyek során az ellenfeled Kimerültség szintjének vesztését határozd meg. A felhasznált nyers vist csak a párbajban használt Művészetekhez kapcsolódó lehet, akár a formái, akár a technikái, és egy körben nem használhatsz több vist, mint ahányas értékű van az adott Művészetben. Például, ha a párbaj Perdo Corporemen alapszik, a kettő közül bármelyik Művészethez kapcsolható vist használhatsz, de egy körben legföljebb annyi egységgel áldozhatsz fel, ahányas értékű van vagy a Perdóban vagy a Corporemenben – attól függ, melyik számít. Tőled függ, hogy mennyi vist használj, akárcsak bármely más mágikus helyzetben.

A Certamen dobások a kör mágia fázisában történnek, amennyiben a párviadal közelharccal egyesül. A Certament vívó mágusok semmi mást nem tehetnek, amíg a mágikus küzdelem tart.

Példa a Certamenre

Grimgroth összetalálkozik a Mercille-rejtélyért felelős mágussal. A mogorva varázslónő megtagadja a magyarázatot szörnyű tettére. Grimgroth aggódik a Mercille-iekért, mivel ördögimádatra utaló nyomokra lelt. Grimgroth ragaszkodik hozzá, hogy a betolakodó indokolja meg cselekedeteit, a varázslónő erre Certamenre hívja Grimgroth-t (ami legalább annyit bebizonyít, hogy ő is hermetikus neveltetésben részesült). Bár nem beszélük meg, de a viadal tétje az, ha a betolakodó megvallja indítékait, ha veszít, ha pedig Grimgroth marad alul, neki kell visszavonulnia.

A betolakodó a Rego Technikát választja. Grimgroth szerencséjére ebben jeleskedik a leginkább. Grimgroth ekkor kiválasztja a legjobb formáját, az Auramot, és kijelenti, hogy a párviadal egy illúzió forgószél irányítása lesz. Ez lehetővé teszi Grimgroth számára, hogy kihasználja a dobások során rokonságát a szelekkel. A két mágus szembeáll egymással, míg a többiek várakozva figyelik őket. A mesélő megengedi a viaskodóknak, hogy elhagyhassák a domíniumban tartózkodás miatti -2 büntetést, mivel ez egyaránt vonatkozna mindkettejükre.

1. KÖR: Grimgroth Rego + Auram + Intelligencia + Certamen + Érzék értéke $6 + 12 + 3 + 2 + 4 = 27$. 1-et dob, majd az újabb dobáson 7-et kap, aminek a duplája 14. Az első Körre tehát 41 az összege. Ellenfele 32-t dob, így Grimgrothnak kellemes +9-es előnye van. Úgy dönt, megtartja az előnyét, és a következő dobásához adja hozzá.

A párbajozók között kavargó légtölcsér emelkedik, melynek irányítására mindketten nagy erőfeszítéseket tesznek.

2. KÖR: Grimgroth dobása $7 + 27 + 9$ (az előző Kör járuléka), ennek összege 43. Ellenfele 35-öt dob, Grimgroth előnye így +8-ra csökken. Grimgroth rádobban, hogy fel kellene használnia az első, szerencsés do-

básából adódó pontokat, mielőtt még az egészet elveszíti, ezért úgy dönt, hogy most fárasztja ki az ellenfelét. Az erre irányuló dobása 8 (kockadobás) + 2 (Certamen) + 3 (Intelligencia) + 8 (bónusz) = 21. A másik mágus Certamen + Állóképesség dobása 10, ami azt jelenti, hogy három Kimerültség szintet veszít (a 11 pontos különbség miatt). Grimgroth ellenfele immár -3 büntetést kap a Certamen dobásaira a fáradtsága miatt, ami komoly hátrányt jelent számára.

A légörvény hirtelen Grimgroth ellenfele irányába lendül, és erőteljesen nekicsapódik, mielőtt a mágusnő visszakényszeríthetné a mágikus harctér közepére.

3. KÖR: Grimgroth 30-at dob. A betolakodó 37-et, de feláldoz négy egységnyi nyers Rego vist, ami további 20 pontot biztosít számára! Az összege eszerint 57-re nő, ami

27 pontnyi előnyt jelent. Az ismeretlen mágus haladéktalanul Grimgroth kifárasztására fordítja e pontokat. A dobása 36, és mivel Grimgroth védekezési dobása csak 8, hat Kimerültség szintnek mondhat búcsút, és elájul. A nő nem él a lehetőséggel, hogy varázslatot küldjön Grimgrothra, mivel nem látja értelmét, hogy tovább fárasssa magát.

A betolakodó gyűrűjéből szélvész söpör elő, és egyesül a forgószéllal. A betolakodó irányítása alatt a kavargó légtölcser eszméletlenülre püföli Grimgrothot. A gyűrű elfeketedett fémmé változik, eltörik és a talajra hull.

A Certamen véget ér.

Grimgroth társai elviszik őt a csata színhelyéről, vissza a kocsmába, ahol a táborukat verték fel. Amikor a mágus magához tér, a csapat üres kézzel, dolgavegzetlenül vánszorog vissza Ködszírtbe.



Varázslatok

VII. Fejezet

hermész Rendje varázslatok százait gyűjtötte össze, melyeket a századok során a mágusok fejlesztettek ki, csiszoltak tökéletesre és adtak tovább. Az alábbiakban a leginkább hasznosak, érdekesek és példaértékűek szerepelnek. Az itt következő lista azonban korántsem a Rend összes varázslatának tételes felsorolása, sokkal inkább példaként szolgál, hogy segítségével önállóan is képes legyél varázslatokat kitalálni. A varázslatok nagy részét mintául veheted számos más varázslathoz is. Ilyen lehet egy farkas-sá változtató varázslat, ami jó példa arra is, hogyan változtasd magad más négy lábú állattá.

a varázslatok alakja

Minden varázslatnak több jellemzője van, amelyek egyúttal meghatározzák játékbeli felhasználásának lehetőségeit is.

Technika és Forma

A varázslatokat Technika és Forma szerint keresheted ki. A Formák betűrendbe szedve állnak, ezen belül szintén betűrendben találhatók az egyes Technikák. Minden Formánál és Formánál – Technika párosnál találsz néhány általános érvényű megjegyzést. Olvasd el ezeket a megjegyzéseket, különösen azoknál a Formáknál és Technikáknál, amelyekkel mágusod gyakran találkozok. Ezek a magyarázatok segítenek tisztázni varázslataid lehetséges felhasználási körét, és ötleteket adnak saját varázslataid kifejlesztéséhez. A Technikákat és a Formákat első két betűjükkel rövidítjük – így például a MuTe varázslat a Muto Technikát és a Terram Formát jelöli.

Név

A felsorolásban szereplő varázslatokat Hermész Rendjének mágusai a megadott neveken ismerik. Ezek a nevek sokszor hasonlatosak, mivel köznapi fogalmakkal nehezen leírható dolgokkal foglalkoznak. Ha új varázslatot fejlesztesz ki, akkor próbáld meg neki valamilyen szokatlan nevet adni. Teszem azt, a Pokoltüzes golyóbis olyan név, ami szint visz a játékba, ellentétben a Tűzlabdával, ami meglehetősen unalmasan hangzik.

Szint

Minden varázslatnak van valamilyen Szintje, ami általában 5 vagy annak valamelyik többszöröse. Az ötödik Szintű varázslat gyöngének számít; a tizenötödik Szinten Közeli hatású; a harmincadik Szinten pedig már igencsak erőteljes. A varázslat Szintje a varázslat ereje mellett a varázslás nehézségétől is függ. Remek példa erre az *Arisztotelészi logika* (CrMe 30), melynek segítségével képes vagy zavartalanul és elfogulatlanul gondolkodni, igaz e hatás korántsem tart örökké. A varázslat nem túlságosan nagy erejű, azonban meglehetősen nehéz megvalósítani; ezért a magas Szint. A bevezető részeknél többet is olvashatsz a varázslatok Szintjeiről.

Egyes varázslatok Változó értékű varázslatok (a szövegben: Változó), ami annyit tesz, hogy egyre növekvő hatásokkal bármilyen nehézségi Szinten elsajátíthatóak és hatásokuk a Szinttel együtt növekszik. Az *Erdei tündér ellenes mezsgye* (ReHe Változó) 40. Szinten elég erős ahhoz, hogy még a tündérrengetegek urait is távol tartsa, míg 5. Szinten legfeljebb a tündelegényeket bátortalanítja el.

Noha a felsorolt varázslatok Szintje ötösével növekszik, semmilyen mágikus szabály sem írja elő, hogy az új varázslatoknak is ilyennek kell lenniük. Így aztán az sem elképzelhetetlen, hogy a Változó értékű varázslatod 13. Szintű legyen.

Formuláns vagy Rituális Változó értékű varázslatod Szintje attól függ, hogy milyen forrásból jutottál az adott varázslathoz. Ha például a mestered grimoárjában 15. Szinten szerepelt egy ilyen varázslat, akkor neked ezen a Szinten sikerült a varázslatot megtanulnod és nem tudod ennél magasabb Szinten alkalmazni. A Változó értékű varázslatok növeléséhez vagy találni kell, vagy a Műhelyben ki kell fejleszteni egy magasabb Szinten működő változatot, mondjuk egy 25. Szintűt. Érthetőbben szólva hiába ismersz egy Változó értékű varázslatot, ez nem jelenti azt, hogy ebbe a Változóba bármilyen Szintű hatást beilleszthetsz. Bár az ilyenfajta varázslatok nyitottabbak a többinél és ezért egyaránt lehet kicsi és nagyerejű hatásuk, mégis szükségük van valamilyen Szintre, hogy tisztában legyél azzal, pontosan mekkora a varázslat általad ismert változatának hatása. Nem használhatod ugyanazt a Változó értékű varázslatot egyszer az 5. Szinten, máskor pedig a 15. Szinten. A varázslatodnak rögzített Szintje van, de emellett létezik ugyanannak a varázslatnak alacsonyabb vagy magasabb Szintű változata is.



Hatótáv

(A varázslatok leírásánál H-val rövidítve). A varázslatoknak hétfajta Hatótávja lehet. A Hatótávtól függetlenül a célt látni vagy egyértelműen érezni kell ahhoz, hogy a varázslat eredményes legyen. Vagyis míg a Lángból készült pilum varázslatot ráveheted egy bozóra és reménykedhetsz, hogy az ágak közt rejtőző bandita is megég, addig ugyanez a bandita védve van a Kírké átka varázslattól, mivel ehhez a varázslónak és a banditának egymás szemébe kell nézniük.

A legtöbb varázslatnak kétféle Hatótávja van. A történelmi előtt áll az általános Hatótáv, a másik pedig akkor érvényes, ha a varázslatot visszel erősítik (a varázslat minden megkezdett öt Szintje után egy egységnyi vis szükséges). A Rituális varázslatok erősítéséhez szükséges követelményeket a Rituális változat leírásánál külön közöljük.

- **TEST:** Kizárólag a varázsló saját testére vagy elméjére hat.
- **SAJÁT:** Csak a varázslóra hat, ideértve a saját ruházatát és egyéb tárgyait is.
- **ÉRINTÉS:** Vagy a varázslóra vagy arra hat, amit/akit a varázsló megérint.
- **KARNYÚJTÁS:** Két lépésnyi távon belül mindenre. (Egy lépés egy yardnak számít.)
- **SZEMTŐL SZEMBE:** Ha valakinek csak egy pillanatra is sikerült a szemébe nézned, akkor a varázslat idejére nem engeded el; a célpont a varázslat befejeztéig nem képes elfordítani rólad a tekintetét. Hétköznapi körülmények között tíz lépésnyi távolságon belül szinte bárkinek a szemébe nézhetsz. Azonban az, aki mindenáron kerüli a szemkontaktus kialakítását elkerüli a varázslatot is. Azok, akik elfordítják a tekintetüket, de azért nagyjából még feléd néznek (mint például akkor, ha a való életben a csúcsforgalomban utazol), Intelligencia próbát kell, hogy dobjanak, hogy kiderüljön, sikerül-e elkerülniük, hogy a szemükbe nézz. Az összpontosítással fenntartott varázslatok csak a varázslás első pillanataiban igényelnek tényleges szemkontaktust.
- **KÖZELI:** 15 lépésen belül.
- **LÁTÓTÁV:** Mindenképpen látnod kell a célpontodat. Ha a varázslat hatásának sugara vagy átmérője van, elég a középpontot látnod. Hermész Rendjének varázslói számára a „Látótáv” jelenti azt a távolságot, amire normális körülmények között hatni tudnak. Csak az Átvitel Törvényének előnyeit kihasználó varázslatok, Rituális varázslatok vagy a visszel erősített varázslatok képesek ezt a Hatótávot meghaladni, de ebben az esetben is látni – érzékelni – kell a célterület középpontját.
- **KÜLÖNLÉGES:** Egyedi Hatótáv, a varázslat leírásában részletezve. Az ilyen varázslatok legtöbbje Mágikus Kapcsolatot vagy vist igényel.

Tartam

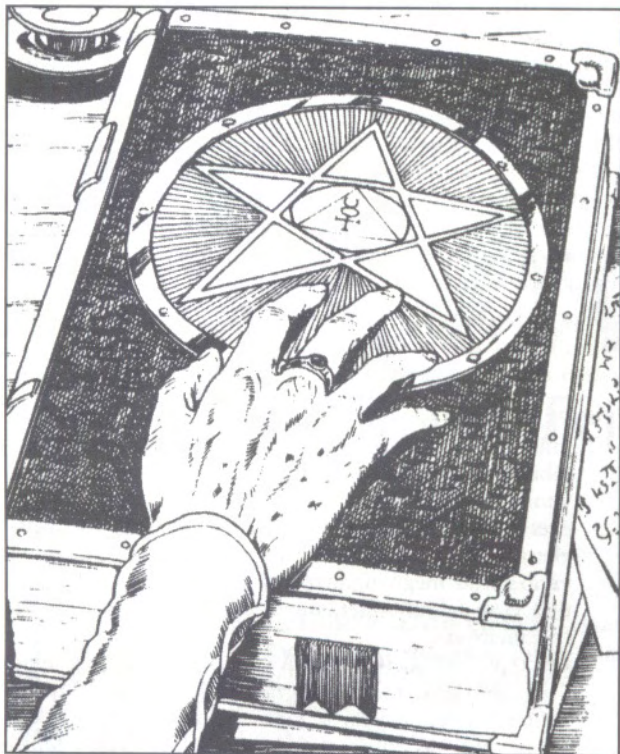
(A varázslatok leírásánál T-vel rövidítve). A varázslat időtartamát írja le. Arra utal, mennyi ideig tart a varázslat hatása. Ha a varázslat leírásában kétfajta időtartam van, törtjellel elválasztva, akkor az első (a rövidebb) a szokványos időtartam, a második (hosszabb) a nyers visszel megerősített varázslat hatásának ideje. Rituális varázslatok esetén a hosszabb időtartamhoz még egy egységnyi visre van szükséged, azaz a varázslat minden megkezdett 5 Szintje után 2 egységnyi vist kell költened. Az első egység a Rituális varázslást teszi lehetővé, a második a Tartam növelését.

Végleges hatásúvá csak a szokványos hatású varázslatok

tehetők (lásd a Nyers vis használatát a Mágia fejezetben, 155. oldal). A természetben nem található dolgokat létrehozó varázslat időtartama nyers vis használatával megnövelhető, de a hatás nem tehető véglegessé. Például annyi időre változtatsz kutyává valakit ameddig csak akarsz, de ha csak az illető fejét változtatod át, akkor az áldozatod nem marad örökké kutyafejű. A varázslat hatása a Tartam lejárta pillanatában nem egycsapásra ér véget, hanem fokozatosan fejeződik be. A létrehozott tárgyak elgyengülnek majd lassan porrá omolnak, az átváltoztatott dolgok lassan eredeti alakjukat veszik fel.

Egy Kőrig tartó összpontosítással megszüntethetsz bármilyen magadon alkalmazott varázslatot (kivéve a pillanatnyi hatású varázslatokat, lásd lejjebb).

- **PILLANATNYI (PILL.):** A varázslat egy pillanatnyi időre működik, azután minden visszatér a maga kerékvágásába; a varázslat által okozott változás végleges és nem vonható vissza. Ha Pillanatnyi tűzvarázslattal megégetsz valakit, a mágia egy szemhunyásnyi idő alatt elenyészik, de az égett seb megmarad. Ha Pillanatnyi varázslattal megnyugtatsz egy dühöngő bikát, a bika újra csak feldühödhet, mivel a varázslat nem hat rá folyamatosan.
- **ÖSSZPONTOSÍTÁS (ÖSSZP.):** A varázslat addig tart, amíg összpontosítasz rá. Ha megzavarnak vagy az összpontosítás mellett mással is szeretnél foglalkozni, akkor Összpontosítás dobással döntheted el, sikerült-e fenntartanod a varázslatot (lásd az Összpontosításról a 150. oldalt). Ha az összpontosítás Tartamú varázslat alkalmazásához beszélned is kell (mint például a *Vadak nyelve*, InAn 20), az ilyen beszéd mellett nincs szükség külön Összpontosítás dobásra.
- **KÖR (KÖR):** A varázslat láthatatlan mágikus kört hoz létre, aminek addig marad meg a hatása addig, míg a varázsló el nem hagyja a területét.
- **NAPKELTE-NAPSZÁLLTA (NAP.):** A varázslat hajnalig vagy sötétedésig tart attól függően, melyik következik be előbb. Az ilyen varázslatok esetében a hajnal és a napnyugta mintegy tíz percig tart, amíg a Nap a látóhatáron van.
- **HOLDHÓ (HH.):** A varázs vagy az újhold, vagy a telihold érkezéséig tart. Így az újhold előtti éjszakákon elmondott varázslat a következő telihold felemelkedéséig, a telihold feljötte előtt elmondott varázslat pedig a következő újhold éjszakájáig él. A Holdhó a leg-hosszabb idő, ameddig egy Formuláns vagy Spontán varázslat tarthat. A Holdhó korlátot csak a Rituális varázslatok és a visszel megnövelt Tartamú varázslatok haladhatják meg.
- **ÉV:** négy évszaktávra tart. A tavasszal elmondott varázslat a következő tavaszi napéjegyenlőségig él. Az efféle mágikák Tartama csak akkor tart ki egy teljes évig, ha napforduló vagy napéjegyenlőség idején mondják el őket. Ha a varázslatot időlegesen felfüggesztik, az a következő hajnalban vagy napnyugtakor, attól függően, hogy melyik jön hamarabb, újból életbe lép.
- **VÉGLEGES (VÉG.):** A varázslat célpontra kifejtett hatása nyers vis ráfordításával Véglegessé tehető. Az Végleges hatású varázslatok abban különböznek a Pillanatnyi Tartamúaktól, hogy ezek varázslása után a természet nem tér vissza a szokásos kerékvágásába. Ha a már említett bikát Végleges Tartamú varázslattal csillapítod le, a bika örökre nyugodt marad, míg ha Pillanatnyi varázslattal lett lecsendesítve, akkor újra fel lehet dühíteni. A Végleges varázslatok megszüntethetők. A varázslatok



két felsorolt Tartama közül rendszerint a hosszabbikkal lehet Végleges eredményt elérni.

- **KÜLÖNLEGES TARTAM (KÜLÖN.):** Bizonyos varázslatok egyedi időtartamúak, ezt leírásukkor részletesen ismertetjük.
- **RITUÁLIS:** A Rituális varázslatok (melyeket a Tartamnál a Rituális szóval jelzünk), minden 5 Szint után negyedórnyi varázslást és 1 nyers vis felhasználását igénylik. Lásd a Rituális varázslatok leírását a Mágiáról szóló fejezetben 145. oldal).

Követelmények

(A varázslatok leírásában Köv. rövidítéssel). A Követelmények még bonyolultabbá teszik a varázslat elmondását, hiszen a mágusnak széleskörűbb tudásra van szüksége ahhoz, hogy használhassa őket. Némelyekre a varázslat tanulásakor vagy alkalmazásakor van szükség, ezeket a varázslat leírásának elején felsoroljuk. Egyes Követelmények csak a varázslat elmondásakor merülnek fel (mivel a varázslatot nem lehet nélkülük használni, ezért Szükségleteknek is nevezzük őket), ezeket a varázslatleírás szövegében közöljük.

Irányított

Azok a varázslatok, amelyek közvetett módon hatnak a célpontra (pl. azok, amelyek tűz közvetítésével támadják a célpontot), Célzó dobásokat igényelnek, mivel a varázslatot az áldozat megfelelő részére kell irányítanod ahhoz, hogy elérhess valamilyen eredményt. Az ilyen varázslatok „Irányított” megjelöléssel rendelkeznek és mellettük szerepelhetnek a Célzó dobások módosítói.

Mágikus fókuszok

A legtöbb Formuláns varázslathoz (a Rituálisakhoz sajnos nem) használhatsz olyan fókuszokat, amelyek segítenek a varázslásban. A fókusz használatakor a varázslat leírásában feltüntetett összegű járulékot nyersz a varázslat

lás dobásodra. A mágikus fókuszok az Egyezés törvényén és a Legendák Európájának ismeretein alapulnak. Részletesebben lásd a Mágikus fókuszokról szóló részt a Mágia fejezetben.

Leírás

A varázslat hatásai. Mivel a mágia ingatag és megjósolhatóan továbbá sokféleképpen felhasználható, ezért a mesélő feladata, hogy a szokatlan helyzetekben keletkező hatásokat meghatározza. A varázslatok leírása az esetek 95 %-ára érvényes. Kivételes esetben (a mesélő választása szerint) a varázslatok eltérő hatásúak lehetnek.

A varázslatok a moziból ismert látványosságtól a gyakran semmilyen feltűnő eredménnyel nem járó, csendes ügyködésig terjedhetnek. A mesélővel szabadon dönthettek arról, hogy melyik varázslat hogyan jelenjen meg, azonban ha a varázslat egyszer már látványosan jelent meg, akkor az minden körülmények közt olyan marad – legalábbis a Formuláns és a Rituális varázslatoknál – hacsak a varázsló nem próbálja megváltoztatni a varázslást (lásd Szavak és mozdulatok, 156. old.).

„Célpont” alatt a varázslat alanyát értjük. Személy, állat, szörny, tárgy, terület vagy a mágus maga is lehet célpont.

Természetes Ellenállás

(Gyakran Állóképesség, Méret vagy Intelligencia dobás). Leírása megtalálható azoknál a varázslatoknál, amelyeknél lehetőség van rá.

Sok varázslatleírás tartalmazza a látvány leírását, kézmozdulatokat, Mágikus fókuszokat és varázslók Sigillumait. Meg kell jegyezni, hogy ezek csupán csak példák és éppen ezért nem kell mindenáron ragaszkodnod hozzájuk. Használd őket Útmutatóként és igazítsd varázslataidat a saját Mágusod természetéhez. Ha néhány egyedi részlettel egészíted ki saját, testreszabott varázslataidat, sokkal érdekesebb játékban lesz részed.

Minden egyes Technikának és Formának vannak bevett kézmozdulatai és az elmondott varázslat típusának megfelelően rendszeresen használjuk is ezeket. Általában beleépítjük a varázslatba a csak a varázslatra jellemző mozdulatok mellé. Az alapvető kézmozdulatokat megtalálod a 143. oldal ábráján.

Útmutatók a varázslatok kitalálásához

A varázslatok felsorolásában számos leegyszerűsített leírás is akad. Ezek jobbára olyan varázslatokhoz szolgálnak Útmutatóul, amilyenekre játék közben bármikor szükség lehet. Hatósugaruk Közeli, Tartamuk Napkelte-napszállta vagy Pillanatnyi lehet. Esetenként az Útmutató után szerepel egy-egy varázslat neve is. Ez példázza az Útmutató egy bizonyos lehetőségét. Az Útmutatók saját Formuláns varázslataid kidolgozásához jelentenek segítséget és irányelveket adnak a Spontán varázslatokhoz is.

Megjegyzések a Technikák használatáról

- **CREO:** A létrehozott dolgok egyaránt lehetnek önálló egészek, esetleg valamilyen nagyobb lény vagy tárgy természetes részei. Példának okáért a Creo varázslat visszánöveszti a levágott kezét vagy létrehozhat egy

madarat, de nem adhat senkinek sem szárnyakat a hátára (ez inkább Muto varázslat lehetne). Az önálló tárgyak rendszerint a kezében vagy közvetlenül előtted jelennek meg. Nem teremthetsz az emberek testébe tárgyakat, hogy így öld meg őket és a többi, ehhez hasonló ötletéről is le kell mondanod (hacsak a varázslat nem említi meg külön a lehetőségét, például éppen a fent említett esetben a Perdo követelmény teljesítésével sikered lehet). A varázslattal létrehozott dolgok nem véglegesek, hacsak nem használsz vis az időtartam megnöveléséhez.

- **INTELLEGO:** Lehetővé teszi a dolgok észlelését és átlátását. Egy Intellego Terram varázslattal például átláthatsz a falon. Az Intellego varázslatok sohasem lehetnek hatással a vizsgálódás tárgyára (a személyre, akit figyelsz) de azok, akik fogékonyak az ilyesmire (pl. Mágikus Ellenállásuk van), ráébredhetnek arra, hogy valaki varázslattal kémleli őket. Az Intellego varázslatok Tartama mindig korlátozott, még ha vis ráfordításával meg is hosszabbítod őket.
- **MUTO:** A Muto varázslatok két csoportra oszthatók: azokra, melyek megváltoztatják egy tárgy külalakját és azokra, melyek változtatnak tárgyak lényegén. Jóllehet vis használata nélkül minden Muto varázslat korlátozott időre jön létre, de ha egy tárgy lényege megváltozik, akkor alakja is végleg átváltoztatható. Például Muto Terram varázslattal sárrá változtathatunk egy kőfalat, ami így természetesen szétomlik a földön. A sár végül visszaváltozik kővé, de most már csak kőhalom lesz az egykori fal helyén. Az olyan Muto varázslatok, amelyek a célpont méretét vagy súlyát változtatják meg, nem alkalmazhatók egymás után újra meg újra a változás többszörözésére. Egy varázslat, amely például megkétszerezi a célpont méretét, a természetes méretét duplázza meg, nem pedig a varázslattal esetleg már módosított, éppen érvényes méretet. A méret megháromszorozásához erősebb varázslatra van szükség.
- **PERDO:** A legtöbb Perdo varázslat közvetlenül a célpontra hat és nem használ semmilyen közvetítő anyagot sem. Emiatt általában nem szükséges Célzó dobást tenned, hogy a Perdo varázslattal megtámadhass valamit. Mivel a Perdo varázslatok majd mindig egyike egyetlen szempillantás alatt hat, ha már egyszer kimondták valamelyiket, nincs mód az eltávolítására. Ezért aztán egy varázslónak alaposan át kell gondolnia, ha meg akar vakítani vagy süketíteni valakit, mivel ezek csak vis ráfordításával és Creo varázslattal állíthatók vissza.
- **REGO:** A Rego varázslatok nem a célponton okoznak változást, csupán mozgatják vagy irányítják azt. Például egy Rego varázslattal nekivághatsz valakit a falnak. Varázslattal legkönnyebben a teljes tárgy egyenletes mozgását lehet vezérelni. Egy tárgyat pörgetni, vagy csak egy részét mozgatni már sokkal bonyolultabb.

a varázsló sigilluma

Ha kifejlesztesz egy varázslatot, akkor majdnem biztos, hogy ki fog belőle érződni saját mágiád egy része is. Ha másként nem, akkor csak valami elhanyagolható, egyedül rád jellemző aprósággal fog a varázslatod a könyvben leírtaktól eltérni. A mágia megjósolhatatlan és egyéni jelleggel működő dolog; szinte lehetetlen valaki más varázslatát

pontosan megismételni. Például a Jerbiton házból való Arridere változtatában a Gyermeki hit a szokott módon működik; a kiegészítés csupán annyi, hogy az áldozat közben azt gajdolja: „Gagyigó... gagyigó...”. Ez a részlet nem érinti a varázslat hatékonyságát. Sok mágusnak visszatérő motívuma van. Az ilyen visszatérő motívumok segítségével lehet azonosítani a mágus varázslatait. Ezeket a jeleket nevezik a varázsló Sigillumának Hermész Rendjében. A fejezet során különböző Sigillumokat sorolunk fel a varázslatoknál. Ne feledd, ezek csak útmutatók: ötleteket adnak ahhoz, hogyan tudod a varázslataidat személyedre szabottá tenni és talán segítségére lesznek a saját Sigillumod megválasztásában is.

a varázslás törvényei

Varázslás közben a mágus Adományával befolyásolja a világban őt körülvevő mágiát. A varázslatok nagyobbik részében, a mágus bizonyos szavak és mozdulatok segítségével tudja ezt a befolyásolást irányítani és meghatározni. Léteznek továbbá törvényszerűségek, melyek ugyancsak a varázsló segítségére vannak a varázslatok alkalmazásában. Ezek a törvények a mágia működésének megfigyeléséből származnak és a varázslók ösztönösen értik anélkül, hogy meg kellene fogalmazniuk őket. Azzal, hogy beépítik varázslataikba ezeket a törvényeket, a varázslók erősítik a Formuláns mágiát, sőt át is hághatják annak korlátait.

Az Átvitel Törvénye egyszerűen abban áll, hogy ami egyszer egy volt, mindig egy marad.

Azok a dolgok, amelyek egykor egy egész részei voltak, titokzatos kapcsolatot tartanak egymással még akkor is, ha azóta el is kerültek egymás mellől. Így, ha le is szűkíti a Látótáv szabálya a Formuláns varázslatokat, ez a korlátozás legyőzhető, ha a varázslat alanyának valamely részét a birtokodban tartod. Például egy személy megtalálásához használhatod egy hajszálát, csepp véré, körömcspitét vagy bármit, ami bensőséges viszonyban volt vele: ruházatát, értékes tulajdonát. A Könyörtelen Kopó varázslat jól példázza a mágia törvényeinek alkalmazását, amivel a varázsló átlépheti a varázserő szokásos korlátait. A mágia törvénye ugyanakkor követelmény is lehet, például ahhoz, hogy varázslattal egy pillanat alatt visszajuss a Műhelyedbe, elengedhetetlenül szükséges egy darabka a Műhely padlójából vagy egy töredék a falából. Az Otthon melege varázslat például annak köszönhetően, hogy a varázslók kiismerték a varázslás törvényeit, ilyen módon győzi le Hermész Rendje varázslatainak távolságkorlátját. Azt a tárgyat, amelyet az Átvitel Törvényének kihasználására alkalmazunk, Mágikus Kapcsolatnak nevezzük.

Másik efféle törvény, amit a mágusok gyakran használnak varázslataik erősítéséhez, az Egyezés törvénye. Eszerint ami hasonló, az ugyanaz. Így a célpontod képmása segíthet abban, hogy befolyásold azt, akit ábrázol, míg egy kis tábor-tűz segítségével hatalmas máglyát varázsolhatsz. A Mágikus fókuszok vagy a kézmozdulatok esetében, amikkel a varázslatot létrehozhatod, sokszor ezt a törvényt alkalmazzák.

Ez a két törvény a Spontán varázslatokat is érinti. Nagy Hatótávú Spontán varázslathoz mindig szükség van Mágikus Kapcsolatra, amin keresztül megpróbálhatsz hatni. Továbbá az Egyezés Törvényével úgy erősítheted Spontán varázslataidat, mint ahogy a Mágikus fókuszok a Formuláns varázslatokat erősítik.

A két törvény egésze átjárja e könyv varázslatait és a legmesszebbmenőkig tekintetbe kell venni őket új varázslatok előállításánál is.

animalem varázslatok

Az Animalem varázslatok a természetes élőlényekre hatnak, kivéve a növényeket és az embereket. Hasonlóan hatnak az állatokra, mint az emberekre a Mentem és Corporem varázslatok. Bármilyen állatszerű test és állati értelem befolyásolható velük.

Alakváltó ember vagy intelligens (nem pusztán ravasz) állat esetében az értelemre ható Animalem varázslatok hatásukat veszítik, helyettük Mentem varázslatokkal kell használni. Azonban az ilyen lények testére hathatnak olyan varázslatok, mint a *Sólyomcsuklya* (PeAn 20) vagy a *Hibátlan fenevad* (MuAn 15).

Ha emberi test tartalmaz állati részeket (pl. denevérszárnyat), az Animalem varázslatok hatnak ezekre a részekre, még ha a test többi részét csak Corporem varázslatokkal lehet befolyásolni.

Creo Animalem varázslatok

Creo Animalem varázslattal létrehozott állatok természetükből fakadóan mágikus lények, és 5+ Méret erősségű varázshatalommal bírnak. Az ilyen állatok a többi állattal ellentétben nem félnek a mágusoktól és többnyire hűségesek is, habár nem hajtják végre azonnal a parancsokat. A következő napkelte/napnyugta idején meghalnak és testük enyészetnek indul kivéve, ha vis használatával nem tették véglegessé a varázslatot.

Ugyancsak vis használatára van szükség ahhoz, hogy az elővarázsolt élelem maradandó lehessen, ellenkező esetben az étek nem tápláló és a varázslat hatásának lejártával a jóllakottság érzete is elmúlik.

Általánosságban elmondható, hogy a legkönnyebben halott állatokat (és belőlük nyerhető dolgokat, úgymint pl. bőr) lehet létrehozni; élő állatok alkotni már valamivel nehezebb; a legnehezebb pedig beteg vagy sérült állatot meggyógyítani. Így aztán, még ha egy 50. Szintű varázslattal létre is tudsz hozni egy griffmadarat, sérülése esetén jóval magasabb Szintű varázslattal tudod csak meggyógyítani.

Javasoljuk továbbá, hogy olvasd át a Creo Corporem Útmutatóját is, mert nagyon hasonló a Creo Animalemhez és meríthetsz belőle néhány jó ötletet.

• Vadak s halak felcsere: (Változó)

H.: érintés, T.: Nap./Pill., Rituális

Ha a varázslat Szintje kisebb vagy egyenlő a Rituális Szintjével, akkor érvényteleníti tudod a káros Animalem varázslatok hatását (kivéve a halált), mint amilyen a *Sólyomcsuklya* (PeAn 20).

5. SZINTŰ VARÁZSLATOK: Képes vagy többek között medvebőrt teremteni.

10. SZINTŰ VARÁZSLATOK: Készíthetsz legfeljebb 5 ember részére elegendő élelmet (Lacipecsenye) vagy képes vagy egy teljes állati tetemet teremteni.

• Vadak csituló fájdalma: 20. Szint

Mágikus fókusz: Borostyán (+3)

H.: érintés/Közele, T.: Nap./Pill.

A varázslat a Rituális templomi kézrátételre hasonlít. A varázsló letérdel és finoman rányomja a kezét a sebre, miközben nyugtató dallamot dúdol. A varázsló nyakában sokszor egy darabka borostyán függ, melyet széles körben használnak mind gyógyításra, mind pedig védelemre, hogy segítsen a varázslásban. A megérintett állatnak Állóképesség stressz dobást kell tennie +3 járulékkal. Ha sikeres, akkor visszanyer egy elveszített Egészség pontot (nem szabad elfeledkezni az elvesztett Egészség vagy Kimerültség pontokból adódó levonásokról).

A Flambeau Assaron a föld újranépesítését érzi élethivatásának, hogy ezzel még több halottat lehessen gyártani. Ezért aztán Európa-szerre egész évszakokat szentel emberek és állatok gyógyításának. Az ő változatában fekete, lángnyelv alakú hű marad a seb helyén. Ez a szimbolikus lángocská csaknem minden varázslatában szerepel, ez tehát Assaron mágikus Sigillum.

• A takács bosszúja: 20. Szint

Mágikus fókusz: Pókháló

H.: Közele/Látótáv, T.: Nap./Pill.

Alkalmazásakor a mágus rámutat a területre – ha fókuszot használ, rendszerint odadobja a pókhálót. A megadott helyről jókora pókháló növekszik, amely 5x5 lépésnyi, 6 láb magas területet tölt ki. Ha van hol megkapaszkodnia, akkor a pókháló függőleges fal is lehet, de alapesetben a földön fekszik. A háló néhány másodperc alatt megnő, szála olyan vastagok, lesznek, mint a lanthúr s olyan erős, mint a vas.

Akit csapdába ejt, az mozdulni sem képes. A kiszabaduláshoz 12+-os Erődöttség szükséges vagy olyasvalaki, aki szabadon maradt, és éles fegyverével három Kör alatt kiszabadíthatja csapdába esett társát. Széles körben elterjedt véleménnyel ellentétben a tűz hatástalan a háló ellen. A pillanatok alatt létrehozott háló azután más áldozatokat is el foghat, ameddig el nem bomlik, vagy össze nem vagdalják.

25. SZINT: Képes vagy kisebb állatokat létrehozni, mint például macskát (Szemek a sötétben), kutyát vagy más, hasonló méretű állatot. A fontos az, hogy az állat nem lehet mágikus és a Mérete legfeljebb –2.

35. SZINT: Létre tudsz hozni lovat (Sebes taktikai visszavonulás) vagy más nem mágikus állatot legfeljebb +2-es Méretig.

40. SZINT: Elefántot (Behemót szólítása) vagy más hatalmas, nem mágikus állatot tudsz teremteni.

• A falánk vihar átka: 40. Szint

H.: Külön., T.: Hh., Köv: Perdo, Herbam, Rituális.

Sáskajárást vagy más rovarcsapást idéz elő: a rovarok lerágnak minden növényt és mezőt. A kár nem terjed túl 1 négyzetmérföldön, és a Rituális végén minden rovar elpusztul, több ezer rothadó testet hátrahagyva.

45. SZINT: Lónál nem nagyobb állatokat tudsz gyógyítani.

50. SZINT: Griffmadarat (A levegő urának szólítása) vagy más mágikus szörnyet tudsz létrehozni.

Intellego Animalem varázslatok

Ha kíváncsi vagy valamire egy állati emlékből, akkor készülj fel arra, hogy az állat emlékei saját érzékein keresztül rögzültek. Így például a kutya kiválóan emlékszik szagokra, de a hozzájuk tartozó látványt hamar elfelejti. Állatok nem emlékeznek emberi szavakra, annál inkább hangszívre, hangszínre. Egyszerűen nem fogsz közvetlen információhoz jutni arról, amit keresel.

Ha állatokkal akarsz beszélni, akkor az ő szellemének megfelelő módon kell hozzá szólnod. Ennek aztán a te szempontodból meglehetősen furcsa, de szerencsére csak átmeneti eredményei vannak. Ha medvével beszélgetél, akkor előfordulhat, hogy hirtelen megkí-

vánsz egy kis nyers húst, vagy pár percig csak nagyon lassan tudsz beszélni.

Mivel az Animalem az állatokra vonatkozóan magában foglalja mind a Corporem, mind a Mentem szemléletét, az ezeknél található Útmutatók alkalmazhatók az Animalem varázslatokra is. Az Intellego Corporem és az Intellego Mentem fellapozható Intellego Animalem varázslatok alkotásakor.

Az Intellego Animalem varázslatok megszokott Sigillumai közé tartozik, hogy valamilyen szokatlan módon tudod meg a válaszközt. Így például a Tylalus házból való Chavin varázslatai arról ismeretesek, hogy hirdetik és elősegítik a háborút és erőszakot. Az *ő Vadak képmása* (InAn 5) változatában a fenevad sokkal veszélyesebbnek tűnik, jóval nagyobb fogakkal és körmökkel rendelkezik; míg a *Vadak nyelve* (InAn 20) a békére és a szeretetre vonatkozó fogalmak fordításánál nem működik tökéletesen.

5. SZINT: Állatok tudatállapotáról szolgáltató megérzéseket (alszik, ébren van, beteg), vagy az állat testéről kaphatsz benyomást.

• Vadak képmása: 5. Szint

Mágikus fókusz: Zafir (+5)

H.: test, T.: Összp.

Ha kezdedben tartod valamely részét mint például a csontját vagy levágott mancsát (Mágikus kapcsolat), akkor az állatról elmosódott kép jelenik meg az elmédben. Ha zafírt (melyet a bölcsességgel társítanak) használsz a varázslásakor, az állat képe a kőben jelenik meg.

10. SZINT: Megérezed az állatot éppen vezérlő indulatot, érzelmet avagy felismered az állat teste egyik fontos tulajdonságát.

• Vértfogasztó vérfarkas: 10. Szint

Mágikus fókusz: Ezüst nyaklánc (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Összp./Hh.

Hideglelés fut végig rajtad, ha olyan személy vagy állat közelébe kerülsz, aki/ami likantróp. Ha varázslat közben használod a nyakláncot, akkor az az alakváltó közelében jéghideggé válik.

20. SZINT: Beszéd az állatokkal (Vadak nyelve). Auram a Követelmény a repülő állatokhoz (Madarak nyelve), Aquam a vízi lények esetében (Halak nyelve). Képes vagy olvasni az állat gondolataiban vagy Mágikus kapcsolat birtokában meglesni azokat.

• Gyilkoló fenevad leleplezése: 20. Szint

Mágikus fókusz: Macskaszem kő (+3)

H.: test, T.: Összp./Pill.

Ha megérintesz valamilyen állat okozta sebet, akkor elmédben megjelenik az állat képe úgy, ahogyan az áldozat látta. Nagyon hasznos varázslat, ha ki akarod deríteni, hogy mi volt az, ami megölte a csatlósodat. Ha az áldozat nem látta az állatot, akkor te sem láthatod. Ha a támadó nem állat volt, a varázslat nem fog működni (de varázslat dobást kell tenned, hogy lásd, nem volt-e Balsiker továbbá az esetlegesen felhasznált visek is elvesznek). Ha az áldozat ember volt, akkor a varázslat használatához Corporem a Szükséglet. Macskaszem a támadóra összpontosít mivel ez a kő magára a ragadozó természetére van hangolva.

• Állat elméjének lapozgatása: 25. Szint

Mágikus fókusz: Szfinx farka (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Összp.

Megérinted az állat fejét, és kiolvassz az elmúlt nap emlékeit. Annál nehezebb szabatos emlékekhez jutni, minél távolabbi az állat az emberektől. Ha egyszerűen csak átfutod az elméjét és nem valamilyen meghatározott dolgot keresel, akkor megtudhatod, hogy melyek az állat elsődleges fontosságú emlékei. Ha egy bizonyos dologról akarsz valamit megtudni, akkor 6+, homályos tények esetén 12+ célszám ellen kell Észlelést dobnod. Mivel az állatok érzékenyek a mágiára, ezért sem a varázslat elmondásakor sem pedig a varázslat ideje alatt nem nagyon hagyják, hogy megérintsd őket és igyekeznek minél távolabb maradni tőled. Ez nagytestű állatok esetében komoly problémákat okozhat. A szfinxek hatalmas tudással rendelkező mesebeli állatok és úgy hiszik, hogy a szfinx farka bölcsességgel ruházza fel a tulajdonosát, ezzel segítve a varázslatait.

30. SZINT: Alaposan megismerheted és megértheted az állat elméjét (Bepillantás egy állat elméjébe). Megfelelő Mágikus kapcsolat felhasználásával érzékelhetővé válik a vad és környezete.

• Vadászösztön: 30. Szint

Mágikus fókusz: Griff szeme (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.

15 lépésen belül megérezed az összes állat alakját és szándékait, ha meghaladnak valamilyen meghatározott méretet. A méretkülbszöböt varázsláskor áll-

lapíthatod meg, pl. -1-es Méretű és nagyobb állatok. Ha elalszol, az állat megjelenik álmodban, de ettől nem biztos, hogy fel is fogsz ébredni. Ha griffszemet is használsz, a varázslat Tartama alatt mindvégig veled kell lennie.

• Állatok tanácsa: 45. Szint

H.: 20 mérföld, T.: Hh., Rituális.

A varázslattal képes vagy a formula kimondásakor meghatározott fajtájú állatok gyűlését összehívni. Az érintett vadakat a varázslat „felkelti” állati állapotukból s így összegyűlve megvitatják a fajukat érintő kérdéseket. A tanács folyamodhat ősi hatalmak segítségével, hogy megoldják nehézségeiket (a hatalmak az állatokéhoz hasonló alakot öltenek magukra). A farkasok tanácsa például farkasszemleket vagy hatalmas mágikus farkasokat hívhat. A gyűlés eredménye nem biztos, hogy a te elképzeléseid szerint fog alakulni. Az állatok egy hónapig maradnak „éberen”, és az időtartam lejártá előtt szedőzködni kezdenek hazafelé.

Muto Animalem varázslatok

Az állatokat nem lehet vég nélkül átalakítani – ha túl sok ilyen varázslatot alkalmaznak rajtuk, akkor az meggyengítheti sőt, még tönkre is teheti szervezetüket. A Muto Corporem varázslatok további ötletekkel szolgálhatnak a Muto Animalem varázslatokhoz. Az ezeknél a varázslatoknál megszokott Sigillumok a megváltozott állaton mutatkoznak meg. A Flambeau Julian *Formáját veszített fenevad* (MuAn 25) varázslatának eredményeként kapott emberi vadnak rikító lángvörös lesz a haja; míg Silva, a Merinita ház tagjának változatában a *Mohó szörnyből buta béka* (MuAn 20) varázslat eredményeképp megjelenő varangy mulatságos színekben fog pompázni.

5. SZINT: A hús fokozatosan férgekké, legyekké, bogarakká és más élősdiekké változik. Mivel a húsdarabban amúgy is ilyesmi történne, a Tartam Pillanatnyi.

10. SZINT: Átalakíthatod az állat valamelyik végtagját.

• Rengetegnagy kártevők: 10. Szint

Mágikus fókusz: Bazsalikom-hajtás (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Vég.



Rovarak, egerek, békák vagy más, 5 Méretű lények természetes méretük négyszeresére növekednek. Ha valamelyik mérgező volt, akkor még inkább mérgezővé válik. Félig mérgező lények, mint a legtöbb pók is, megnövelt Formájukban +8-at adhatnak mérreg sebzésükhöz.

15. SZINT: Képes vagy az állatokon komolyabb változásokat is eszközölni.

• Hibátlan fenevad: 15. Szint

Mágikus fókusz: Topáz (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Vég.

A varázslat az állatot fájának legkövetesebb képviselőjévé változtatja, kiemeli legkiválóbb vonásait és +3 járulékot ad a legjobb Tulajdonságára. Példának okáért növeli a súlyom látását, a versenylő sebességét vagy az igásló teherbírását. A topázt az országnal szokták társítani és fókusként használva az állatot az állatok királyságának legjobb jellemzőivel ruházza fel.

20. SZINT: Teljesen megváltoztathatod a vadat.

• Borsökröcske: 20. Szint

Mágikus fókusz: Óriás szíve (+5)

Táv: érintés/Közeli, T.: Nap./Vég.

+1-gyel növeli vagy -2-vel csökkenti a négylábú állatok Méretét. A megnövekedett Méret miatt az állat a Sebzésre +2, a Sebtúrásra +1 és a Védekezésre -1 módosítót kap és még 1 Egészség szintet is nyer. Zsugorodáskor ugyanezeket a módosítókat kapod, csak ellenkező előjellel és ahány ponttal csökkent a Méret, annyiszor kell ezeket felhasználni. A megnagyobbított vad a korábbinál jóval hatásosabban néz ki. Falusi népek félve elfutnak előle, és valószínűleg mágikus fenevadnak nézik. Az összement állat leginkább életképtelen tökmagnak tetszik.

• Pokolbéli paripa: 20. Szint

Mágikus fókusz: Galimanó (Pooka) patája (+5)

H.: érintés, T.: Nap./Vég.

A lovat vérengző, mágikus hátassá változtatja. Szőre mélyfekete lesz, szeme tűzvörös. Fogai karomnyi tépőfogakká, patái borotvaéleseké válnak. Szájából gőz csap elő, s egyáltalán úgy néz ki, mint akit az ördög öreganyja rosszkedvében szült. Minden támadó és sebző dobására +5-öt kap. A varázslót megtűri a hátán. Ahogy a varázslat

lemerül, a lónak sikeres, 10+ súlyozású Állóképesség stresszdobást kell tennie, különben elpusztul a sokktól. (Megjegyzés a fókuszhoz: a galimanók alakváltó hobgoblinok, akik élvezettel bosszantják a halandókat. Főként tündérekben fordulnak elő).

• Mohó szörnyből buta béka: 20. Szint

Mágikus fókusz: „varangykő” (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Vég.

A célba vett állatot varanggyá változtatja, hacsak nem tesz sikeres Méret stresszdobást 9+ nehezítéssel. A madarak annyiban különböznek a békáktól, hogy ők +2 kedvezményt kapnak a dobásukra. A varangykő, amivel ezt a varázslatot fókuszálni lehet, varangyos békára emlékeztető színű és Formájú szikladarab. Könnyen eldöntheted, hogy hiteles varangykövet találtál-e: tedd egy varangyos béka elé, s ha a béka előreugrik és megragadja a követ, akkor valódi. Az újonnan előállított békával nagy rémületet lehet a parasztok és szolganépek között kelteni, mivel a legtöbbjük úgy tartja, a varangy mérgező váladékot izzad ki a bőrén.

• Formáját vesztett fenevad: 25. Szint

Mágikus fókusz: egy alakváltó szíve (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Vég.,

Követelmény: Corporem

A négylábú állatoknak Emberformát adhatsz, bár mentalitásuk nem változik. Bizonyos állati jellegek megmaradnak az emberi testen is. Egy korábbi kutyának például rendkívül szőrös teste lehet, s egy volt macska néha elűt egy „miaú”-t. Az átváltozást követő pillanatokban az állat eltéved új végtagjai között, de végül megtanulja új testét használni.

35. SZINT: Madarak és halak is emberi formát kaphatnak.

Perdo Animalem varázslatok

A Perdo Animalem varázslatok ropant veszélyesek, mivel Tartamuk rendszerint Pillanatnyi. Megfontolandó, hogy megnyomorítasz-e egy állatot egész további életére. A flambeau mágusok – és mások, akik sok Perdo varázslatot használnak – megszokott Sigilluma, hogy az okozott sebet bizonyos jelek külön kiemelik. Pl. a flambeau Assaron *Sólyomcsuklya* varázsla-

ta után a vad szemét bágyadt fény színezi.

Új varázslat kifejlesztésekor a Perdo Corporemnél található Útmutatókat is figyelembe veheted.

5. SZINT: Felületi változást okoz, úgymint szőrzet eltávolítása, prüszkölés okozása, fáradtság keltése.

10. SZINT: Fájdalmat, de nem valódi sebést okoz. Elpusztíthat sz tárgyakat, melyek valamikor egy állati részei voltak.

• Szörnygyötrel: 10. Szint

Mágikus fókusz: krisztustövis ága (+3)

H.: Látótáv, T.: Összp.

Miután rámutattál egy állatra és ki mondtad a varázslatot, a vad elkezd össze-vissza forgolódni, felborítva a környezetében levő tárgyakat, s közben üvölt a fájdalomtól. Ahhoz, hogy mást is képes legyen tenni, sikeres Állóképesség + Méret stresszdobást kell tennie 9 felett, minden körben. A krisztustövis, amit nagyon ártalmas növénynek tartanak, ennél a varázslatnál fájdalom okozására használható. Ha a falusiak észrevesznek egy varázslót krisztustövis gallyával vagy más nyilvánvalóan mágikus segédeszközzel, nyomban bizalmatlanok lesznek, és őt fogják okolni valamennyi helyi problémáért.

• A rühessé tett irha:

10. Szint

Mágikus fókusz: pár szál állati szőr (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Tönkretesz egy prémből vagy szőrméből készült tárgyat, beleértve a gyapjút és a bőrt is. Minden egyes varázslat 3 ponttal csökkenti a bőrpáncél védőértékét, végül a 0-t elérve megsemmisül a páncél. A felhasznált fókusz ebben az esetben az Egyezés törvénye miatt megsemmisül.

A Tremere Marius kifejlesztette ennek a varázslatnak Auram követelménnyel működő változatát, amikor a tárgy a végén hatásos füstfelhőben tűnik el. A felhasznált fókusz pedig varázslás közben elég.

• Kígyó ellen kígyófű:

10. Szint

Mágikus fókusz: kőrísfa ága (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

Egy adag állati méreganyagot ártalmatlanná tesz. Ha a toxin már bejutott valakinek a testébe, Corporem köve-

telmény szükséges a varázslathoz, ami a további sérülésektől óvja meg a páci-
ent. A varázslattal közömbössé tehető
egy állat méreganyaga, ha megérinted
a kérdéses állatot. Megfelelő követel-
mény érvényesítésével növényi és ásványi mérgek is hatástalaníthatók. A
kőris ág, amelyet fel lehet használni a
varázslás során, általánosan ismert arról a
Sajátságáról, hogy védelmet biztosít kígyók és mérgek ellen.

15. SZINT: Kisebb sebek okozása.
Embernél nem nagyobb állatok
testének teljes elpusztítása.

• Vonító toportyán végzete: 15. Szint

Mágikus fókusz: farkas vagy kuty-
a lábszárcsontja (+3)
H.: Látótáv, T.: Pill.

Varázslás közben a mágus hirtelen
széles mozdulattal csettint, és szétteri
a csontot (ha fókuszt is használ). Ha a
vad elvétí 12+-os Állóképesség + Mé-
ret stresszdobását, lábszára akadályta-
lanul eltörik. Ekkor a földre zuhan, és
elpusztul a sokktól, ha elvétí 3+-os Áll-
lóképesség + Méret stresszdobását.
Ha sikeres volt a dobás, csak 1 Egész-
ség pontot veszít.

20. SZINT: Tönkretenni egy állat
valamelyik érzékét (látás, szaglás,
érintés, ízlelés, hallás).

• Solyomcsuklya: 20. Szint

Mágikus fókusz: sólyomra való
csuklya (+1)
H.: Látótáv/Közeli, T.: Nap./Pill.

Tönkretesz egy állat látását. A va-
rázslat a sólymászok által használt bőr-
csuklyáról kapta a nevét, amit akkor
húznak a sólyom fejére a szeme elé,
amikor nem vadászik. Ha ilyen esz-
közzel fókuszálják, a varázslat sokkal
hatásosabb.

• Férges purgálása: 25. Szint

Mágikus fókusz: bazsalikomhajtás
(+1)
H.: Látótáv/Külön., T.: Pill.

A varázsló Látótávolságán belül min-
den pók, kígyó, patkány, egér, tetű és
egyéb apró lény előbújik rejtekhelyé-
ről, és magas hangú sikoltásba kezd.
Ahogy előbukkannak, elkezdik ölni
egymást. Sok kegyetlen mágus elmond-
ja ezt a varázslatot ünnepeken, amikor
a csatlósok fogadásokat köthetnek a
rúlélő állatra (-3 vagy afeletti mérettel
rendelkező lényekre a varázs nem hat).
Ha nyers vis-t használ a Hatótáv kiter-
jesztésére, a varázsló teljes rezidenciá-
jára érvényes lesz a varázslat.

• A bűvös vadász: 30. Szint

Mágikus fókusz: pusztító angyal-
gomba (+3)
H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

Megbűvöl egy nyílvevőt, hogy
megöljön egy állatot. A fókuszként
használt pusztító angyalgombát tűn-
dérerdőkben lehet találni, s a nyíl-
vevőt a pépjével kell bedörzsölni. A
nyílat a varázslás utáni első körben
kell kilőni, máskülönben az erő szét-
oszlik. Ha a vessző talált, az állatnak
12+ súlyozású Állóképesség + Méret
stresszdobást kell tennie. Ha elvétí, a
földre hull, és percekig rázkódik ráng,
mielőtt végleg kilehel a páráját. Ha si-
keres volt a dobása, csak a normális
nyílvevő sebzését szenved el +10-
zel. A célpont szabvány varázsellénál-
lása jogosult.

40. SZINT: Közeli Hatótávú halá-
los varázslatok.

Rego Animalem varázslatok

A Corporem varázslatoknál található
útmutatók az állati test irányításához
is ötleteket adhatnak, s hasonlóan az
állati értelem uralásához a Rego Men-
tem Útmutatói is felhasználhatók.

A Rego Animalem varázslatok tipi-
kus Sigillumai az állat viselkedését vál-
toztatják meg. Például a Tytalus házból
való Chevin Rakoncátlan vad zablá-
jának hatására a célállat barátságta-
lanul és mogorván lát feladathoz, még ha
Chevin nem is így parancsolta.

• Oltalom a mesés szörnyek- től: (Változó)

Mágikus fókusz: csillagrubin (+3)
H.: Külön, T.: Kör

Láthatatlan mezsgyével övez, ami
hét lépés átmérőjű, a középpontjában
veled; addig tart a hatása, amíg el nem
hagyod a területét. Varázsláskor a me-
sélő titkos egyszerű dobást tesz, és az
eredményét hozzáadja a varázslat
Szintjéhez. Az összeggel egyenlő, vagy
annál kisebb mágikus pontszámú ször-
nyek nem képesek a védett területre
belépni. Ennél és a legtöbb védőva-
rázslatnál a varázsló megszokott kéz-
mozdulata, hogy fület mutat. Ezt úgy
teszi, hogy ökölbe szorítja jobb kezét,
majd a hüvelykujját kidugja a mutató
és középső ujj között. Itáliai mágusok
figyelmébe ajánljuk, hogy ez a jel a ha-
zajukban halálos sértésnek számít. A
csillagrubin nagy erejű és nagyon ritka
drágakő, amely segít irányítás alá von-
ni bizonyos típusú entitásokat.

• Orr rontó aroma: 5. Szint

Mágikus fókusz: bedugaszolt bu-
télia (+1)
H.: Saját/Közeli, T.: Összp./Nap.,
Követelmény: Auram

A célpont mindaddig ügyet sem vet
rád, amíg nem fenyegeted. A húsevők
úgy tartanak számon, mint amit nem
szoktak megenni. Ha más közeledik,
természetes érdeklődésük visszatér. A
bedugaszolt butélia a te eltüntetett il-
latodat testesíti meg. Az állatok nem
érdeklődnek olyasmiról, amit nem
tudnak megszagolni.

• Dühöngő bikának megfé- kezése: 10. Szint

Mágikus fókusz: bajszos vörös-
márna darabja (+3)
H.: Közeli, T.: Összp./Pill.

Elnyugtát egy állatot amíg újra nem
fenyegetik vagy fel nem keltik. Varáz-
slás közben csillapítólag és dallamosan
kell beszélned hozzá. A bajszos
vörsmárna arról a képességről is-
mert, hogy megnyugtatót az, aki fo-
gyasztja, bár a célállatnak nem kell
megennie a fókuszt.

• Az elefánt és az egér: 15. Szint

Mágikus fókusz: egy egér (+2)
H.: Szemtől szembe/Közeli, T.:
Nap./Vég.

A varázslat egy állat ösztönös félel-
mét csalogatja elő, amit rád vonatkoz-
tat. Ez azt eredményezi, hogy a lehető
leggyorsabb lehetséges módon próbál
eltűnni a közeledből. Ellenálláshoz si-
keres 9+-os dobást kell tennie. A va-
rázslat neve az elefánt egértől való le-
gendás félelmére utal, és ezt a félelmet
alkalmazza a mágus a többi állatra az
egyezés törvénye révén.

• Kígyószem: 15. Szint

Mágikus fókusz: két megmarkolt
csont (+3)
H.: Szemtől szembe/Közeli, T.:
Külön./Nap.

Mereven tartasz egy állatot, amíg
képes vagy a Szemtől szembe Ható-
távot és az összpontosítást fenntartani
(feltételezve, hogy a varázslathoz nem
használtál vist). A markodba szorít-
tott két csont az állat testében lé-
vőkkel van kapcsolatban az egye-
zés törvénye alapján.

• Állatokról óvó Kör: 20. Szint

Mágikus fókusz: ligurkő (+5)
H.: Külön., T.: Kör

15 lépés átmérőjű mezsgyét hoz létre, amelyre természeti állatok nem léphetnek be. Addig marad fenn, míg el nem hagyod a területét. A hiúz vizeletéből nyerhető ligurkő állati territórium kijelölésében segít.

• Nyájas fenevad: 20. Szint

Mágikus fókusz: isteni gomba (+3)

H.: Szemtől szembe/Közeli, T.: Nap./Vég.

Elűzi egy állat (szinte) minden félelmet. Nem tiltakozik, ha meg akarod lovagolni, borotválni vagy bármit, amit ki tudsz gondolni. Támadás, különösen fenyegető helyzet vagy sebesülés véget vet a varázslatnak. Az állatnak +3-as vagy ennél kisebb méretűnek kell lennie. A Dominium földjein gyűjtött gomba isteni nyugalmat önt az állatba.

• Rakoncátlan vad zablája: 25. Szint

Mágikus fókusz: oroszlánfog (+5)

H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Összp./Pill.

Irányításod alatt tarthatod egy állat elméjét mindaddig, amíg látóteredben van, s ezalatt azt csináltathatsz vele, amire csak alkalmas az illető állat. Önfejjű és tüzes állatokat, mint az öszvér és a vaddisznó, csak igen nagy nehézségek árán lehet irányítás alatt tartani. A célpontnak vadság próbát kell tennie 9+ súlyozással az ellenálláshoz. Mivel az oroszlán az állatok királya, foga a parancsolás képességével ruház fel.

• Kezemben a gyeplő: 30. Szint

Mágikus fókusz: oroszlán nyelve (+5)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Hh.

Beolthatsz egy bonyolult parancsot az állat elméjébe, amit azután legjobb képességei szerint végre is hajt. A parancsnak tartalmaznia kell, hogy mivel fejezi be az állat a feladatot, pl. megtalál egy meghatározott személyt. Körvonalazatlan vagy pontatlanul megfogalmazott parancsok, mint például „Véj engem!”, nem működnek. Ha a vad nem fejezi be a feladatot Tartamának lejártá előtt, reménytelenül vérengzővé válik, különösen éjszakánként. Az oroszlán nyelvének segítségével királyi rendeleteket bocsáthatsz ki az állatoknak.

50. SZINT: Az állat elméjét rab-szolgáddá teszed. T.: Nap./Hh.

aquam varázslatok

Az Aquam varázslatok a vízre és egyéb folyadékokra hatnak. Nem érinthetők vele testnedvek, mint a vér – ehhez Corporem varázslat szükséges.

Creo Aquam varázslatok

A létrehozott víz csillapítja a szomjat, de nem tartósan. A Creo Aquam varázslatok szokásos Sigillum a víznek különböző illatot, ízt, színt ad. Gyúlékony folyadékok, mint pl. olaj létrehozása Ignem követelménnyel szigorított.

5. SZINT: Vedernyi víz létrehozása.

10. SZINT: Annyi víz létrehozása, amennyivel bőrig lehet áztatni egy embert.

• Permet: 10. Szint

Mágikus fókusz: csipetnyi lámpás-olaj (+3)

H.: Látótáv, T.: Nap./Vég., Követelmény: Ignem

Porózus anyagot átitat olajjal. Varázsláskor a mágus mutató- és hüvelykujjával sószóró mozdulatot végez. Az olajmennyiség a célponton jelenik meg a varázslás végeztével, és lassan szétterjed rajta; a mennyiség elegendő egy személy ruhájának teljes átitatásához. Ha valakinek a ruháján alkalmazzák, majd az olajat meggyújtják, 1d10+12 sebzést okoz az első körben, a másodikban +6-tal, a harmadikban +0-val.

15. SZINT: Kb. 100 négyzetlépés terület befedésére elegendő vizet hoz létre.

• Olajozott léptek: 15. Szint

Mágikus fókusz: kígyóháj (+1)

H.: Saját/érintés, T.: Külön., Követelmény: Ignem

A következő húsz lábnyomodból nem gyúlékony, csúszós kence foltja terjed szét, 10 lépés szélességben. Mozgásbefolyásoló hatása a befedett terület sajátosságaitól is függ. Gyorsaság – Málha stresszkockát kell dobni ahhoz, hogy az olajos felületre merészkedő delikvens függőlegesen maradjon, ha mást is akar tenni, mint óvatosan sétálni. Átlagos manőver végrehajtásához 6+ szigorítás jár, ami akár egészen 15+-ig felmehet, ha például teljes sebességű haladás során jobbra

akar fordulni a szó szerint zsírossá vált televényen.

A varázslatot egy elég jó természeti varázsló fejlesztette ki, és a varázslathoz társított szokásos mozdulatok épp annyira komikusak, mint amikor a csapdába esett áldozatok tesznek egyensúlyuk megőrzésére tett próbálkozásaik közben. Előbb egyik, majd másik lábadra állsz, s felfelé fordított talpad felett olyan mozdulatokat teszel, mintha megvajznád.

20. SZINT: Elegendő folyadék teremtetése Közeli Hatótávú eláztathoz.

• Győzhetetlen hömpely: 20. Szint

Mágikus fókusz: akvamarin (+3)

H.: Külön., T.: Külön., Irányított (-3-tól +1-ig)

Három láb átmérőjű víztölcsér kavargatva elő kiterjesztett karodból a célpont felé, öt körön át. Ezalatt az öt kör alatt összpontosítanod kell a varázslatra. Akit a zuhatag elér, 1d10+14 sebzést szenved a vízsugártól, és sikeres Erő + méret dobást kell tennie 10+ súlyozással, különben hátraveti a víz. A célzás az első körben -3, ami körönként 1 ponttal javul azonos célpont esetén. Az akvamarin a víz elemhez való erős kötődése révén segíti a varázslatot.

A Flambeau Házból való Marbaid mágikus Sigillum a vérhez fűződő rögeszmés megszállottságából ered. Az ő változata Corporem követelménnyel jár, s a célpontot vérsugárral árasztja el, aminek a nyomai a következő napkelte/napszállta idejéig nem tűnnek el.

• Zubogó forrás: 25. Szint

Mágikus fókusz: Egy csepp elemi víz (+4)

H.: Külön, T.: Összp.

Árhullámot okoz, mely hozzád közeli patakból indul, s mérföldnyire folyik el a patak mentén. Ha a mágikus fókusz rendelkezésre áll, bele kell pöccinteni a vízbe. Ekkor az árhullám a pataknak pontosan arról a részéről indul ki. Ameddig összpontosítasz, az ár megmarad és emelkedik. Akit elkap, elragadja és magával sodorja. Az áldozat körönként stresszdobást tehet (Erő + Ügyesség + Úszás képzettség – Málha). 9+ súlyozású sikeres dobással kiemenekül az áradatból, másként viszont elveszít 1 rövidtávú Kimerültség Szintet és +10 sebződést szenved. Aki elveszti eszméletét, megfullad. A dobást addig kell ismételni, míg meg nem menekül vagy oda nem vész. Ennek a varázslatnak az eredményei rendszerint kifejezetten hatásosak. Amikor a folyó



kiönt a medréből, dühöngő áradattá változik, és magával sodor mindent, ami az útjába akad. A károk akár évekig is láthatók maradnak.

• Föld szomszárának oltása: 30. Szint

H.: 1 mérföld, T.: Pill., Rituális

Megtöri a szárazságot, visszaállítja a területen szokásos normális esőzési arányt. A Hatótáv minden egység külön vis felhasználásával fél mérföldnyit növekszik.

• A vízbefúló halála: 35. Szint

Mágikus fókusz: Fekete ónix (+1)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Követelmény: Perdo

A célpont tüdejét megtölti vízzel. Az áldozat a földre esik, és a víz felkőhögésével van elfoglalva; ezalatt 8+ szigorítással Állóképesség kockát dobhat (három percen belül) a fulladás elhárítására. További szükséges követelmény állatok esetén Animalem, emberek esetén Corporem. A fekete ónix átokhozó és halált okozó sajátságáról ismert.

Intellego Aquam varázslatok

Az Intellego Aquam varázslatokkal járó szokványos Sigillumok az Információ előterjesztésének jellegzetességeit változtatják, példának okáért a titalus házbéli Chevin által kifejlesztett Tó szózata varázslat a tó hangját erősebbé, férfiasabbá és fennhéjásabbá teszi.

5. SZINT: Megismerheted a folyadék egy sajátságát.

• Gyöngyöző mérge: 5. Szint

Mágikus fókusz: Gyöngy (+5)
H.: érintés/karnyújtás, T.: Összp./Hh.

Értésít a kezében tartott, vagy megérintett ital mérgező voltáról, ahogy azt a gyöngy is néha teszi. Nem meglepő, hogy gyöngy jelenléte esetén rendkívül nehéz tévedni a varázslattal.

Az Ex Miscellanea házból való Verdan verziója a mérgező folyadékot bágyadt zöld színűvé teszi. Sigillumának megfelelően a varázslatai valamiképp a zöld színt is megjelenítik. Legtöbb varázslata egyébiránt Imagonem és Muto követelmény teljesítését igényli.

10. SZINT: Természetes megérzés a vízzel kapcsolatban.

• A pohárnok talentuma: 10. Szint

Mágikus fókusz: Zafir (+5)
H.: érintés, T.: Pill.

Bármely, a halandó világból származó folyadékot meghatározható, ha megérinted a nyelvvel. A zafir bölcsességet ad.

• Zubogó vizek robaja: 15. Szint

Mágikus fókusz: Mogyorófa varázsvessző (+1)
H.: Külön., T.: Hh./év.

Olyan természetes víztömeghez vezet el, amihez rendelkez mágikus kapcsolattal (pl. egy fiola vízzel belőle), s feltéve, hogy 100 mérföldnél nincs távolabb tőled. Ha elmondad a varázslatot, egész addig halod a víz csobogását, amíg csak összpontosítasz rá. A hangot követve a vízhez érkezel, de ehhez 6+ szigorítású egyszerű Észlelés kockát kell dobnod az akció sikerére (hosszú utazás esetén naponta kell dobnod). Csendes víztömeg esetén 9+ a súlyozás. Ha mogyoróvesszőből Y-alakú botot készítesz, nem csak a varázslásra, hanem az Észlelés dobására is megkapod a fókusz kedvezményét.

• Tó szózata: 25. Szint

Mágikus fókusz: Kavics a tó mélyéről (+3)
H.: Közeli, T.: Összp.

Társalgást folytathatsz a víztömeggel. A víztömeg rendszerint csak arról tud felvilágosítással szolgálni, amivel érintkezésben van, pl. csónak, hal. Az átvitel törvényének megfelelően a víztömeggel együvé tartozó tárgy (pl. kő a tófenékről) kapcsolatot jelent a vízhez.

• Kristálytükör: 30. Szint

H.: karnyújtás (500 mérföld), T.: év. Követelmény: Imagonem, Rituális

Egy víztömeget kristálytükörré változtat. Veleszületett mágikus képességgel rendelkező személyek (beleértve a titokzatos képességekkel rendelkező bajtársakat is), akik bele-néznek, megpillantanak valami olyasmit, amiről tudják, hogy benne van a víz észlelési körében. Persze a víztömeg szemszögéből látják. A maximális távolság 500 mérföld. Ez a Rituális eredetileg nem hermetikus mágia. Valójában ősi, merkúri Rituális, ami széles körben elterjedt Hermész Rendjében is.

Muto Aquam varázslatok

Bizonyos varázslatai hideg vagy meleg változással járhatnak, de mégsem számítanak Ignem varázslatnak.

A különbség köztük az, hogy az Ignem varázslatok közvetítőként használják a hőt egy hatásnál a változáshoz, a Muto Aquam varázslatok viszont közvetlenül a változást eredményezik. Például jeget gőzzé tudsz alakítani Ignem varázslattal létrehozott hővel, de célravezetőbb Muto Aquam varázslattal rögtön a változást létrehozni.

Nem változtathatod át a más testében lévő folyadékokat, hacsak a varázslatot kifejezetten erre a feladatra nem fejlesztetted (Corporem követelménnyel).

A következő Útmutatóknál jelzett a lehetőség, ha egy folyadékot más folyadékká vagy jéggé változtathatsz, avagy más, az Aquam Forma hatáskörébe tartozó szerkezetű dologgá. Az Aquam területén kívül eső összetételbe való átváltoztatás 5 Szinttel magasabb varázslatot igényel.

A szokásos Muto Aquam Sigillumok az átváltozás módját érintik. Például ha a Merinita Silva egy üveg vizet borrá változtat, a bor meglehetősen erős, ám ártalmatlan ízt kap.

5. SZINT: Üveg víz borrá változtatása.

10. SZINT: Emberméretű folyadékmennyiség átváltoztatása más folyadékká.

• Halnak tüdeje: 10. Szint

Mágikus fókusz: Porrá őrölt halpénz (+3)
H.: test/érintés, T.: Nap./év., Követelmény: Auram

A tüdőbe jutó vizet levegővé változtatja, vagyis úgy lélegezheted be a vizet, mint a levegőt szokás. A fókusz használtsz, tégy a porból egy csipetnyit a nyelvvedre, és a varázslás kiegészítése-képpen nyeld le.

• A tél lehelete: 15. Szint

Mágikus fókusz: Berill (+5)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Legfeljebb 5 lépés átmérőjű körre eső vizet hóvá változtat. A berill vízzel társított kő.

20. SZINT: Közeli Hatótávon belül levő bármekkora vízmennyiséget más folyadékká változtathatsz. 20. Szintű Halnak tüdeje varázslattal érintésre mást is felruházhatsz a vízlégzés sajátságával.

• Jégív: 20. Szint

Mágikus fókusz: berill (+3)

H.: Látótáv, T.: Külön.

Vékony fagyréteget eredményez (rálépéshez elég szilárd jéghidat) a víz felszínén. Vonala bármilyen Formát felvehet 15 lépésnyire bármely irányban. A híd összeomlik 6–15 személy átvonulása után (egyszerű dobás +5-tel). A kidobott számot csak a mesélő tudja. Az jégív természetes módon olvadni kezd egy óra múltán.

A Tremere Cralian változatában a fagyréteg olyan kristályos, hogy Szinte nem is lehet látni a víz felszínén. Minden varázslata hordoz valami kényes jelleget.

• Gyilkos jéghegy: 25. Szint

Mágikus fókusz: Jég a fagyott óceánból (+3)

H.: Látótáv, T.: Összp./Nap., Követelmény: Rego

10 láb átmérőjű körzetben a vízből jókora, fűrészes élő jégdarabok emelkednek ki, és nekiütőknek mindennek, ami a víz színén úszik. Lyukat ütnek a csónakokba, de a nagyobb hajók falát nem képesek átútni. Az érintett vízfelszínen úszók 1d10+15 sebzést szenvednek, és két külön balsiker kockát (-5-tel) kell tenniük úszás jártaságukra. A fókuszként használt jégdarabot Angliától északra lehet begyűjteni, és varázsláskor a vízbe kell dobni.

30. SZINT: Látótávolságban levő víz átalakítása más folyadékká.

• Hótakaró: 30. Szint

Mágikus fókusz: Cseppnyi víz egy jégelementából (+3)

H.: Látótáv/Külön., T.: Külön.

Egy óras sűrű hóesés eredményeképpen a megcélzott víztömeg (kis tó, átmérője nem nagyobb két mérföldnél) felülete hódarássá válik, minek következtében befagy. A táv növelésére felhasznált vis egységenként fél mérfölddel terjeszti ki a befedhető vízfelületet. Folyóvíz esetén vagy befagy (kisebb mértékben), vagy zajló jéggel telik meg (nagyobb mértékben). A fókusz pele kell pöccinteni a befagyasztandó vízbe, a havazást és a hódarásodást elősegítendő.

Perdo Aquam varázslatok

Ami ezeknek a varázslatoknak a jelentőségét illeti, az általuk okozott rombolás vagy nagyon finom ter-

mészetű, vagy elsőprő erejű. A Sigillumok a pusztítás módjában jelentkeznek. Pl. a merinita Silva Megbuggyant nedűje nem teszi a folyadékot bűzössé, csak kóistoláskor derül ki a változás.

5. SZINT: Emberméretnek megfelelő mennyiségű folyadék teljes kiszáritása (Folyadékok felszáritása).

10. SZINT: Emberméretű élettelen tárgyakból eltávolítható a vizet.

• Forró szél: 10. Szint

Mágikus fókusz: Csipetnyi por (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Pill.

Elvonja a vizet -1, vagy kisebb méretű élettelen tárgyakból, növényeket is beleértve (Herbam követelmény). A tárgy esetlegesen törékennyé válik. A csipetnyi port a célpontra kell vetni, s a víz elvezetésében segít.

15. SZINT: Közeli távon lévő vízmennyiség megszüntetése.

• Megbuggyant nedű: 15. Szint

Mágikus fókusz: Pókméreg (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A jelenlévő folyadékot értéktelenné, bűzössé és enyhén mérgezővé teszi. Abban a szobában, ahol ezt a varázslatot alkalmazták, még hetek, hónapok múltán is penetráns bűz érezhető.

• Közelítő árhullám megakasztása: 20. Szint

Mágikus fókusz: Akvamarin (+3)

H.: Közeli, T.: Összp./Hh.

Megtöri a 10 lépésnyi közelbe erő áradat erejét (mágiával létrehozottakat is). A hullámot szétteríted a földön, vagy körbefolyatod magad körül, ami igazán hatásos látvány. A fókuszként használható féldrágakő erősen kötődik a vízhez.

A Verditiusz Házból való Ferramentum változatában a víz pontosan 10 lábnyira törik meg, precíz vonalban. A rendszeret minden varázslatában megmutatkozik.

• Sivatagi átok: 25. Szint

Mágikus fókusz: Sivatagi szél (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A célpont testében található folyadékok nagy részét eltávolítja 1d10+16 sebzést okozva, amit csak Állóképesség + Méretnek megfelelő Sebtűréssel lehet felfogni. Ha a célpont a varázslástól számított egy órán belül nem iszik, meghal. Követelmény a varázss-

lathoz állatok esetén Animalem, emberek esetében Corporem. Ha sikerül befognod a sivatagi szelet, nyisd ki a tartályát és ereszd az áldozat felé, hogy kiszívja a nedveit.

30. SZINT: Látótávolságban lévő vízmennyiség megszüntetése.

• Dögvíz: 30. Szint

Mágikus fókusz: Nagy Férgék mérge (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Kis tónak megfelelő vízmennyiséget tesz alkalmatlanná arra, hogy élőlények fogyasszák. A víz zavarossá és sötétté válik, és ártalmas párákat bocsát ki a továbbiakban. A partjain burjánzó növényzet kihal vagy megromlik. A közelben lévő fák elformátlannak és megfeketednek. Ha nagyobb féreg (pl. sárkány) mérget használod fókuszként, a romlás arról a pontról indul ki, ahol a vízbe cseppentetted. Azon a helyen mindig erősebb is lesz a hatás, mint másutt.

• Aszályátok: 40. Szint

H.: 1 mérföld, T.: év/Vég., Rituális

A Hatótávba eső területen aszályt okoz. A megszokott csapadékmennyiség egytizede hull le; a patakok kiszáradnak, a folyók lepadnak, s éhínség söpör végig. A terület félmérföldenként növelhető minden külön visesség után.

Rego Aquam varázslatok

• Vízi tündér ellenes mezs-gye: (Változó)

Mágikus fókusz: Csillagrubin (+3)

H.: Külön., T.: Kör

7 lépés átmérőjű gyűrűt hoz létre, a középpontjában veled; amíg el nem hagyod a területét, megmarad. Varázslás közben a mesélő titkos egyszerű dobást tesz, és az eredményét hozzáadja a varázslat Szintjéhez. Azok a vízi tündérek, akiknek tündérpontja egyenlő vagy kevesebb a módosított Szintnél, nem képesek a védett területre belépni. A varázslás során leggyakrabban használt mozdulat füge mutatása, amit ökölbe szorított jobb kezéd hüvelykujjának mutató- és középső ujjad közti kidugásával hajthatsz végre. A csillagrubin rendkívül ritka drágakő, mely a legtöbb entitás feletti irányítás megszerzésében segíthet. Éjszaka bizonyos szögekből nézve a mezsgye felett kékesen derengő kupola figyelhető meg.

5. SZINT: Kisebb rekesznyí méretű vízmennyiség ellenőrzése.

• Kacsatollas köpönyeg:

5. Szint

Mágikus fókusz: Kacsatoll (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap. (Külön.)

A megbűvölt tárgy vagy élőlény elől elszalad a víz. A varázslat a ruházatot is védi a nyirkosságtól. Mindaddig hat, amíg a célpont vízben tartózkodik, de legfeljebb a következő napkelte/nap-szállta (amelyik előbb bekövetkezik) idejéig.

10. SZINT: Emberméretnek megfelelő mennyiségű víz feletti uralom.

• Úszni akár a rönk: 10. Szint

Mágikus fókusz: Fadarab (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap. (Külön.)

Tárgyak és élőlények, melyek nem haladják meg a +3-as méretet, lebegni fognak a vízben. Addig tart, míg a varázslat alanya el nem hagyja a vizet, de legfeljebb a következő napkelte/nap-szállta idejéig.

• Hullámszolgám: 10. Szint

Mágikus fókusz: Evezőlapát szilánkjá (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Lapos hullám Formálódik a csónak mögött, és lassan előre hajtja. Varázslás közben a mágus toló mozdulatot tesz. Ha rendelkezésre áll egy forgács egy evezőlapátról, a vízbe dobva a hullám arról a pontról indul el.

A Merinita Silva változatában a csónak játékosan ide-oda löködik, de nem okoz bajt.

20. SZINT: Közeli Hatótávban elérhető vízmennyiség uralása.

• Acsargó hullámok tomló-lása: 20. Szint

Mágikus fókusz: Smaragd (+3)

H.: Látótáv, T.: Összp.

A víz 20 lépés átmérőjű körzetben vadul habzani kezd, kisebb vízi járműveket felborít. A smaragd kapcsolatban áll a vízzel.

• Égígérő hullámok: 20. Szint

Mágikus fókusz: Fiolányi víz (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

5 láb magas, 30 lépés széles hullám emelkedik ki a vízből, lenyomva az úszókat, felborítja a csónakokat és ká-

rosítva a vitorlás hajókat is. Kis, tarajos hullámocskaként indul, s tíz lépés hosszra éri el teljes nagyságát. Ha útközben meg törik valami elég nagy akadályon, száz lépésnyi táv megtétele után enyészik el. A fiolába vihar idején kell nagy mennyiségű vízből meríteni a fókuszként használható vizet.

• Csalogató hullámsír:

25. Szint

Mágikus fókusz: Hosszú ideje hullámsírba süllyedt hajó egy darabja (+3)

H.: Látótáv, T.: Összp.

Erős ellenirányú alsó áramlás keletkezik, ami a 25 öl (150 láb) hosszú evezős csónaknál kisebb tárgyakat a mélybe rántja. Azok, akiket elkaptott az ellenáramlás, sikeres, 9+ súlyozású, Erő + Ügyesség + Úzás jártasság – Málha alapján számított stresszdobás esetén kimenekednek a lehúzó erőből. A dobást minden körben meg kell ismételni, amíg a varázslat fenntart.

30. SZINT: Látótávba eső víz feletti uralom.

• Mózes szava: 30. Szint

Mágikus fókusz: Fiolányi tenger-víz (+1)

H.: Külön./Külön., T.: Összp.

50 lépés hosszan elválasztja a vizet, száraz lábbal megjárható, 5 lépés széles ösvényt teremtve a fenéken. Minden újabb felhasznált vis egység további 25 lépéssel tolja ki a Hatótávot.

• Örvénylő gejzír: 30. Szint

Mágikus fókusz: Berill (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Vízköpő gejzírt hozol létre a víz színén, mozgását mentálisan vezérel. 1d10+14 sebzést okoz mindazoknak, akiket elér (támadó dobás nem szükséges). Továbbá a csapdába esetteknek Gyorsaság – Málha dobást kell tenniük 8+ szigorítással, nehogy a gejzír örvénye felszippantsa őket. Akik elvették, reménytelenül belekerülnek, s nyomban fuldokolni kezdenek. Ha a gejzír megszűnik, körülbelül 20 lábnyiit zuhannak a vízfelszínig. Ha a gejzírt kiviszed a szárazföldre, fenntartásához körönként sikeres Intelligencia + Összpontosítás dobást kell tenned, 10+ súlyozással.

• Neptun dühe: 50. Szint

H.: Látótáv, T.: Pill., Rituális

Gigászi szökőár emelkedik az ehhez elegendő mennyiségű vízből. A hullám mely csak 20 láb magas és mintegy

mérföldnyi széles, képes felfordítani hajókat a tengeren, ledönteni lábukról és megfullasztani a partközeli embereket és teljesen lerombolni a partmenti településeket. A dagadó hullámnak öt mérföldes vízfelületre van szüksége, hogy elérje teljes méretét.

AURAM VARÁZSLATOK

Az Auram varázslatok hatalmát a levegő elem mindenütt jelenvalósága biztosítja. Gyengeségük abban rejlik, hogy a levegő rendszerint sem nem heves, mint a tűz, sem nem erős, mint a föld. Viszont magába foglal olyan légköri jelenségeket, mint a vihar, villám, eső, köd és hóesés.

Az Auram varázslatok a levegőt általában mint a jelenségek körét (szél, szagok) érintik, s nem mint gázt befolyásolják (ez a modern idők felfogása).

Természetükből fakadóan az Auram varázslatok bizonytalan határokkal rendelkező, nagy területen hatnak. A varázslatok leírásában körülírt hatóterület ezért sehol sem pontos, de a hatás általános határvonalát mindig megadja. Példának okáért gondold végig egy vihar létrehozásának feladatát. A viharok természettől fogva jókora dolgok, és egy szobányi vihar létrehozása nem kisebb feladat, mint egy sokkal természetesebb, nagy vihar megalkotása.

Creo Auram varázslatok

Ha a levegőnek csak egy aspektusát Formálsz meg (mint pl. ködösség, illat, szél), a varázslat rendszerint 5 Szinttel alacsonyabb az Útmutatókban megadottaknál. Ezek a vezérfonalak a levegőre, mint egészre vonatkoznak, vagy összetett megjelenésére érvényesek, például a *Bolondos füstkoszorú* (CrAu 15) esetében nem csupán a füst, a hozzá tartozó szag is létrejön. A megszokott Sigillumok a létrehozott levegő jellegét, például színét és szagát érintik.

5. SZINT: Egy kis rekesz megtöltéséhez elegendő levegő terem-tése.

• Opálos levegő: 5. Szint

Mágikus fókusz: Opál (+5)

H.: Külön./Közeli, T.: Pill.

Vastag köd kerekedik köréd. Már egy szellő képes szétfújni.

Egyébként természetes sebességgel szakad fel, ami akár egy perc is lehet. Az opál a Merkúrral és a levegővel áll kapcsolatban.

10. SZINT: Kicsi, emberméretnél nem nagyobb légtérben hozhatsz létre levegőt.

• Hús hullányi bűz:

10. Szint

Mágikus fókus: Rothadó test egy darabja (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A környező levegő megzavart hullák rémisztő kipárolgásával telik meg. A középponttól számított 10 lépésen belül lévő 6+ súlyozású Állóképesség dobásra kötelezettek, másként minden más módon dobásuk -3 büntetést kap. Aki balsikert dob, hányni kezd, s képtelenné válik bármilyen más cselekedet végrehajtására.

15. SZINT: Közeli méretű szoba megtöltése levegővel.

• Tavaszi szellők csarnoka:

15. Szint

Mágikus fókus: Achát (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./100 év

Kellemes levegőt cirkuláltat keresztül egy szobán, ami frissen, belelegezhetően tartja még a légmentesen lezárt szobák levegőjét is.

A Jerbiton házból való Rose változatában a levegő rózsailatú.

• Bolondos füstkoszorú:

15. Szint

Mágikus fókus: Mocsári iszap-tömb (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Sűrű, sárga, kénes füst emelkedik fel a kijelölt pontból, betöltve és cirkulálva a környező, kilenc lépés átmérőjű térben. Meggátolja a látást, s minden körben, amikor belelegzi valaki, 9+-os Állóképesség kockát kell dobni, vagy elveszít egy rövidtávú Kimerültség pontot. Ha eszméletlenül összeesik, a további pontokat Egészségéből veszíti.

A füst természetes úton oszlik el. A térség, ahol a füst létrejött, szintén károsul. A kisebb növények elhervadnak és elpusztulnak, a fák elsatnyulnak. Enyhe bűz érezhető a varázslat helyén még napokig.

20. SZINT: A mágus körülötte Közeli Hatótáv teljes légtér megtölthető.

• Nyári hófelhők: 25. Szint

Mágikus fókus: Jégszilánk (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Felhőket hoz létre, melyek négy négyzetmérföld területen havat hullatnak magukból. Miután megszülettek, a felhők természetes hófelhőként viselkednek tovább, és egy órán belül eloszlának. A varázslat nem hat a hőmérsékletre.

• Felhőszakadás: 25. Szint

Mágikus fókus: légelementál kiontat (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Szabályos felhőszakadást okoz, villámokkal és széllel, négy négyzetmérföld területen. Körülbelül fél óra alatt alakul ki a felhőzet, s csak ezután kezd el esni. A zivatar tíz percig dühög, és további húsz perc alatt csitul el.

• Örjögő szeleknek roham: 30. Szint

Mágikus fókus: Achát (+1)

H.: Külön., T.: Összp. (5 kör)

10 lépés távolságban keletkező erős szellőkés zúdul végig a további 30 lépésnyi távon. A szélfal 5 lépés széles. Akit ott tartózkodik, annak 10 feletti Ügyesség + Méret dobást kell tennie, hogy ne essen el. A dobást a szellőkés keletkezésekor kell először megkísérelni, s a továbbiakban minden körben dobni kell, amíg a mágus fenntartja a varázslatot. Ehhez mindvégig a szellőkére kell koncentrálnia, de legfeljebb 5 körön át képes erre. Lövedékek teljesen haszontalanok, a szél ellen feszülve menetelni csak 16+ szigorítású Erő + Méret stresszdobás sikere esetén lehetséges. Ennek elvétele után már csak 12+-os Ügyesség + Méret stresszdobással kerülhető el az esés.

• Zeusz fegyvere: 35. Szint

Mágikus fókus: Tölgyfavessző (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Irányított -3

Kinyújtott kezedből villám csap elő abba az irányba, amerre mutatsz, 1d10+45 sebzést okozva az eltalált célpontnak. A becsapódás közelében állóknak 6+ méret dobást kell tenniük, hogy állva maradhassanak. A tölgyfavesszőnek nem kell mágikusnak lennie, de olyan fáról kell származnia, amibe háromszor is belesapott a villám.

• Mennyei lehelet: 40. Szint

H.: Látótáv, T.: Összp., Rituális

Pusztító erejű szélvihart bocsáthatasz

a vidékre. Ezt a varázslatot a szabadban kell varázsolnod. A Rituális befejezése után lágy szellő kél a füled mögül. Mindaddig erősödik, gyorsul és szélesedik, amíg szélirányba nézel. Egy óra múltán már szélviharként söpör végig az általad belátott vidéken. Ha elfordítod a fejed az eredeti irányból néhány másodpercre, a varázslat fenntartására összpontosítás kockát kell dobnod, 12+ szigorítással. Ha egy percre vagy többre elfordulnál, a varázslat véget ér.

• Viharsarok: 60. Szint

H.: Látótáv, T.: Pill., Rituális

45 mérföld széles boszorkányszelet támaszt. A szél és az esőzés mérhetetlen károkat okoz a part mentén. Csak tengeren vagy tengerparton lehet elővarázsolni ezt a fajta szelet. A célterület középpontját, ahol is létrehozod a boszorkányszelet, látnod kell.

Intellego Auram varázslatok

5. SZINT: A levegő egy jellemzőjének felismerése, pl. méreggel telített-e.

10. Szint: A levegő evilági jellemzőinek megtapasztalása. Természetes megérzést ad a levegőről.

15. SZINT: Érzékeid akadályoztatásának feloldása (pl. belelatsz az erős szélbe).

• A tisztánlátás adománya: 15. Szint

Mágikus fókus: Négylevelű lóher (+1)

H.: Látótáv, T.: Összp./Hh.

Mindenféle elsőtétítésen tisztán keresztüllatsz, beleértve a füstöt, ködöt, porfelhőt, akkor is, ha a sötétítés mágikus. A lóheréről azt tartják, segít átlátni a csalásokon és elhomályosításokon.

• Suttogó szél: 15. Szint

Mágikus fókus: Három tölgyfalevél (+1)

H.: Látótáv, T.: Összp./Hh., Követelmény: Imagonem

Látótávon belül minden kimondott szót meghallasz, feltéve, hogy nincs közben akadály (például üveg).

• Matrózcsont: 20. Szint

Mágikus fókus: Disznómáj (+1)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Precízen megmondod a holnapi időjárást, és általános benyomásaid lesznek a jövő hét időjárásáról is. A máj rendkívül hasznos jóslás esetén.

25. SZINT: Beszélhetsz a széllel, noha felettebb állhatatlan és csak rövid ideig képes rád figyelni (Légi lelkek nyelve).

• Denevérszem: 25. Szint

Mágikus fókus: Bőregér szeme (+1)

H.: test/érintés, T.: Külön., Követelmény: Imagonem

Magabiztosan mozoghatsz teljes sötétségben is, mivel megérezed a levegő határát (ahol szilárd dolgokkal érintkezik). A varázslat véget ér, ha normális módon is képes vagy látni, vagy valamiért leállítod a vak navigációt.

Muto Auram varázslatok

A levegő más elemmé való átváltoztatásához 5 Szinttel magasabb varázslat szükséges, mint az Útmutatókban jelzett változások okozásához. Apróbb változtatások, mint mondjuk egy jelenséget megduplázni vagy például esőfelhőből viharfelhőt csinálni, 5 Szinttel kevesebbe kerülnek, mint a bemutatott nagyobb Transzformációk.

5. SZINT: Kisebb rekeszre való levegő megváltoztatása.

10. SZINT: Emberméretet kitöltő levegőmennyiség megváltoztatása.

• Átkozott szél, vakító kód: 10. Szint

Mágikus fókus: Palacknyi a viharban befogott szélből (+1)
H.: Közele/Látótáv, T.: Pill.

Kisebb légköri jelenség erejét megkétszerező varázslat, pl. kód, füst és szag.

• Kőzapor: 15. Szint

Mágikus fókus: jégesőcsepp (+1)
H.: Látótáv, T.: Összp., Követelmény: Terram, Irányított

Az esőcseppeket kődarabokká változtatja, ami 1d10+15 sebzést okoz körönként azoknak, akik ki vannak téve ennek az „eső”-nek. Ha fókuszt is használsz, azt a levegőbe kell dobni, valahová a célpont feje fölé.

20. SZINT: Közele távban lévő levegő megváltoztatása.

• Dörgedelmes hatalom: 20. Szint

Mágikus fókus: légelem kivonata (+1)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Esőfelhőt jól fejlett viharra alakít át.

• Szeleknek karmai: 20. Szint

Mágikus fókus: Sólyomkarom (+1)

H.: közeli/Látótáv, T.: Pill.

A szelet karcossá teszi, ami száguldása közben mindent szétszaggat és elmorzsol. 20 lépés széles lehet, és 40 lépésnyi távon fúj végig, mielőtt elcsitul. A könnyű anyagokat, mint a levelek és a ruházat, csikokra szabdalja, élőlények 1d10+5 sebesülést szenvednek a számtalan vérző horzsolástól. Nem meglepő, hogy ez a varázslat bizonyos demoralizáló hatást fejt ki az áldozataira.

A Björnaer Ossium változatában ez a varázslat Imagonem követelménnyel jár, s furcsa, metsző hangot lehet hallani, ahogy a megcélzottak közé vág a szél. Ossium mágikus Sigillumának megfelelően sok varázslata hátborzongató vagy ijesztő, még ha a varázslat maga nem is volna az.

30. SZINT: Látótávon belülre eső légtömegek megváltoztatása.

• Lidérces kód: 30. Szint

H.: Látótáv, T.: év/Vég.

Köv.: Imagonem, Rituális

A varázslat középpontja körül 5 mérföld sugarú körben a ködös idő olyan ezüstös, sűrű köddé válik, amin már lehetetlen átlátni. Véletlenszerű sikoltások, puffanások, szisszenések és más zajok zaklatják és zavarják össze azokat, akik csapdába estek, akár tényleges veszélybe vezetve őket. Az emberek számára szélsőséges nehézséget jelent a ködből való kikeveredés; különösen így van ismeretlen terepen. Csak az a hétnél nem több ember, akik jelen voltak a Rituális lebonyolításakor, képesek rendesen látni.

• A pokol lehelete: 35. Szint

H.: Külön., T.: Összp./Hh., Köv.: Ignem, Rituális

Meleghullám ömlik végig körülötted egy mérföldes sugarú körzetben, kivéve a téged közvetlenül övező 10 lábnyi területet. Akiket megcsap, 8+ szigorítású Kimerültség dobást kell tenniük körönként, másképpen elveszítene egy rövid távú Kimerültség pontot. Ha a Kimerültség Szint 0-ra esett, a Egészség Szintek következnek.

• Kénköves halál: 40. Szint

Mágikus fókus: mérgező birka lehelete (+3)

H.: Külön., T.: Összp., Köv.: Perdo

Füstöt aljas méreggé változtat, ami áteszi magát a könnyű anyagokon, mint pl. a ruházat, s megfertőzi azokat, akik belélegzik. Aki a füstfelhőben áll, 1d10+35 mérgező sebzést szenved (csak egyszer), s emellett különféle anyagokból való tárgyak is tönkremennek vagy roncsolódnak. Az összpontosítás után a varázslat véget ér, de a füstfelhő továbbra is mérgező marad, és most már irányítás nélkül pusztít. Csak jó néhány óra múlva oszlik el.

• Záporozó olaj: 50. Szint

H.: Látótáv, T.: Külön., Köv.: Ignem, Aquam, Rituális

Az esőcseppekből olajcseppeket csinál. Az olajeső addig tart, ameddig a rendes eső tartott volna, s a végére az egész környéket gyúlékony anyag itatta át. A záport Spontán, 25. Szintű Creo Ignem varázslattal tűzviharra lehet alakítani.

Perdo Auram varázslatok

Egy apró jelenség lerombolása könnyebb, mint a teljes egészet tönkretenni. Ezért ilyen kis jelenségek elpusztítása 5 Szinttel alacsonyabb varázslattal is lehetséges, mint az az Útmutatóban szerepel (ahol nagy légköri jelenségek eltüntetését és a légkör egészét érintő kérdéseket fejtegetünk).

5. SZINT: Emberi méretet kitöltő levegőmennyiség elpusztítása. Szellő megállítása.

• Ellopott lehelet: 10. Szint

Mágikus fókus: magyalbokor ág (+3)

H.: Közele/Látótáv, T.: Pill.

A lény lélegzetét kilopja a tüdejéből, amivel páni félelmet, 1 rövidtávú Kimerültség Szint azonnali elvesztését és egy további Szint elvesztésének lehetőségét okozza, hacsak nem tesz az áldozat sikeres 7+ súlyozású Állóképesség dobást. A követelmény állatok esetén Animalem, emberek esetében Corporem.

15. SZINT: Szobányi légtér levegőjének elpusztítása. Füst, kód és szag eltüntetése (Tavaszi nagytakarítás) a megadott Hatótávban.

• Dohos pinceszag: 15. Szint

Mágikus fókusz: Achát (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A szoba levegőjét áporodottá, kellemetlenné teszi. Mindenkinek, aki belélegzi, további dobásait -3 büntetés sújtja. Továbbá minden körben 6 feletti Kimerültség dobást kell tennie, különben elveszít egy rövidtávú Kimerültség Szintet. Előfordulhat, hogy ez bizonyos személyeknél vagy lényeknél pánikot okozhat. Ha achátot használ, ami mind a Merkúrral, mind a levegővel kapcsolatban áll, szét kell törnöd a követ. Az egyezés törvénye révén ez segít a szobában lévő levegőt rombolni.

• Szélfogó: 25. Szint

Mágikus fókusz: Kőrisfa ág (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Megállítja a szelet a közeledben, csak a csendes lég marad. Lecsillapítja a szél erejét, még ha mágikus volt is. A kőrisfa ága a közhiedelem szerint megóv a vihartól.

30. SZINT: Látótávolságban pusztíthatod a levegőt.

• Derült ég áldása: 30. Szint

Mágikus fókusz: Kőrisfa ág (+1)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Megtisztítja az eget a felhőktől és más meteorológiai aktivitástól.

Ferramentum változatában a felhők úgy vonulnak le az égről, mintha katonai parádén menetelnének.

Rego Auram varázslatok

Megpróbálni a levegővel valami igazán képzeletdús dolgot tenni (mint amilyen a Szeleknek ölelő karjai), rendszerint megnöveli a varázslat Szintjét. A szokásos Sigillumok elemi levegőt vonnak be a varázslatba valami rafinált módon.

• Légi tündér ellenes mezsgye: (Változó)

Mágikus fókusz: Csillagrubin (+3)

H.: Külön., T.: Kör

Ugyanúgy működik, mint a Vízi tündér ellenes mezsgye, csak a levegő tündérei ellen véd. Bizonyos szögből nézve éjszaka, a mezsgye felett ibolyaszínben derengő kupola látható.

5. SZINT: Kis mennyiségű (rendszerint egy kis doboz légterét kitöltő) levegő uralása.

• Menetszél: 5. Szint

Mágikus fókusz: Kézi legyező (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Külön.

Finom szellő jár a nyomodban, amíg meg nem állsz. Azok a légköri jelenségek, amiken áthaladsz (pl. köd, pára), követni fognak.

10. SZINT: Ember méretét kitöltő mennyiségű levegő uralása.

• Jupiter horkantása: 10. Szint

Mágikus fókusz: Lila ametiszt (+5)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Irányított

Mennykőcsapást hoz létre; aki közvetlenül alatta tartózkodik, annak Állóképesség stresszdobást kell tennie 9 felett, vagy megsüketül. Süketen körönként egy alkalommal egyszerű kockával dobhat az Állóképességére, s ha az 8 feletti, visszanyeri a hallását. Ha a stresszdobása balsikert eredményez, az áldozat maradandóan megsiketül. A lila ametiszt Jupiter köve.

• Szeleknek seprűje: 15. Szint

Mágikus fókusz: Szálka egy ágseprűből (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Lila, örvénylő szelet korbácsol fel a célpont körül, akinek Méret stresszdobást kell tennie 10 felett, hogy állva maradhasson. Ha erős segítsége van, elég 9 fölé dobnia. Ha elvétí a dobást, véletlenszerűen a földre esik: 1: lefelé, 2-3: balra, 4-5: előre, 6-7: jobbra, 8-9: hátra, 0: 12 lábnyra felemelkedik és lezuhan. A sérülés attól függ, mi mindennek csapódik neki.

20. SZINT: Közeli távolságon uralható a levegő.

• Szeleknek ölelő karjai: 20. Szint

Mágikus fókusz: Zephyros palackozott lehelete (+5)

H.: karnyújtás, T.: Külön.

Nagysebességű szélörvény övez körül. Mivel a szél port is felkaphat, rosszul lehet kivenni az alakodat. Ha valaki kézi fegyverrel támad, 9+ súlyozású Méret stresszkockát kell dobnia minden kör elején, különben elfújja a szél. Közelharcban 2-vel csökken a támadók dobása, a lövő és dobófegyvereket -10 sújtja. A szél 5 körig marad meg az összpontosítás abbahagyá-

sa után. Zephyros lehelete a szelet gyorsabb tempóra ösztökéli.

• Szárnyaló szél hátán: 25. Szint

Mágikus fókusz: Legendás méretű madár tolla (+3)

H.: Saját/Közeli, T.: Összp.

Masszív szélroham emel a hátára, s 40 mérföldet halad veled óránként. Hosszú útra nem ajánlott, mivel könnyen megtörhet az összpontosításod.

30. SZINT: Látótávolságon belüli lég uralása.

• Viharfelhők szolítása: 30. Szint

Mágikus fókusz: Légelem kivonata (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

A meglévő felhőzetet egy óra alatt viharra alakítja. A vihar ereje a rendelkezésre álló felhőtakaró méretétől függ. Ezt a varázslatot teljesen tiszta ég esetén nem lehet alkalmazni.

• Szelek játékszere: 40. Szint

Mágikus fókusz: Forgószél elfogott rohama (+3)

H.: Látótáv, T.: Összp.

Hirtelen felemelkedésre készíti a szeleket, amivel egy objektumot, lényt vagy személyt mintegy 50 lábnyi magasságra dob fel az égre, majd elengedi. Még kisebb épületeket is képes alapjukról letépni. Az ilyen objektum nem lehet 20 lábnál magasabb, és csak súlyos fánál nem nehezebb anyagból épített lehet. Gyökerestül kitépett tárgyak véletlenszerűen esnek vissza, de 12 feletti Célzás stresszdobással irányíthatod a zuhanást.

CORPOREM varázslatok

A Corporem varázslatok emberi vagy emberszerű testekkel és minden más, ezekkel kapcsolatos dologgal foglalkoznak. A legtöbb tündérlény eléggé emberszerű ahhoz, hogy ezek a varázslatok hassanak rá.

Creo Corporem varázslatok

A legtöbb Creo Corporem varázslat igazán csak akkor hatásos, ha nyers

visszel Végleges (vagy Pillanatnyi) Tar-
tamúvá teszik. A sebedet ellátó varázslat
nyers vis nélküli alkalmazása után a
következő napkelte/napszállta elérkez-
tekor a seb újra felnyílik. Ráadásul
amíg sebed ideiglenes gyógyító varázslat
hatása alatt áll, addig nem kezd természetes
úton gyógyulni. egyetlen hermetikus
varázslat sem képes az elvesztett Kimerültség
Szinteket visszaadni.

A Creo Corporem varázslatok tervezéséhez
felhasználhatod a Creo Animalem
varázslatoknál adott Útmutatókat.

• Átokverés oldása: Változó

H.: érintés/Közeli, T.: Pill., Rituális

Ha a rituálé ereje eléri az átok Szint-
jét, akkor érvényteleníteni tudod az ár-
talmas Corporem varázslatok hatását
(kivéve a halált), mint amilyen például az
Összefacsarodott nyelv (PeCo 20).

5. SZINT: Ezekkel a varázslatokkal
képes vagy a test bomlását megelőzni.

• Romlatlan báj: 5. Szint

Mágikus fókusz: Mumifikált hús-
darab (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Hh./Vég.

Megelőzi az emberi test bomlását. A
varázslatot a nekromanták az újra-
élesztett hullák épségbentartására
használgják.

10. SZINT: Létrehozatsz egy tel-
jes emberi testet.

• Gyolcskötés: 10. Szint

Mágikus fókusz: Pókháló (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

A mágus a sebhez emeli a kezét, és
lassan elhúzza felette. Ez a seb önma-
gától bezáródik és a vérzés eláll. Ha
van kéznél pókháló, rá kell rakni a
sebre; a seb összezáródásával a pókhá-
ló is eltűnik. A varázslat után az összes
felépülés dobás +1 járulékot kap.

15. SZINT: Megállíthatod a fertő-
zések továbbterjedését.

• Makulátlan testnek gyön- géd érintése: 15. Szint

Mágikus fókusz: Gyógyfűves er-
szény (+3)

H.: érintés, T.: Nap./Pill.

A varázslat megfékezi a szokványos
erősségű betegségek továbbterjedését.
Az eddig okozott sérüléseket nem tu-
dod a varázslattal helyreállítani, és
nem tudod sem a leprát sem pedig
más, hasonlóan félelmetes betegsé-
geket sem meggyógyítani.

• A király gyógyító keze: 20. Szint

Mágikus fókusz: Vérvő (hematit)
(+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

3-as célszám elleni Állóképesség
stresszdobással a megérintett személy
visszanyerhet egy elvesztett Egészség
Szintet. A dobás eredményét hozzá
kell adni a legmagasabb értékű Sebor-
voslás jártassághoz, amivel ellátták a
sebet. A dobásból le kell vonni a sérü-
lésből eredő büntetést. A varázslat a
mérgezésből vagy fertőzésből eredő
sérüléseket nem gyógyítja.

• A test metelyeinek purgála- sa: 25. Szint

Mágikus fókusz: Gránátkő (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

A varázslat megszünteti a különféle
mérgek, betegségek és a korai örege-
dés káros vagy kellemetlen hatásait. A
természetes öregedés következményeit
nem tudod a varázslattal eltávolítani.
A gránátkő kórságok és más csapások
ellen segít.

• Forrasztófű: 30. Szint

Mágikus fókusz: Vörös kalcedon
(+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

A varázslattal visszaillesztheted a
testről leválasztott végtagot, azonban a
levágott végtag sérülései és meginduló
bomlása azután is megmarad, hogy a
végtag visszakerült a helyére. Egy nap-
nyi rothadás után a végtag elgyengül,
hét nap után pedig szinte teljesen
használatatlanná válik, és megfertőzi
azt, akire visszaillesztik (Állóképesség
stresszdobás 6+, különben elvesz egy
Egészség Szint). Ha az eltávolítás óta
több, mint két hét telt el, akkor a vég-
tag teljesen használatatlanná válik.

• Rege a test gyógyulásáról: 45. Szint

Mágikus fókusz: Unikornispata
szilánkja (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

A varázslat Körönként egy Egészség
Szint sebességgel meggyógyítja az em-
beri test összes sérülését. A varázslat
elmondásának ideje alatt összpontosí-
tanod kell. A varázslat használatához a
sérültet takaróval, köpennyel vagy ha-
sonló szemfedővel le kell takarni.

• Gyógykör: 70. Szint

H.: Külön., T.: Kör/Pill., Rituális

A varázslat hét lépés átmérőjű kört
hoz létre. Mindenki, aki a körben tar-

tózkodik Körönként Állóképesség
stresszdobást tehet 3-as célszám ellen,
siker esetén visszanyer egy Egészség
Szintet. Balsiker esetén egy Szintet ve-
szít. Hasznos varázslat ádáz csatákban,
a conventus védelmekor vagy különö-
sen rosszul végződő kalandokban, jól
lehet tetemes mennyiségű vist kell
hozzá felhasználni.

• Feltámadás árnyéka: 70. Szint

H.: karnyújtás, T.: Pill., Köv.:
Mentem, Rituális

A varázslat külsőleg élővé teszi a te-
temet. A rituálé alatt a gyógyító va-
rázslatok fognak a testen sőt, a testet
teljesen egészséges állapotba kell hoz-
ni, különben hiába hozzák vissza a ha-
lálból, egyszerűen újra meghal. Min-
den holtan töltött nap után az örege-
déshez hasonlóan dobni kell a Tulaj-
donságok elvesztésére. A rituálé befe-
jezése után dobj a kísérlet eredmé-
nyességére: 1: a test elbomlik; 2: a
testbe démon, tündér vagy más termé-
szetfeletti lény költözik; 3: eszetlen,
használatatlan élő test; 4-5: gépiesen
cselekvő, jártasságok nélküli lény;
6-7: gépiesen cselekvő lény, de a jár-
tasságokban nincs korlátozás; 8: ön-
tudatos, de személyiség nélküli és ve-
szedelmesen háborodott lény; 9-10:
akaratlanul rendelkező, személyiség nél-
küli lény. Az életbe visszahozott sze-
mély semmiképpen sem rendelkezik
valódi étellel és tapasztalati pontokat
sem nyerhet. Új életében tényleges
életkorától függetlenül minden év ele-
jén Öregedés dobást kell tennie.

Ez a legtöbb, amit Hermész Rendje
a halál ellenében el tudott érni.

Intellego Corporem varázslatok

Az ilyenkor megszokott Sigillumok
különös, szokatlan módon mutatják el
az ismereteket.

5. SZINT: Legáltalánosabb értesü-
lésekhez juthatsz egy személyről,
mint például külső megjelenésé-
nek homályos érzékelése mágikus
kapcsolat segítségével.

• Diagnoszta szeme: 5. Szint

Mágikus fókusz: Gránátkő
(+1)

H.: Látótáv, T.: Pill.

A varázslattal megvizsgálhatod
egy személy általános egészségi ál-
lapotát. A személy testének beteg

részei sárga színnel jelennek meg előt-
ted. A szokatlan betegségek felismeré-
shez Észlelés + Orvostudomány do-
bás szükséges (a célszám a betegség rit-
kaságától függ).

10. SZINT: Megtudhatsz csak a
célpontra jellemző dolgokat is.

• Halandó hús hibái:

10. Szint

Mágikus fókus: Zafir (+5)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Képes vagy a vizsgált személyen
vagy lényen az összes orvosi értelem-
ben vett tökéletlenséget felfedezni.
Mágikus kapcsolatként nálad kell len-
nie valaminek, amihez a személy ér-
zelmileg erősen kötődik. A zafir sokak
szerint bölcsességet ad.

• Az igazat látó szem:

10. Szint

Mágikus fókus: Négylevelű lóhe-
re (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Megpillanthatsz az alakváltott vagy
álcázott személyek valódi, eredeti
alakját. A hiedelem szerint a négyleve-
lű lóhere segít a csaláson átlátni.

15. SZINT: Hallod, amit a megha-
tározott személy mond, ha van
mágikus kapcsolatod hozzá.

• Suttogás a Pokol tornácán:

15. Szint

Mágikus fókus: Zöld türkiz (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Összp.,
Köv.: Mentem

Képletesen szólva az élőket a holtak-
tól elválasztó ájtáron keresztül üzen-
teket válthatsz. Bármilyen holtal be-
szélhetsz, amelyből a csontvázon kívül
maradt még valami, nem egyházi szer-
tartással temették el és nem olyasvala-
kinek a teteme, aki halála után rögtön
a Mennybe jutott (pl. szent vagy ke-
resztes lovag). A megszólaltatott szel-
lem nincs igazmondásra kötelezve, ha-
csak nem kényszeríted valamilyen mó-
don erre. A körülötted levők szintén
hallják a tetem hangját. A zöld türkiz
kifejezetten nekromanták köve. Ha pa-
rasztyok pillantják meg valaki kezében,
nyomban elmenekülnek az ilyen „go-
nosz kő” tulajdonosa elől.

• Könyörtelen kopó: 20. Szint

Mágikus fókus: Toll a célpont
vánkosából (+4)

H.: 100 mérföld/400 mérföld,
T.: Összp.

A varázslattal meghatározhatod egy
személy tartózkodási helyét. A varázslathoz
szükség van egy térképre és
valamilyen, szorosan a keresett sze-
mélyhez kapcsolódó dologra (mágikus
kapcsolat), mint amilyen a hajtincs
vagy a körömvagdálék. Varázslás után
ujjadat a térkép fölött mozgatod órán-
ként egy négyzetláb sebességgel. Ha a
keresett személy tartózkodási hely fölé
érsz, megérzed a jelenlétét. (Ha a cél-
pont nincs a térkép által lefedett terü-
leten, semmit sem érzel.) A személy
tartózkodási helyét hüvelykujjnyi szé-
les területre tudod a térképen leszűki-
teni, ezért nagyobb felbontású térké-
pen közelebbi eredményt kaphatsz. A
királyság térképe a tartományt, a város
térképe a környéket mutatja meg, ahol
keresheted. Varázslásonként egy térké-
pet fészülhetsz át.

Hasonló varázslattal felkutathatsz a
holttesteket is (Utazás a halálszag ös-
vényén).

• A bölcs szem: 30. Szint

Mágikus fókus: Griffszem (+3)

H.: 100 mérföld/400 mérföld, T.:
Összp. (1 óra), Köv.: Imagonem

A varázslattal megpillanthatsz a
meghatározott személyt és egy lépésen
belüli környezetét. A látvány annyira
tisztá, hogy olvasni is képes vagy. A
kép egy órán át illetve az összpontosí-
tás megtöréséig marad fenn. A varázsláshoz
mágikus kapcsolatra van szük-
séged a célponttal.

Muto Corporem varázslatok

Ezek a varázslatok átalakítják az embe-
reket. Vannak köztük a magad és hon-
fitársaid részére hasznosak, és az ellen-
ség számára ártalmasak.

Az átváltoztatás legtöbbször nem
törli el maradéktalanul a korábbi ala-
kot, az eredeti formából valami min-
dig megmarad. Ha egy kövér, félkarú
férfit farkassá változtatasz, akkor egy
hájas, háromlábú kanfarkast kapsz.
Ugyanakkor az átváltozásnak vannak
bizonyos rejtett (és néha drámai) ma-
radandó hatásai is. Ha valaki hosszú
időt, mondjuk egy hónapot tölt állati
alakban, az elkezd úgy a gondolkodni
és viselkedni, mint az állatok. Végső
esetben az ilyen személy teljesen elve-
szítheti emberi mivoltát. Továbbá a
visszaváltozott személy időlegesen
vagy tartósan megőrzi az előző alak
egyes jellemzőit. Ha valakit nyúllá vál-
toztatnak, majd visszaváltoztatnak, ak-
kor a kedvenc étele továbbra is a répa
és a füle is szokatlanul hosszúak ma-

radnak. Az átváltozások furfangos dol-
gok.

Muto Corporem varázslattal nem
lehet a célpont elméjét megváltoztatni,
vagyis a célpont intelligenciája és is-
meretei érintetlenek maradnak. Mágus-
ok állati formában is varázsolhatnak,
azonban a varázslás dobásokra meg-
kapják a szavak és mozdulatok hiányá-
ért járó -15 levonást. Az átváltozott is
megkapja állatra jellemző jártasságo-
kat, de jó egy napig is eltart, amíg az új
testben megtanulja használni őket.

Ahhoz, hogy a felszerelésedet is át-
váltóztathasd bizonyos Követelmé-
nyeknek is meg kell felelned. A bőr
felszerelés átváltoztatásához Anima-
lemre, a felszereléshez tartozó folya-
dékokhoz Aquamra, a fémtárgyakhoz
(idetartozik a bőrpáncél szegecselése
is). A felszerelés csak akkor változik át,
ha éppen magadon viseled, nem pedig
akkor, ha a kezeden tartod. Bármí-
am, amihez a mágus nem akar Szükségletet
használni vagy amiről a mesélő úgy
határoz, hogy nem eléggé része a fel-
szerelésnek és ezért a testtel együtt
nem alakul át, a földre esik.

Ha a varázsló saját alakváltó varázslatának
hatása alatt áll, rövid összpontosítással
bármikor visszaváltozhat, de
ez véget vet a varázslatnak.

Azonos alakon belül változtatni (pl.
embert másik emberré), mindig könnyebb,
mint egyik alakból a másikba
(pl. embert állattá vagy folyadékká).
Az utóbbi eset 5 Szinttel megemeli a
varázslatot.

5. SZINT: Megváltoztathatsz a
megérintett személy egy kis rész-
letét (pl. orr, szem).

10. SZINT: Átalakíthatod a meg-
érintett személy egyik végtagját.

• Szemmel verés: 5. Szint

Mágikus fókus: Túlméretezett
szemgolyó (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Vég.

Megnöveli a célpont egyik szemét,
amitől eltorzul az arca és visszataszító-
an fog kinézni.

• Macskaszem: 10. Szint

Mágikus fókus: Macskaszőr (+3)

H.: érintés, T.: Nap./év., Köv.:
Animalem

A célpont szemei olyanok lesznek
akár a macskáé, képes lesz a sötétben
is látni velük (teljes sötétségben, mint
amilyen a földalatti tárnákban is van,
továbbra sem látsz semmit).

15. SZINT: Megváltoztathatsz a
megérintett ember arcát.



• Ál/orca: 15. Szint

Mágikus fókusz: Szilánk egy galimánó (pooka) patájáról (+5)

H.: érintés/Közele, T.: Nap./év.

A célpont arcvonásai bármilyen más, emberre emlékeztető alakot ölthetnek.

A Tremere Házból való Cralian változatában az új arc annyira jellegtelen, amennyire csak lehet.

20. SZINT: Teljes egészében megváltoztathatod egy személy megjelenését.

• Az újszülött keze: 20. Szint

Mágikus fókusz: Csecsemő hajfűrtje (+1)

H.: Közele/Látótáv, T.: Nap./év.

A varázslat hatására az áldozat keze az eredeti mérete felére zsugorodik össze, és a csecsemők kezéhez hasonlóan pufokká válik.

• Alkalomhoz illő test:

20. Szint

Mágikus fókusz: Óriás szíve (+5)

H.: érintés/Közele, T.: Nap./év.

Megnövelheted a szokásos Mérete-det 1 ponttal vagy csökkentheted 2-vel. A növekedés +1 Sebtűrés, +1 Erő, még egy Egészség Szint és -1 Védekezés változással jár. Fordított esetben is ugyanezek az értékek érvényesek, csak ellentétes előjellel.

25. SZINT: Az embert négy lábú állattá változtathatod.

• Farkasbőr: 25. Szint

Mágikus fókusz: Farkasfog (+3)

H.: érintés/Közele, T.: Nap./Pill., Köv.: Animalem

Farkasbőrt terítesz a célpontra vagy magadra, így öltve magadra egy farkas alakját. A varázslatot mind a célpont, mind pedig te megszűntetheted.

• Kirké átka: 30. Szint

Mágikus fókusz: Mandragóra (+3)

H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Pill., Köv.: Animalem

Képes vagy valakit disznóvá változtatni. A Kirké növényeként is ismert mandragóra a tündérecerdőkben vagy olyan helyeken nő ahol emberi életet ottottak ki.

• Medve bátyó ajándéka: 30. Szint

Mágikus fókusz: Fekete tündérmédve szíve (+3)

H.: test/érintés, T.: Nap./év.

Húsd ellenállóvá válik minden fizikai sérüléssel szemben. Ameddig Balsikert nem dobsz, addig minden Sebtűrés dobásodra +10 kedvezményt kapsz. Ha a varázslat Tartama „év” és Sebtűrésedre Balsikert dobsz, akkor a kedvezmény a következő napkelte/napszállta idején tér vissza, attól függően, hogy melyik érkezik előbb. Mivel a húsd megkeményedik és érzéketlenné válik, ezért az összes olyan dobásra, ahol a tapintás fontos szerepet játszik (pl. egy zár feltörésénél) -2 módosítót kapsz.

• A változás köde: 30. Szint

H.: Külön., T.: Hh./Vég., Köv.: Animalem, Auram, Rituális

A varázslat befejeztével szélroham kerekedik és ködfoltok ülik meg a tájat. A ködfoltok egyike néha néhány percre beborít valakit és arra az időre az áldozat nem képes megmozdulni. Ahogy a forgószele továbbviszi a ködöt, a személy véletlenszerűen kiválasztott alakba változik át. Az eredmény kiderítésére dobj egyszerű dobást - 1: farkas; 2: ló; 3: barnamedve; 4: nagy varangyos béka; 5: menyét; 6: vipera; 7: kandisznó/emse; 8: kutya; 9: macska; 0: egyéb (a mesélő választ, de legyen kegyetlen!). Az átváltozott személy megtartja emberi elméjét, de öröklő új formájának minden szenvedélyét és ösztönét is.

A köd egy mérföld átmérőjű területet borít be, aminek varázslás közben látnod kellett a középpontját. A köd egy óráig marad a területen. A köddel borított területen körülbelül minden tizedik ember alakul át. Ezt egyszerű dobással lehet eldönteni: ha az eredmény 0, akkor a köd átváltoztatja az áldozatot. Az átváltozások megkezdésével, mindenki számára világossá válik a köd természete és elmenekülhet az elátkozott környékről.

• Néma virrasztó: 30. Szint

Mágikus fókusz: Földelementál kivonata (+3)

H.: Saját/érintés, T.: Külön., Köv.: Terram

Beleléphetsz és részévé válhatsz egy nálad legalább kétszer nagyobb sziklának. Amíg bent tartózkodsz, hallod a környezeted zajait, de más érzékeidet nem vagy képes használni. A varázslat addig tart, míg ki nem jössz, de ugyanott kell kijönnöd, ahol bementél. Ételre-italra nincs szükséged, azonban továbbra is öregedsz. Amíg a kőben vagy, a szokásosnál kétszer hosszabb idő alatt tudsz Kimerültség Szintet visszanyerni és sebesüléseidből felépülni. Ha be akarsz vinni magaddal a kőbe vala-

mit, a megfelelő Szükségletet is bele kell foglalnod a varázslatba.

35. SZINT: Embert hallá vagy madárrá változtathatsz.

• A feketetollas köpönyeg: 35. Szint

Mágikus fókusz: Fekete tollakból készült pelerin (+0)

H.: Saját/érintés, T.: Nap./Pill., Köv.: Animalem, Auram

Rövid, fekete hollótollakból varrott köpenyt terítesz magadra vagy másvalaki hátára, és te vagy a célszemély hollóvá változik. Az emberi forma kívánságra visszanyerhető, de ekkor a varázslat véget ér.

40. SZINT: Embert szilárd tárggyá változtathatsz.

• Fásult nyugalom: 40. Szint

Mágikus fókusz: Faág (+3)

H.: Saját/érintés, T.: Nap./Pill.

A varázslattal 12 láb magas, körülbelül egy láb vastag törzsű fává változtathatod magadat vagy mást. Faként csak a legalapvetőbb dolgokat érzékeled, mint amilyen a nappal és az éjszaka váltakozása, az erős szél, és az egyéb, testedet erő hatások. Bármikor visszaváltozhatsz emberré, de akkor a varázslat véget ér. Amíg fa vagy sem Egészség és Kimerültség Szintjeid nem térnek vissza. A fókuszaként használt faággal határozhatod meg, hogy milyen fajtájú fává változol.

45. SZINT: Az embert megfoghatatlan anyaggá változtathatod.

• Vízé válva: 45. Szint

Mágikus fókusz: Jégből olvasztott víz (+3)

H.: Saját/érintés, T.: Nap./Pill. Köv.: Aquam

Vízzé változtathatod magadat vagy valaki mást - a testsúly minden fontja egy pint vizet jelent. Víz formában is egyben tudod magadat tartani, hacsak nem akar valaki egyes darabokat leválasztani belőled. A földön lassan csurogva közlekedhetsz, de lejtőn felfelé már nem tudsz folydogálni. Halasz és érzed ha megérintenek, továbbá érzékeled a hőmérsékletet is. Bármikor visszatérhetsz emberi formádba, azonban ez egyben a varázslat végét is jelenti. Ha tested, vagyis „vized” jelentős részét elválasztották tőled, akkor nem tudod emberi alakodat visszanyerni.

• Ködmön: 45. Szint

Mágikus fókusz: Porított achát (+1)

H.: Saját/érítés, T.: Nap./ Pill.,
Köv.: Auram, Aquam

A varázslat hatására te vagy a célpontod sűrű, összefüggő, ember-nagyságú köddé változik. Kód alakban lassan, lépésben úszhatsz a levegőben, halod és látod, hogy mi történik körülötted. A repedéseken át tudsz jutni, de szilárd testeken nem. Bármikor felveheted újra emberi alakod, de ez véget vet a varázslatnak. Kód alakban ki vagy téve a szél kényének-kedvének. Ha achátot is használsz, akkor varázsláskor fel kell hajítanod a varázslat alanyának feje fölé, és ahogyan a kő le-hull úgy ködösödik el az alakod.

Perdo Corporem varázslatok

Ezek a varázslatok ártalmasak az emberek egészségére és gyakran marandó károkat okoznak benne, hacsak a sérülések meggyógyítására nem használnak valamilyen varázslatot.

5. SZINT: Csupán felületi károsodásokat tudsz okozni, mint például a haj eltávolítása (Marbaid ügyes beretvája).

• Szénanátha: 5. Szint

Mágikus fókusz: Libatoll (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

A célpontnak Állóképesség stresszdobást kell tennie 7-es célszám ellen, másként tüsszent egy hangosat. A varázslóknak 15+ eredményű Intelligencia + Összpontosítás dobásra van szükségük, ha összpontosítás közben alkalmazzák rájuk ezt a varázslatot; a többiek a tüsszentés pillanatában -1 levonást kapnak majdnem mindenre.

• Rege a fáradtságról: 5. Szint

Mágikus fókusz: Csipetnyi homok (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Az áldozatnak Kimerültség próbát kell tennie 9-es célszám ellen, különben veszít egy rövid távú Kimerültség Szintet. A varázslat során az áldozat rendszerint unalmas bölcsődal-melódiák dudorászásával merül álomba.

10. SZINT: Fájdamat már tudsz okozni, de valódi sérüléseket még nem.

• Szoruló hurok: 10. Szint

Mágikus fókusz: Magyalvessző (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

A célpont torka körül láthatatlan, fojtogató ujjakat érez. Körönként veszít egy rövid távú Kimerültség Szintet ha pedig Öntudatlanná vált, akkor egy Egészség Szintet. 6 feletti Állóképesség dobás megtöri a varázslatot, ezt minden Körben egyszer lehet megkísérelni. Ha fókusz is használsz, az ággal varázslás közben mindvégig az áldozat felé kell mutatnod. Magyalvesszővel a kézben járítani veszélyes lehet a varázslóra nézve, ugyanis a babona szerint ez életveszélyes növény.

15. SZINT: Kisebb sérüléseket tudsz okozni, mint például bénítás vagy kisebb sebek.

• Por a porhoz...: 15. Szint

Mágikus fókusz: Porrá tört csont (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A varázslat két Kör alatt porrá változtatja a halott vagy élőhalott testét. A varázslat életmentő lehet az olyan értelem nélküli élőholtak esetében, mint a csontvázak és a zombiik, de a szellem megszállta holtakon nem fog. Ha varázslás közben összedörzsölsz két vagy több csontot, a földre szóródó por fokozza a varázslat hatását. Állati tete-mek ellen Animalem a Szükséglet.

• Könnyek nélküli búcsú: 15. Szint

Mágikus fókusz: Az ellened mágikus kapcsolat teremtéséhez használt tárgy mása (+5)

H.: 100 mérföld/400 mérföld, T.: Pill.

A varázslat segítségével megsemmisítheted azokat a dolgokat, amiket egy másik mágus mágikus kapcsolatként használt fel ellened. A tárgy származhat belőled, esetleg a tulajdonod volt, vagy ahhoz is tartozhat, akit megérintesz. A varázslat használatához tudnod kell, hogy valaki mágikus kapcsolatot talált hozzád, de azt nem, hogy ezt milyen tárggyal érte el. A varázslat befejeztével végleg megszakad az összes mágikus kapcsolat, ami hozzád vagy ahhoz kötődik, akit megérintesz. A támadó mágusnak az újabb mágikus kapcsolat kialakításához más eszközt kell keresnie.

• Fájdalmát sirató seb: 15. Szint

Mágikus fókusz: Magyalvessző (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Írányított

Varázsláskor a célpontra mutatsz (ha van nálad magyalvessző, akkor azzal) mire az áldozat testén hatalmas seb nyílik. A seb nem mély, de bőségesen vérzik és egyre terjedő sötét foltot ejt az áldozat ruháján. Az áldozatnak minden Körben Állóképesség stresszdobást kell tennie. Balsiker esetén 2 rövid távú Kimerültség Szintet veszít. 1-2-re az áldozat egy Kimerültség Szintet veszít. Az Öntudatlanság elérése után a továbbiakban az Egészség Szintek fogynak. 3-8 között nincs változás. 9-es eredmény felett a vérzés eláll. Harcoló célpont Állóképesség dobása hárommal rosszabb. Ha az áldozat nyugalomban van, +1 kedvezményt kap dobására. A Kimerültségből és sérülésből eredő levonások együttese természetesen továbbra is érvényesül a dobásoknál. Ha az áldozat külső segítséget kap, 7-es célszám elleni Seborvoslás dobással lehet a vérzést elállítani.

20. SZINT: Megsemmisítheted a kiválasztott személy egyik fontos érzékszervét.

• Hályogátok: 20. Szint

Mágikus fókusz: Fehér üvegszem (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Hh./Pill.

Az áldozat szemére tejszerű hályog kerül, ami teljesen megvakítja.

• Összefacsarodott nyelv: 20. Szint

Mágikus fókusz: Emberi nyelv (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Hh./Pill.

A célpont nyelve órarugószerűen felcsavarodik, és emiatt képtelen lesz egy szót is szólani. A varázslat meglehetősen károsan hat a mágusokra.

• Az elaggott test: 25. Szint

Mágikus fókusz: Öreg ember szíve (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A célpont hirtelen egyszerű dobás eredménye + 5 mennyiségű évet öregszik. A Tulajdonságvesztést szokásos módon kell kidobni. A varázslat csak felnőttekre hat (16 év felett). Ha fókusz használsz, akkor ahogyan lassanként széttrökd a szívet, ugyanúgy facsarod ki az éveket is az áldozatodból.

• Leprásátok: 30. Szint

Mágikus fókusz: Leprás bőrhámja (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Külön.

Az átok hatására az áldozat húsa néhány hét alatt elrothad. A következő három hónap minden hetében az áldozatnak Állóképesség stresszdobást kell tennie 6-os célszám ellen, különben véglegesen elveszt egy Egészség Szintet. Ha bármikor Balsikert dob, akkor még egy Egészség Szintet veszít. A varázslat Tartamának végén az áldozat még egy Állóképesség pontot is elveszt. A mágiát fel lehet oldani, de a már elszenvedett károsodások nem távolíthatók el. A varázslat áldozata rendszerint meglehetősen visszataszító látvány. A húsa szó szerint cafatokban lóg a csontjairól, és a rothadás átható bűze kíséri. Amennyiben az áldozat valahogyan túlélte ezt az átkot, akkor sem fogadja be többé egyetlen halandó közösség sem. Ha fókuszt is használ, akkor a bőrdarabot varázslás közben az áldozat felé kell hajítani.

• Pestisátok: 35. Szint

H.: Külön., T.: Pill., Rituális

A varázslat járványt szabadít el a városban. A járvány hat-tizenkét hónapban belül éri el a csúcspontját és a közönséges járványok módjára terjedhet is. Miután megindult, elveszíti mágius jellegét, és a hatását csak óvintézkedésekkel lehet csökkenteni. Az ereje teljében lévő járvány néhány hónap alatt elviszi a város minden tizedik lakóját. A varázslat használatát sőt, másolását Hermész Rendjének legnagyobb része teljes mértékben elutasítja.

40. SZINT: Képes vagy Közeli Hatótávon belül megölni valakit.

• A halál csókja: 40. Szint

Mágikus fókusz: nincs.

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

Akit megcsókolsz, az azonnal meghal. A halál egyetlen jele ajkaid megfeketedett lenyomata. Ehhez a varázslathoz sem mozdulat, sem beszéd nem szükséges, de ha vissza kiterjeszted a varázslat Hatótávját, akkor tudsz halálos csókot „dobni” is. 12 feletti Állóképesség próba szükséges a varázslat leküzdéséhez. A varázslat az orgyilkosság csendes és hatásos eszköze.

• Szívfacsaró: 40. Szint

Mágikus fókusz: Emberi szív (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Varázsoláskor a mágus összeszorítja a markát, ha használ fókuszt is, akkor ezzel a mozdulattal szétmorzsolja. Az áldozat egyszerre kétrét görnyed, s ha Állóképesség dobásának eredménye 15 alatt marad, szétmorzsoltszívvel

meghal. Ha sikerrel ellenáll is, még mindig veszít 5 Állóképesség pontot, továbbá valószínűleg megnyomorodik, és korai halált hal.

Rego Corporem varázslatok

5. SZINT: A célpont elveszti uralmát egyik testrésze felett.

• Rakoncátlan nyelvezet:

5. Szint

Mágikus fókusz: Magyalvessző (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Nap.

A célpont hebegve és érthetetlenül ejti ki a szavakat, ezért Kifejezőkészség dobásaiból -4-et veszít. A szavakat használó varázslatoknál 6-ot le kell vonni a varázslás dobásból, további büntetésképp pedig még egy Balsiker kockát kell használni.

• Balogsuta: 5. Szint

Mágikus fókusz: Magyalvessző (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A célpontnak Állóképességet kell dobnia 5-ös célszám ellen, különben kiejti a kezéből azt, amit tartott.

10. SZINT: Az áldozat elveszti az uralmat teste felett.

• Vitustánc: 10. Szint

Mágikus fókusz: A célponttól készült apró bábu (+5)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Nap.

A célpontod erőteljesen rázkódva jobbra-balra veti magát, de nem esik el. Az áldozatok 3 pontot vesztenek harci dobásaikból, és 1-et az egyéb dobásaikból.

• Pehelysúly: 10. Szint

Mágikus fókusz: Sastoll (+3)

H.: test/érintés, T.: Összp./Hh.

A varázslattal lebegni és mozogni is tudsz, de csak függőlegesen. Legfeljebb 50 font súlyt emelhetsz fel magaddal. A felszálló füst sebességével mozogsz felfelé, ha nagy súllyal emelkedsz, akkor lassabban.

15. SZINT: Teljes mozdulatlanságban tarthatsz valakit, amíg a szemébe nézel (H.) és összpontosítasz (T.).

• Fanatikus kitarás: 15. Szint

Mágikus fókusz: Berzerker hajfürtje (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Összp./Nap.

A célpont teste úgy viselkedik, mint ha sértetlen és pihent lenne mindaddig, amíg összpontosítasz (feltéve, hogy nem használtál vis-t a Tartam kiterjesztésére). Tartsd számon a varázslat Tartama alatt elvesztett Kimerültség és Egészség Szinteket, mert a varázslat lejártával ezek egyszerre érvényesülnek.

A kijelölt személyre folyamatosan, egymást követően többször is alkalmazhatod a varázslatot, s ezzel késleltetheted a varázslat végét – és az összegyűlt sebek érvényesülését –, de a testre csak Méret + 2 alkalommal lehet folytatólagos varázslatot tenni, a továbbiak hatástalanok.

• Békacomb: 15. Szint

Mágikus fókusz: Békacombok (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: 10 másodperc

Az a személy, akire a varázslatot mondják, 15 láb magasra vagy 25 láb messzire ugorhat (minden Málha pont 2 lábbal csökkenti a távolságot). A varázslat alanyának Ügyesség + Málha stresszdobást kell tennie 6-os célszám ellen, hogy sérülés nélkül érhesen földet. Sikertelenség esetén elveszt egy Egészség Szintet, Balsiker esetén pedig eltörik a bokája, vagy más, hasonló sérülést szenved. Varázslatonként egyszer lehet szökkenni, és az ugrást 10 másodpercen belül meg kell kezdeni. A békához hasonlóan a neki futástól az átlugrott távolság nem lesz nagyobb.

• Nyughatatlan holtak: 20. Szint

Mágikus fókusz: Zöld türkiz (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Hh.

A varázslat felkelti a holtat és szóbeli utasításod végrehajtására kényszeríti. A parancsnak nagyon egyszerűnek kell lennie, például „támadd meg, aki erre jön”. Használd a Birodalmak fejezetben a zombiknál (ha a tetemen van még valamennyi hús) vagy a csontváz-nál (ha már minden hús lemállott) megtalálható élőhalott statisztikákat. Csak az a holttest alkalmas, amelyiket nem egyházi szertartással temették el.

• Éltető ajándék: 20. Szint

Mágikus fókusz: Rubin (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

Áttöltheted tested energiáit bárkibe, aki nálad alacsonyabb Kimerültség Szinten áll. Az átvitel után a Szintek megcserélődnek: te vagy akkora Szinten, mint a varázslat alanya volt, ő pedig a te előző Kimerültség Szintedre kerül. A varázslás miatt elvesztett Kimerültség Szintet az átvitel után kapod meg. A varázslók régóta kutatják az elvesztett energia pótlásának lehetőségét, hogy többet tudjanak varázsolni és eleddig ez a legtöbb, amire jutottak. A rubin a Marssal áll kapcsolatban, így az életerő és a kitartás jelképe.

• Reptetés: 20. Szint

Mágikus fókusz: A célponttól készült apró bábu (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Ezzel a varázslattal függőlegesen a magasba emelhetsz, bárkit, aki +1-es vagy kisebb Méretű. Az áldozatok általában a felszálló füst sebességével emelkednek és ereszkednek, de a nehezebbek lassabban emelkednek és gyorsabban ereszkednek.

• A sétáló tetem: 25. Szint

H.: karnyújtás, T.: Pill., Rituális

A varázslat a holttestet szinte teljesen ostoba szolgává változtatja. Ha a tetemen van még némi hús, akkor zombi, ha teljesen csupasz, akkor csontváz lesz belőle (a megfelelő statisztikákat a Birodalmak fejezetben találhatod meg). A lény hűségesen de minden egyéni kezdeményezés nélkül követi az utasításaidat. A természetes rothadás megelőzésére *Romlatlan báj* (CrCo 5) varázslatot alkalmazhatod.

• Dróton rángatott báb: 30. Szint

Mágikus fókusz: A célponttól készült apró bábu (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Irányíthatod az áldozat kevésbé aprólékos mozgásait; akarod szerint sétál, megáll, fordul. Ha az áldozat ellenáll, mozgása görcsössé válik. Az áldozat képes kiabálni, de a szájmozgás ellenőrzésével mindenféle értelmes beszédet megakadályozhatsz. A célpontnak eszméletén kell lennie ahhoz, hogy mozgathasd. 12 feletti Erő dobással tudsz a varázslatnak sikerrel ellenállni; Körönként próbálkozhatsz.

• Az otthon melege: 35. Szint

Mágikus fókusz: Opál (+1)

H.: Saját (150 mérföld)/érintés, T.: Pill.

A varázslat teleportál téged vagy azt, akit megérintesz, az általad legjobban ismert helyre (ez valószínűleg a Műhelyed) feltéve, hogy a hely 150 mérföldön belül van. Mágikus kapcsolatban kell állnod a hellyel, ehhez megteszi egy padló – vagy egy faldarab. Az opál a Merkúr köve, s mint ilyen, szerencsés utazáshoz segít.

• Hétmérföldes csizma: 35. Szint

Mágikus fókusz: Opál (+1)

H.: Saját (21 mérföld)/érintés, T.: Pill.

A varázslat Hatótávon belül bárhová teleportál téged vagy azt, akit megérintesz feltéve, hogy már láttad a helyet vagy van hozzá mágikus kapcsolód. Ha Intelligencia + Célon tartás dobásoddal nem sikerül 11 fölé dobnod, az érkezés fonákul sül el. Például zuhanva esetleg a rossz irányba nézve érkezel meg. Balsiker esetén rossz helyre érkezel, esetleg egy falban jelensz meg (ajjaj!).

A Bonisagus Házból való Praefactus változatában a varázslat mindig biztonságos, zavartalan helyre szállítja őt (ha nem rontja el célon tartás dobását). Valamennyi varázslata megismerhető arról, hogy olyan méltóságteljessé teszi őt, amilyenén csak lehet. Ez a mágikus Sigillum.

herbam varázslatok

A Herbam varázslatok növényeken és növényi anyagokon működnek, mind élő, mind holt állapotukban. Mivel a fa a legfőbb alkotója a fegyvereknek, járműveknek, épületeknek, a Herbam varázslatok a legmegfelelőbbek ezek javításához vagy elpusztításához.

A növényi világ segítségül hívására is alkalmasak.

Creo Herbam varázslatok

Ezek a varázslatok létrehozzák és gyógyítják a növényeket. A felhasználásukkal teremtett élelem csak nyers vis használatával tehető táplálóvá. Az alább adott Útmutatók a növények leveles részére vonatkoznak. Fát létrehozni valamivel nehezebb, rendszerint 5 Szinttel magasabb mágiát kíván.

A legtöbb Creo Herbam varázslatban megjelenő mágikus Sigillum a nö-

vény létrejöttének módjában vehető észre. A merinita Silva almájának szokatlan íze lesz, a Tylalus Házból való Chevin által létrehozott fahíd korlátján faragott csatajelenetek díszelgethetnek.

• Beteg növény gyógyítása: (Változó)

H.: érintés, T.: Pill., Rituális

Ártó Herbam varázslatok hatását távolítja el (a halált kivéve) a Rituális és a varázslat Szintjének összemérésével.

5. SZINT: Gyümölcs vagy egy köteg rőzse teremtése.

10. Szint: Emberméretű cserje, vagy egyező méretben más növény létrehozása.

• Bacchus karja: 10. Szint

Mágikus fókusz: Szőlőlevél (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

Tíz lépés magas szőlőtövet növeszt Közeli mennyiségű fából vagy megtrágyázott termőtalajból. A szőlőt rendkívül erős és hajlékony, kiválóan használható kötélnek. Ha a fókusz rendelkezésre áll, a földbe kell ültetni, s a tő abból növekszik.

15. SZINT: Szoba megtöltéséhez vagy elegendő mennyiségű növény, esetleg ember méretű fa teremtése. Rá lehet venni a fát, hogy gyümölcsöt egy óra alatt hozza meg, jöllehet ezután egy évig nem fog gyümölcsöt teremni.

• Bacchus ölelése: 15. Szint

Mágikus fókusz: Szőlőlevél (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: 1 óra

Termékeny talajról induló erős, fás szőlőfolyondárok nőnek be a két lépés átmérőjű célterületet, hat láb magasan. Aki csapdába esik, nem tud mozogni. Elhárításához Gyorsaság – Málha dobást kell tenni, 9 felett. Kitöréshez 12 feletti Erő dobás szükséges (körönként lehetséges). Aki nem esett csapdába, segíthet az áldozaton: két kör alatt kiszabadíthatja. Egy óra múlva a szőlőtőke elfonnyad, s végül porrá omlik.

20. SZINT: Sövénykerítést hozhatsz létre.

• Tüsketal: 20. Szint

Mágikus fókusz: Egy darab tüske (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

20 lépés széles, egy lépés vastag, négy lépés magas tüskés bozótost teremt. A tüskék, melyek szokatlanul el-



lenállóak, +15 Sebtűréssel és 4 „Egészség Szinttel” rendelkeznek, és csak éles fegyverrel lehet őket levágni. Ha valaki megpróbál keresztülyomakodni közöttük, 9 feletti Erő dobást kell tennie, de a dobás eredményétől függetlenül +15 pont sebzést szenved. Balsiker esetén további 5 pont sebet kap. A bozótfal meglévő bokrokból, vagy termékeny talajról növekszik. 9 feletti Mászás dobás lehetővé teszi a karakternek, hogy megmássza a tuskófalat, de közben +10 sebzést szenved.

25. SZINT: Fából álló fal teremtetése.

• Élősovány: 25. Szint

Mágikus fókus: Tölgyfaág (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

Élő tölgyfából álló egyenes fal keletkezik, közeli fából, egyéb növényzetből, termékeny anyaföldből gyorsan növekedvén. 20 lépés hosszú, 1 lépés vastag, 5 lépés magas. 9 feletti Mászás Jártasság dobással lehet megmászni.

• Bőséges lakoma: 30. Szint

H.: Külön., T.: év., Rituális

Ezt a Rituálét a téli napfordulót követő első nap éjfélen kell varázsolni, megkísérelve biztosítani a hatókörbe eső minden termés egészséges és gyümölcsöző beérését. A varázslat védelmet ad minden métey és kór ellen, amennyiben az nem mágikus eredetű. Az időjárást nem képes befolyásolni, sem a különféle kártevők támadásait elhárítani, de a termés egészségesebb, bőségebb, ízletesebb, mint egyébként lenne. A varázslat egy mérföldes körzetben minden növényre hat, s a Rituális során minden elköltött külön egység vis után újabb mérfölddel bővül a Hatótáv. Bár a varázs leginkább az ehető terményekre hat, az összes többi növény egészségesebb lesz valamennyivel.

• Fából készült híd: 30. Szint

Mágikus fókus: Szálka egy fahidból (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

Díszes és tökéletesen faragott fahidat hoz létre kúszónövényekből, levelekből és fából. Hossza 50 lábat is elérhet, és elég erős +4-es méretű lények megtartásához.

Intellego Herbam varázslatok

5. SZINT: Egy növényről megtudatsz egy jellegzetességet.

• Kis növényhatározó:

5. Szint

Mágikus fókus: Zafir (+5)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

Tudatja veled, miféle növényt tartasz a kezeden. Általános képet kapsz természeti szokásairól. Növényi származékokkal ugyanoly jól működik, mint magukkal a növényekkel.

10. SZINT: Egy növény minden halandó világbéli sajátságának megismerése.

• Egy a természettel: 10. Szint

Mágikus fókus: Faun patájának egy szilánkjá (+5)

H.: test/érintés, T.: Nap./év.

Benyomásozód támad arról, hogyan juthatsz keresztül az erdőn, és hogyan juthatsz át a legkevesebb kárt okozva. Ez egyfajta közösséget jelent a fákkal. A varázslat minden természettel kapcsolatos dobásodhoz +2 kedvezményt ad (varázslatokhoz nem), ha erdei vagy hasonló környezetben vagy. Ha jelentősen megsérted az erdőt, a komünio megszakad, a varázslat véget ér.

• Növénykalauz: 15. Szint

Mágikus fókus: Ciprusfa levele (+3)

H.: Külön., T.: Összp./Hh.

Ha kimondod a varázslatot, a környező vegetáció odavezet a keresett növény legközelebbi példányához. Fel kell mutatnod a növényt példázó min-tát. 6 feletti Észlelés dobás szükséges a rezzenetnyi jelek követéséhez, ami a megfelelő irányba mutató és a növény felé integető ágakat, szárazakat jelent. A keresett növénynek megtalálhatónak kell lennie abban az erdőben, ahol próbálkozol, különben a varázslat automatikusan csütörtököt mond.

• Társalgás fákkal és növényekkel: 25. Szint

Mágikus fókus: összerágott levél (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Összp.

Egy beszélgetés erejéig képessé tesz érintkezésre a növényekkel. A társalgás Szintje attól a növénytől függ, aki-vel szóba elegyedsz: hosszabb életű és „nemesebb” növényeknek több mondanivalójuk van. Egyetlen egyszerű kérdés megválaszolása 10–30 percet vesz igénybe, lassabban nővők lassabban is beszélnek. Általánosságban a növény a termőföldről, környező más növényekkel kapcsolatos társasági pletykákról beszél, de a rövidebb ideig tartó eseményekre nem nagyon figyel-

nek oda, úgymint állatok, emberek elhaladására, hacsak az illető nem tett valami számukra jelentőset (például ág letörése). Fontos újságok viszont nagyon gyorsan elterjednek az erdőben, a szél viszi fától fáig a híreket. A veled levők semmit sem értenek a beszélgetésből.

• Vesszők sikolya: 25. Szint

Mágikus fókus: Mogyorófa pálca (+1)

H.: test/érintés, T.: Összp./Hh.

Értesít arról, hol lesz a közeli jövőben (a következő pár másodpercen belül) fából való dolog. Az érkező fa előtt halk sívítás jelzi, hol fog elhaladni. +8 védekezés kedvezményt kapsz minden fából készült fegyver ellen. Automatikusan félreugrasz minden, legalább 10 lépés távolságból érkező fa lövedék elől (hacsak olyan sok nem érkezik egyszerre, hogy nem tudnál mindnek az útjából kitérni – ebben az esetben a lövések célszáma +3-mal módosul). 10 lépésnél közelebb jutó íjászok célszáma 5-tel magasabb a normálisnál, ha rád lőnek.

• A fák tanácsa: 45. Szint

H.: 20 mérföld, T.: Hh., Rituális

Minden mágikus, és a mozgás rejtett képességével rendelkező fa kihúzza gyökereit, és (legfeljebb 20 mérföld távolból) odagyűlik, ahol a Rituálíst elvégezted. Tündérerdők fái különösen hajlamosak eleget tenni a hívásodnak. Amint összegyűlnek, a fák bizottságot alakítanak, amelyekben megvitatják a fajukat érintő problémákat. A megoldáshoz ősi erőket is felkelthetnek segítségül. A Diéta alakulása nem biztos, hogy kedved szerint való lesz. A fák egy hónapig maradnak megelevenítve, és ennek lejártá előtt visszatérnek a helyükre. Évtizedenként csak egyszer hívhatók össze.

Muto Herbam varázslatok

A legtöbb Útmutató feltételezi, hogy megváltoztatasz egy növényt, attól az még növény marad. Másvalamivé átalakítani 5 Szinttel magasabb varázslattal lehet, mint amit az Útmutató előír. Egy egész fa elváltoztatása mindig nehezebb feladat, mint hasonló mennyiségű más növény, vagy növényi anyag átalakítása.

5. SZINT: Kisebb faág, bot vagy apróbb cserje megváltoztatása.

• Rózsafa bot: 5. Szint

Mágikus fókus: Rózsatővis (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

Egy fa teljes hosszában (egészen hat láb hosszúságig) kemény, éles töviseket növeszt azokon a pontokon, ahol megérinted. Ha a varázslatod botra alkalmazod, a tüskék +4-et adnak az első támadáshoz, de ekkor letörnek.

10. SZINT: Közéltően ember méretű növények átváltoztatása.

15. SZINT: Kisebb fa megváltoztatása.

• Üssed, üssed botocskám!: 15. Szint

Mágikus fókus: Kis gally (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Rudak, pálcák, nyelek vagy más vékony, hosszú, nem élő fatárgyak meggörbülnek és féktelen, ostorszerű csapkodásba kezdenek, majd hirtelen abbahagyják, és úgy maradnak. Új alakjában minden eszköz használhatatlanná válik. A pörgő fa +4 sebést okoz annak, aki kezében tartotta, ami kedvezményként járul fegyverek és boldogabb végű botok sebzéséhez. Ha rendelkezésre áll egy kis ágacska, mágikus fókuszként használható.

• Facsavar: 15. Szint

Mágikus fókus: Gyöngy (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.

Élő fát szokatlan alakzatba csavarhatsz. Szükségtől függően kalitkát, menedéket vagy falat formálhatsz. A levelek állása is befolyásolható, például egységes tetőzet alakítható ki belőlük eső ellen. A Forma kialakítása 1–10 percet vesz igénybe, az alakzat bonyolultságától függően; ez idő alatt összpontosítanod kell.

• Bronz kötélzet: 15. Szint

Mágikus fókus: Bronzdarab (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill., Köv.: Terram

10 lépés hosszig a legjobb minőségű, legtisztább bronzba változtatja a köteleket (amit növényi anyagokból vertek). Normál körülmények között nem törlik el. Ha rendelkezésre áll egy darab bronz, azt a kötelhez kell érinteni varázslás közben.

20. SZINT: Kisebb szobányi területű bozót átváltoztatása.

• A repülő fadarab: 20. Szint

Mágikus fókus: nyílvevő (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill. Köv.: Rego, Irányított +2

Egy darab fát áramvonalas, horgas tüskés, erős vesszővé alakít, ami a célpontra repül. A sebzés az átváltoztatott fa méretétől függ, bot (mint felső mérethatár): +20, két láb hosszú ág: +15, pálca: +10. Ha becsapódik valakinek a testébe, kihúzása egy Egészség Szint elvesztését okozza, amennyiben nem dob 7 fölé Állóképesség alapján, amihez hozzá lehet adni a vesszőt kihúzó ember Seborvoslás Jártasságának értékét, már ha van neki ilyen.

• Fából vaskarika: 20. Szint

Mágikus fókus: Vasdarab (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./év., Köv.: Terram

Élő vagy holt növényt olyan nehézzé tesz, mint a vas. Akkora mennyiségű folyamatos növényi anyagra hat, mint egy apróbb fa, vagy egy kisebb tisztásra való fű. Éles növények hirtelen megszűnyosodva halálösszá válhatnak. A rendelkezésre álló vasdarabot a növényhez kell érinteni, a változást elősegítendő.

25. SZINT: Nagy fa átváltoztatása.

• Múló fásultság: 25. Szint

Mágikus fókus: Csillagrubin (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Vég., Köv.: Mentem

A fát az emberéhez hasonló öntudatra emeli. Az ilyen fa képes látni és hallani, ami körülötte történik, az érzékelés normális emberinek megfelelő Szintjén. Bizonyos mentális Tulajdonságai és jellemvonásai a varázslóéra fognak hasonlítani. Ágait egészen lassan képes mozgatni, érzékelhetetlenül más emberek számára. Mágikus aurában élő fákkal Spontán módon megesis olykor ugyanez, amit a hermetikus varázslók rendre azzal magyaráznak, hogy a kezdeti időkben, a Domíniumok keletkezése előtt, amikor a tündérek még az emberiséggel együtt táncoltak a földeken, minden fa „éberen” volt, és sokan közülük beszélni is tudtak. A csillagrubin okkult entitások szólítására és befolyásolására használatos.

30. SZINT: Egy egész erdő rész átváltoztatása.

• Az elátkozott erdő: 30. Szint

H.: Közeli, T.: Vég., Köv.: Perdo, Rituális

Korábban szokványos erdőt vesze-

delmes hellyé változtat. A fák tudatossá és rendkívül kegyetlenekké válnak, képesek látni, hallani és korlátozottan mozogni. Gyökereiket nem tudják kiemelni a földből, de ágaikkal egy-két óra leforgása alatt elérlik a talajt. (csak a bolond alszik ilyen erdőben.) Eltorzulnak és rendkívül visszaszítóká válnak, s a rettegető képzelet fenyegető arcokat képzelhet beléjük. Csak gonoszra hangolt állatok, mint a vad-disznó és a varjú marad meg az efféle helyeken, s utánuk nem sok ehető marad. Arról, hogy mi minden megtörténhet, ha ezt a Rituálist tündéri erdőre alkalmazzák, csak Hermész Rendjének legősibb – és erősen vitatott – legendái mesélnek.

Perdo Herbam varázslatok

Ezek a varázslatok elpusztítják a növényeket és növényi származékokat. Mivel sok tárgy készül fából, ez minden képzeletet felülmúlóan romboló hatású lehet. Az Útmutatók halott fa pusztítására vonatkoznak. Élő fára vonatkoztatva a megfelelő varázslat 5 Szinttel emelkedik.

5. SZINT: Ember méretének megfelelő mennyiségű, halott faanyag elpusztítása. Belefér egy véka (kb. 25–36 liter) zöldség, gyümölcs vagy gabona ehetetlenné tétele. (Életmegvonás).

• Korhadt fa átka: 5. Szint

Mágikus fókus: Csipetnyi fűrészpor (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Élettelen fa objektum elkorhad és a földre zuhan. Ajtó méretű tárgyak a legnagyobbak, amire ezzel a varázslattal hatni lehet, de ekkor két kör alatt rothadnak szét. Rendszerint nagyobb elvások darabok hullanak le a tárgyról, s így lassan szétesik mind kisebb és kisebb részekre, míg végül csak a por marad.

A Verditius Házbéli Ferramentum változatában ez a folyamat rendkívül fegyelmezetten megy végbe, mágikus Sigillumának megfelelően. A szétesés felülről lefelé halad, a tárgy pedáns rendben porlad el.

15. SZINT: Közeli távon elérhető holt fa pusztítása.

• Varázslatos ősz: 15. Szint

Mágikus fókus: Maréknyi hó (+3)

H.: Látótáv/1 mérföld, T.: Pill.

A lombhullató fák (amelyek normális körülmények között ősszel elvesztik lombjukat) levelei megbarnulnak, majd lehullanak. A teljes folyamat egyetlen perc alatt megy végbe. Az érintett fák csak a következő tavaszon rugyeznek ki újra.

• Hervasztó bánat: 20. Szint

Mágikus fókusz: Angyalgyökér levele (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Elhervaszt és kiszárít egy élő fát, amely kétszeres embermagasságnál nem nagyobb. A varázslattal hatni lehet kis növényekre is, amelyek 10 láb sugarú körben találhatók a varázsló körül. A mágikus fókuszként használt angyalgyökér levelet szét kell morzsolni és a szélbe szórni.

• A nagy rohadás: 25. Szint

Mágikus fókusz: Korhadt fadarab (+1)

H.: Külön., T.: Pill.

Nagymennyiségű faanyag korhasztható el a varázslat segítségével, akár faházak vagy kisebb fogadók is. A fa az összeomlás előtt jó egy percig rettentelen csikorog, recseg-ropog és nyög.

30. SZINT: Látótávba eső halott fa elpusztítása.

• Hamuösvény tiprása:

30. Szint

Mágikus fókusz: Fekete ónix (+1)

H.: Külön., T.: Pill.

Ahogy végigsétálsz egy erdőn a varázslat elmondása után, a növényzet 10 lábnyira előtted, és 5–5 láb szélességben mindkét oldalon elsorvad és meghal. A fákból csak meztelen csonk marad, a leveleik és a kisebb növények hamuvá omlanak. Minden egyes varázslás után hét mérföldes sétát tehetsz. A varázslat alkalmazása tündérekben nem ajánlott. A fekete ónix átkot és halált hoz.

Ezt a varázslatot eredetileg egy flambeau mágus fejlesztette ki, és díjat nyert vele a Flambeau Ház előljárójától.

Rego Herbam varázslatok

• Erdőtündér ellenes mezsgye: (Változó)

Mágikus fókusz: Csillagrubin (+3)

H.: Külön., T.: Kör

Ugyanúgy működik, mint a *Vízi tündér ellenes mezsgye* (ReAq Változó), de erdei tündérektől oltalmaz. Bizonyos irányból nézve éjszaka a mezsgye felett zöldes színű kupola dereng.

5. SZINT: Kis ág, pálcá vagy alacsony cserje irányítása.

10. SZINT: Nagyjából emberméretű dolgok uralása. Fából készült fegyver dämadásának elhajlítása.

• Fafegyverek taszítása:

10. Szint

Mágikus fókusz: Bot (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Nap.

Visszaveri egy fa fegyver egyszerű csapását, akár egy kétkézes bunkósbotét is. Körönként különböző támadásokat verhetsz vissza. A támadás automatikusan félresikerül, de a támadónak dobniá kell, hogy kiderüljön, nem lett-e balsiker az eredmény. A közelharc fegyvereket két külön balsiker kocka sújtja. Ha botot hordasz, mágikus fókuszként félre kell vetni a varázslásakor.

15. SZINT: Alacsonyabb fa irányítása. Fafegyverek több támadásának visszaverése.

• Az erdő szelleme: 15. Szint

Mágikus fókusz: Ostorforma faág (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Irányított

Egy jókora faág a célpont felé lendül. A találathoz irányítanod kell az ágot; a sebzés +10.

• Gordiuszi túskecsomó:

15. Szint

Mágikus fókusz: Kis háló (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Külön., Irányított +1

Megfogsz egy hosszú fát, és a célpontra hajítod (célzó dobás szükséges a találathoz). A fa beburkolja az áldozatot (feltéve, hogy elég hosszú ehhez), akinek 10 feletti Erő stresszdobást kell tennie a kiszabaduláshoz (körönként egy próba lehetséges). Balsiker esetén csak külső segítséggel képes megmenekülni. Ha a fán tuskék is vannak, az +6 sebzést jelent a csapdába eséskor, és minden alkalommal, amikor az áldozat megpróbál kiszabadulni, akár sikeres, akár nem. A növényi anyagokból vagy fűből készült háló az egyezési törvénye révén segíti a varázslatot.

20. SZINT: Kisebb szobának megfelelő méretű bozót megváltoztata-

tása. Fafegyverek minden ismert támadását elhárítja.

• Gúzsba fonó növényzet:

20. Szint

Mágikus fókusz: Kis háló (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Külön.

A kiterjesztett karod által kijelölt területen, nem messzebb 15 lépésnél, a fű és minden kisebb növény feléled, és a közel lévő személyeket megragadja, majd beburkolja (a szabaduláshoz 9 feletti Erő dobás szükséges, amit percenként lehet megpróbálni). Ha valamikor is balsikert dob, attól kezdve nem tudja magát kiszabadítani. Egy óra múltán a növények eleresztik áldozatukat és visszatérnek megszokott életükhez. 6 feletti összpontosítás dobással egy személy el tudsz engedni körönként.

• Brutus fegyvere: 20. Szint

Mágikus fókusz: Vércsepp (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Külön., Köv.: Auram

Feléleszt egy fa vagy fanyelű közelharc fegyvert a kézben, ami megtámadja tulajdonosát. E támadást addig folytatja, míg meg nem öli gazdáját vagy szét nem törik. Amikor elmondják a varázslatot, a fegyver megpróbál megszabadulni kezelője fogásától (Gyorsaság – Málha stresszdobás 9 felett). A következő körökben a fegyvert forgató személy megpróbálhatja visszaszerezni az uralmat fegyvere fölött 6 feletti Erő stresszdobással, amit körönként egyszer tehet. Ha balsikert dob, maradék kontrollját is elveszti, és a fegyver a továbbiakban automatikusan eltalálja (lásd alább). Noha továbbra is forgatója kezében marad, a fegyver nem üt tovább sem ellene, sem az ő érdekében.

Amint a fegyver kitör és szabadabbá válik, a fegyver a levegőben lebegve a tulajdonos ellen támad, és az ő támadó- és sebzőértékeivel harcol (mindig másodikkal üt, vagyis az elveszett első ütés hátrányait halmozottan szenved el). A korábbi tulajdonos lázadó fegyvere ellen harcolhat. A fegyver védekezése 7 – Súly. Egykezes fegyverek Sebztűrése +10, „Egészség Szint”-jük 3 (sebesülés hátrányok nélkül). Kétkézes fegyverek Sebztűrése +14, Egészség Szintjük 4. A lebegő fegyver ellen használt dobó- és löfegyverek –5 támadó és sebző hátrányt kapnak.

A varázslathoz használható vércseppet családját eláruló személy testéből kell nyerni.

25. SZINT: Nagy fa irányítása. Fatárgyakat teljesen távol tart-

hatsz személyedtől (például támadó fafegyvereket, akár látod, akár nem).

• A fák ura: 25. Szint

Mágikus fókuszs: Százéves fa kérge (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

A kiválasztott fa ágait a kívánt irányba mozgathatod, illetve meghajlíthatod törzsét. Az ágaival küzdő fa pontszámai: első ütés +5, támadás +7, sebzés +16. Normál fegyverek úgy szólván semmit sem érnek a nagy fák ellen.

• Lábrakelt erdő: 30. Szint

Mágikus fókuszs: Lila ametiszt (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Mint a *Fák ura* (ReHe 25) a fát mozgítani is tudod, az ember sebességének felével. Ha balsikert dobsz összpontosítás kockáddal, a fa megtámad téged, mert felébresztetted és megzavartad a varázslatoddal. A lila ametiszt Jupiter köve, s mint ilyen, mások parancsolásában segít.

Ignem varázslatok

Amilyen illékony és veszélyes a tűz, épp olyanok ezek a varázslatok. A tűz Művészetét követő mágusok nagyon óvatosan és tisztelettudóan bánnak ezzel az anyaggal, mivel a tűz barátja és ellensége egyaránt veszélyes. A mesélők figyeljenek oda, hogy különösen az Ignem Balsikerek legyenek halálos kimenetelűek.

A fény és hő is ehhez a Formához tartozik. Fontos észben tartani, hogy a hő egyben a meleg hiányát is jelentheti, tehát a hideget okozó varázslatok is az Ignem Formán keresztül lehetségesek.

A különböző Ignem varázslatok csak bizonyos nagyságú tüzekre képesek hatni. A tüzek nagyságának felosztására a következő kategóriákat használjuk: gyertya, fáklya (CrIg 5), tábortűz, máglya (CrIg 10), háznői tűz (CrIg 15). Ha csak nincs külön kitétel erre, akkor egy bizonyos nagyságú tüzre ható varázslat értelemszerűen a kisebb nagyságú tüzekre is használható. A tüztől eredő sebesülést a *Harc* fejezet 135. oldalán találod.

Creo Ignem varázslatok

A tüzet teremtő varázslatok sokoldalú fegyverek, elpusztítják az élőket, az élőholtakat, az épületeket és a harci szellemet. Azonban ha tűzvarázslatokra építesz, sokat kockáztatsz. A tűz engeszthetetlen azokkal szemben, akiknek az irányítás kicsúszik a kezéből és az önhamvasztás réme örökké ott lebeg a tűz használóinak feje felett.

A Creo Ignem varázslatok esetén megszokott Sigillumok a láng szokatlan színében, alakjában vagy még szokatlanabb szagában jelentkeznek.

5. SZINT: Kisebb tüzeket hozhatsz létre, melyek lángjai 1d10+5 nagyságú sebzést okoznak.

• Holdsugár: 5. Szint

Mágikus fókuszs: Hegyikristály (+5)

H.: Külön., T.: Külön.

A varázslat a karjaidal formázott kör területére fentről érkező enyhe fényt teremt, amennyi még elegendő az olvasáshoz. Addig tart, amíg a karjaidal körülkerítve tartod a területet. A hegyikristályt a holddal összefüggésben szokták emlegetni.

• Lángoló tenyér: 5. Szint

Mágikus fókuszs: Kovakő (+1)

H.: érintés, T.: Összp.

Lángnyelv táncol a tenyereden. A varázslat Tartama alatt a tenyeredet végig felfelé kell fordítanod. A szél elűjhatja lángot.

10. SZINT: Képes vagy nagyobb méretű tábortüzet vagy kisebb máglyát teremteni, melynek heve +10 sebzést okoz.

• Kovácműhely izzó heve: 10. Szint

Mágikus fókuszs: Krizolit (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Annyira felforrósíthatasz egy fémdarabot, hogy senki sem tudja megfogni. Ha mellpáncél vagy sisak méretű páncéldarabok egy Körig közvetlenül bőrről érintkeznek, akkor +10 sebzést okoznak. A sebzés a következő Körben is folytatódik, de körönként két ponttal csökken (a második Körben +8, majd +6, stb.). A kisebb tárgyak kevesebbet sebeznek. A páncél alatt általában bőrruhát vagy más alsóruhát viselnek és ez az áldozatnak +2 Sebtűrés járulékat ad a hővel szemben. A krizolit erősen kötődik a Naphoz.

• Lángtalan lámpás: 10. Szint

Mágikus fókuszs: Lámpaolaj (+1)

H.: érintés, T.: Külön.

A kezeden tartott tárgyból a lámpához hasonló fény sugárzik egészen addig, míg a tárgyat a kezeden tartod. Ha van nálad lámpaolaj, akkor erősíti a varázslatot, ha a tárgyra folyatod. A varázslat alatt a tárgy elnyeli az olajat.

15. SZINT: Háznői nagyságú tüzet okozol, aminek lángjai +15-ös sebzést okoznak.

• Skarlát villanás: 15. Szint

Mágikus fókuszs: Kovakő (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Irányított -3

Ragyogó vörös fény villan fel a levegőben bárhol, ahol csak akarod. Ha valakinek az arcát célzod meg, az áldozatnak 9 feletti Állóképesség stresszdobást kell tennie, különben átmenetileg megvakul. Balsiker esetén az áldozat teljesen megvakul. Ha csak elvakította a fény, percenként Állóképesség próbát tehet 9-es célszám ellen, hogy visszanyerje a látását. A Célzás módosító akkor érvényes, ha varázslatoddal a szemet vetted célba.

A Jerbiton házbéli Rose változatában a láng felvillanásának körzetében enyhe rózsáillat érezhető.

20. SZINT: +20 sebzéshez elegendő erejű tüzet tudsz létrehozni

• Lángból készült pilum: 20. Szint

Mágikus fókuszs: Gerely (+1)

H.: Külön., T.: Pill., Irányított +1

A tenyeredből két láb vastag, lándzs alakú lángsugár lövell elő (ha fókuszt is használsz, akkor az megsemmisül), és +25 sebzést okoz (a varázsló és a célpont közötti távolság növekedésével csökken a sebzés is, lépésenként -1 levonás jár). 25 lépésnyi táv megtétele után a láng kihuny.

25. SZINT: Képes vagy tűzvészt vagy +25-ös sebzést okozó tüzet előidézni.

• Tűzszalagok: 25. Szint

Mágikus fókuszs: Sárga gyémánt (+1)

H.: Külön., T.: Pill.

A kezeidből 60 fokos ívben tucatnyi, 15 lépés hosszú sokszínű lángszalag kígyózik elő. A 60 fokos szögön belül tartózkodó személyek +20 sebzést szenvednek; a célpont és a varázsló közötti távolságtól függően a sebzés-

hez lépésenként -1 járul. A varázslat akkora területre hat, hogy célzó dobásra csak kivételes esetben van szükség. Aki észreveszi a szalagokat, az 18+ eredményű Gyorsaság - Málha stresszdobással hasra vetheti magát és így az okozott sebzésnek csak a felét szenved el. A célpont és a varázsló közötti távolságtól függően a dobásodra lépésenként +1 járulékot kapsz. Ha az eredmény Balsiker, akkor a sebzéshez még 5 pont adódik. A sárga gyémánt a Nappal áll kapcsolatban.

30. SZINT: +30-as erősségű tüzet teremthetsz.

• Pokoltüzes golyóbis:

30. Szint

Mágikus fókusz: Tűzsárkánygyík szíve (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Irányított

A varázslat hatására alma nagyságú golyó jelenik meg a kezeden. Miután elhajítottad, a golyó abban a pillanatban lángra lobban, amint megérint valakit. Az áldozat +30 sebzést szenved el továbbá 5 lépésnyi távolságon belül mindenki megvakul. A vakság egy Körig tart, de 12 feletti Állóképesség dobással elkerülheted (Balsiker esetén a vakság végleges). A golyóbist három Körig tudod a kezeden tartani, a harmadik Kör után kihuny.

A Tremere Marius változatában a golyó nagy robajjal csapódik be. Sigillum ilyen hanggal cifrázza a varázslatait..

• Lobogó penge: 30. Szint

Mágikus fókusz: Tűzsárkánygyík vére (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Külön.

A varázslat hatására egy fémpenge teljes egésze lángokba borul. A lángok megkészszerzik a penge sebzését (vagy +6-ot adnak hozzá attól függően, hogy melyik érték a nagyobb), és újabb tüzeket is okozhatnak. Azonban fontos, hogy fél óra múltán a penge olvadásig hevül. A varázslat véget ér, amint ez a folyamat megindul. A kard forgozójának nem árt kesztyűt húznia, mivel a hő a markolatot sem kerüli el. A penge sebzéséhez a fókuszából eredő +3 módosító is hozzáadódik, mivel a tűz jóval forróbb és hevesebb.

• Bekerítő lángművelet:

30. Szint

Mágikus fókusz: Macskaszem kő (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp., Irányított

A varázslat hat láb magas lánggyűrűt hoz létre. A kör 1 láb sugarú, de csinálhatsz belőle oszlopot is, vagy egészen három lépésig növelheted a sugarát. Mindenki, aki áthalad a lángokon +20 sebzést szenved el. A középpont helyét nem tudod megváltoztatni. Ha megpróbálsz valakit körülvenni a tűzgyűrűvel, célzó dobást kell tenned. A macskaszem a Nappal társított kő.

Intellego Ignem varázslatok.

5. SZINT: Érzed a tűz egyik tulajdonságát.

• Múlt tüzek árnya: 5. Szint

Mágikus fókusz: Nagy darab szén (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A varázslat segítségével megállapíthatod, hogy az elmúlt Holdhónap során hol égett tűz. Vibráló halványpiros fény jelzi a tűz helyét, és azt is megérzed, hogy nagyjából, mikor lehetett ott a tűz. A varázslattal nem a múltba pillantasz, mindössze érzékeled a tüzek nyomait.

10. SZINT: Felismered a tűz összes köznapi tulajdonságát.

• A hamu meséje: 10. Szint

Mágikus fókusz: Zafir (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

A varázslattal megállapíthatod, hogy mi volt a megérintett hamu eredetileg, továbbá milyen körülmények között és mikor égett el. A két utóbbit a hamu rajzolatából és alakjából sejtet meg.

15. SZINT: Érzékeidre nem hat a tűz (például átláthatasz a házban dúló tűzvészben). Ha sok a füst, akkor meg kell felelned az Auram Követelménynek is.

• A derengő meleg: 20. Szint

Mágikus fókusz: Macskaszem kő (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Hh.

A varázslattal „látod” az emberi vagy magasabb hőmérsékletű tárgyak és élőlények képét. Sötétben kiválóan alkalmazható, bár az igazi látással nem egyenértékű.

• A lángnyelvek meséje: 25. Szint

Mágikus fókusz: Szájba vett hamu (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Összp.

A varázslat lehetővé teszi, hogy az általában rendkívül zavaros és figyelmetlen tüzekkel szóba elegyedj. Még több tüzelőanyag ígéretével fenntartható az érdeklődésük. A tüzek rendre csak azzal foglalkoznak, hogy mi mindent égettek már el, de valamennyire odafigyelnek a körülöttük zajló eseményekre is.

• Kapcsolat a lángokkal: 30. Szint

H.: 1 mérföld, T.: Összp., Rituális

1 mérföldön belül megismered az összes gyertyánál nagyobb tűz helyét és méretét. A gyertyák és az ennél kisebb tüzek észlelési távolsága 100 lépésnyi. 13-as célszám elleni Intelligencia + összpontosítás dobással összpontosíthatasz a tüzek valamelyikére és megtudhatod, hogy mi minden van a tűz körül (például személyek, élelem, sátrak). Balsiker esetén a kémlelt személyek meglátják alakodat a tűzben. Egy darab égett fa vagy kanóc szükséges ahhoz, hogy a megjelölt tűzbe belenézhes. A fa ez esetben az egyezés törvénye szerint mágikus kapcsolat-ként üzemel.

Muto Ignem varázslatok

Ha a tüzet valamilyen másik elemmé szeretnéd átváltoztatni (például vízzé), akkor ehhez az Útmutatóban feltüntetett megfelelő varázslatnál legalább 5 Szinttel magasabb varázslatra van szükséged. Ha csak valamilyen apróbb változást szeretnél, mint például a lángot egy pillanatra fényesebbé tenni, akkor általában az erre vonatkozó Útmutatónál pár Szinttel alacsonyabb varázslatra van szükséged.

5. SZINT: Megváltoztathatod a fáklyányi nagyságú tüzeket.

• Szívárványos csapás: 5. Szint

Mágikus fókusz: Rubin (+5)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A varázslat hatására a tűz egy pillanatra fényesen fellobban. Aki belenéz a tűzbe, a sokszínű lángoktól egy Körre megvakul, ha csak Állóképességével nem dob 7 fölő.

10. SZINT: Képes vagy a máglyánál nem nagyobb tüzeket megváltoztatni.

• Tűznek, lángnak mutatványa: 10. Szint

Mágikus fókusz: Színes szalagok (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

A varázslat hatására különböző színekben pompázó füst jelenik meg, lángsugarak és furcsa ropogó, sistergő zajok jönnek elő a tűzből. A hatás annyira látványos, hogy aki belenéz, a körülményektől függően vagy elképed, vagy pedig elborzad. A jelenség begyűjthetja a közelben lévő éghető anyagokat is és kisebb égési sebeket okozhat a tűz két lábnyi körzetében tartózkodóknak.

• Tűzraj: 15. Szint

Mágikus fókusz: Fullánkos rovar (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Tűzlabdafelhővé változtathatod a tüzet, ami parancsodra repül és zaklat. E felhő minden lángnyelve egy nagyobb rovar nagyságú és bárki, akit a tűz hét lépésnyi körzetén belül kijelölsz a tűzrajnak, a forró érintések hatására - 2 levonást és még két Balsiker kockát kap minden dobására. Ha fókusz is használ, akkor a fullánkos rovar a tűzbe kell vetni.

• Lángoló fogda: 15. Szint

Mágikus fókusz: Kis fém kalitka (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap.

Egy máglyát kicsinyke kastélyt formázó börtönné alakít. A közepébe dobott személy nem ég meg, de ha megpróbál áttörni a lángokon, akkor 1d10+25 sebzést szenved.

• Tűzcsapda: 20. Szint

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Vég., Rituális

A varázslat egy tábortűz lángját és hőjét behelyezi egy olyan kicsi és kemény tárgyba, mint amilyen a drágakő vagy egy fémdarab. A tárgyat összetörésével a láng ismét kipattan, de kialszik, ha nincs mit elégetnie. A tárgy olyan hőmérsékletű és fényű, mit a szén.

20. SZINT: Átalakíthatsz egy tűzvést.

• Jéggé dermedt lángok: 25. Szint

Mágikus fókusz: Vízelementál kivonata (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Külön., Köv.: Aquam

Jéggé változtathatod az égő házat. A jég alakja gyönyörűen faragott lángnyelv, míg csak olvadni nem kezd. Ha a jég félig elolvadt, ismét előtűnnek a lángok, de a vizes környezet miatt vélhetőleg nem terjednek tovább.

30. SZINT: Egyszerre számos tűzre is hathatsz (Látótávon belül).

Perdo Ignem varázslatok

A tűznek csak bizonyos részletét (füstjét vagy fényét) megszüntetni bonyolultabb annál, amit az Útmutatóban olvashatsz. Az ilyen varázslatok ezért a feltüntetettől magasabb Szintet igényelnek. A Hatótáv viszont változatlan marad.

5. SZINT: Elpusztíthatsz egy legfeljebb ember nagyságú tüzet, mint amilyen például a tábortűz (Tűzfodrok kioltása).

10. SZINT: Az összes hőt kivonhatod bármiből, ami nem nagyobb egy doboznál.

• Dühöngő lángok megfékezése: 10. Szint

Mágikus fókusz: Krizolit (+5)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A varázslat mindenestül eltávolítja egy máglya hőjét, ami ezután forróság nélkül ég le. A visszamaradó lángok semmi mást nem égetnek meg, és nem is terjednek tovább. Ha varázslás közben fókusz is használ, akkor a krizolitot össze kell törnöd.

• Tél jeges ujj: 10. Szint

Mágikus fókusz: Gránátkő (+5)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

Az áldozat enyhe hűvöset érez, miközben testhőmérséklete egyre csökken (10 feletti Állóképesség dobás, vagy elveszít egy rövid távú Kimerültség Szintet). Az áldozat egyúttal fogékonyabb lesz a megfázásra és a többi apró de kellemetlen betegségre is. Ha gránátkövet is használ, akkor a varázslás közben össze kell törnöd. A gránátkövek védelmet nyújtanak betegségekkel szemben, vagyis ha összetörsz egyet, akkor az egyezés alapján segítséget kapsz a varázslatodhoz. Az állatokkal szemben Animalem, emberekkel kapcsolatban Corporem a varázslat Szüksége.

15. SZINT: Elpusztíthatod a ház nagyságú tüzeket is.

• A könyörtelen hideg: 20. Szint

Mágikus fókusz: Gránátkő (+3)

H.: Külön./Látótáv, T.: Pill.

A levegő a varázsló környezetében (10 lépés távolságig) valamivel fagypontra alá hűl le. Élettelen dolgok nem csak felületi fagyást szenvednek, hanem teljesen átfagynak. A varázslón kívül az összes élőlény veszít egy rövid távú Kimerültség Szintet, és legalább 6-os eredményű Állóképesség dobást kell tennie, hogy ne veszítsen el egy másodikat is. A ház nayságú tüzek tábortűz nagyságúvá válnak, a máglyák fáklya nagyságúvá a tábortűznél kisebb tüzek pedig kialszanak.

25. SZINT: Kivonhatod a hőt egy ember nagyságú célpontból.

• Fény nélküli kút: 25. Szint

Mágikus fókusz: Fekete ónix (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Kör/Vég.

A varázslat 20 lépés sugarú kört hoz létre, ahová sem be, sem onnan ki nem jut fény. Csak 25. Szintnél magasabb varázslatok képesek a körön belül fényt csiholni. Varázslás közben a mágus rendszerint ökolbe szorítja a kezét, lehetőség szerint fekete ónixot markolva, a sötétség pedig mint valami élőlény az ökléből szívárog elő, míg nem a teljes területet betéríti. A fekete ónix általában a sötétséggel, halállal társított kő.

30. SZINT: Látótávolságon belül minden tüzet elpusztíthatsz.

• Nappali sötétség: 30. Szint

H.: Külön., T.: 5 perc, Rituális

A varázslat egy mérföld sugarú területen mágikus napfogyatkozást idéz elő, ami a területet éjszakai sötétségbe borítja. Minden újabb egységnyi visért a varázslat Hatótávja újabb fél mérfölddel növekszik. A napfogyatkozás rendkívül váratlanul következik be, és mintegy 5 percig marad teljes. Babonás népek pánikba esnek, és biztosra veszik, hogy küszöbön áll a világvége.

Rego Ignem varázslatok

5. SZINT: Irányíthatod a fáklyánál nem nagyobb tüzeket.

• Szökellő fáklyaláng: 5. Szint

Mágikus fókusz: Macskaszem kő (+5)

H.: karnyújtás (10 láb)/Közeli, T.: Pill., Irányított

A fáklya lángja néhány pillanatilapra, majd előre szökken, akár tíz lábnyira is. Meghatározott célpontra ugrasztásához célzó dobás szükséges. A láng a célpontra ugorva elterjed, amennyiben azon éghető anyagot talál. Egyébként csak megégeti, és kihuny (+6 sebzés).

10. SZINT: Máglya nagyságú tüzek irányítása.

• Éji fénykéve: 10. Szint

Mágikus fókusz: Hegyikristály (+5)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Összegyűjti a holdsugarakat és a csillagfényt egyszerű, függőleges oszlopba, mely derengő ezüstös fényt ad, és irányításodra mozog. 15 láb átmérőjű területet világít meg közel a csillagos ég fényerejével (ha már lement a hold), illetve a hold fényének erejével (ha még nem ment le a hold). Ha az ég beborul, a varázslat nem működik. Csak az éjszakai ég alatt mondható varázslat.

• Tűzugrás: 15. Szint

Mágikus fókusz: Macskaszem kő (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Irányított +2

A máglya ugrik egyet, egészen 10 lépés távolságig. Ha új helyén éghető anyagot talál, felgyújtja, ha nincs, amit táplálja, kialszik. Célpontra ugratásához célzó dobás szükséges; sebzése 1d10+12.

20. SZINT: Égő ház tűzénél nem nagyobb tüzek feletti hatalom.

• Hő és láng ellenes mezsgye: 25. Szint

Mágikus fókusz: Lángsárkánygyík pikkelye (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./év.

A tüzet és a hőt kirekeszti, képtelené téve arra, hogy egy lépésnél közelebb jusson ahhoz, akire a varázslatot rámondod. A célpont ezzel immúnissá válik égő ház lángjainál nem nagyobb tüzek sebzésével szemben. Ugyancsak +15 Sebtűrés pontot kap minden tűzalapú sebzés elviseléséhez. Ház tűzénél kisebb tüzek (azaz +15 sebzési kedvezményű tűznél kisebb tüzek) nem törik át a mezsgyét. Az ilyen tüzek a varázslat alanyának közeledtére ellankadnak, majd ismét fellángolnak, ha elment.

30. SZINT: +20 sebzési kedvezménnyel rendelkező. vagy kisebb tüzek irányítása.

• Tisztító tűz: 30. Szint

Mágikus fókusz: Rubin (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill., Köv.: Creo

Ez a varázslat laposan kirobbantja a tüzet a föld színére terítve, mintha szél fújna szét felülről a lángokat. A tűzáradat vadul lángba borít mindent, ami éghető az útjába kerül, de nem halad távolabb 10 lépésnél. Az eredeti tűz kialszik, de minden valószínűség szerint újabb tüzek gyújthatók a maradékából. A lángok +5 – +20 sebzést okoznak, a tűzforrás nagyságától függően.

Imagonem varázslatok

Az Imagonem az érzékelés és az illúziók Formája. Imagonem használatával a varázsló meg tudja változtatni, amit mások észlelését. Az Imago szó azonban nem illúziót (rászedést, becsapást), hanem képet jelent. Vagyis képeket hoz létre, változtat meg, érzékel, rombol le és irányít, nem pedig illúziókat. A tisztánlátás varázslat azért Intellego Imagonem, mert valódi képeket nyomoz le. Mindazonáltal az érzékek manipulálásával a varázsló hatásos illúziókat érhet el.

A képek érzékeinken keresztül érkeznek agyunkba, ezért egy megfontolás híjával közlekedő állatot éppúgy becsap egy ember képe, mint a képzelőerővel rendelkező embert. Az Imagonem varázslatok mégis sokkal hatásosabbak az emberi érintkezésen alapuló kommunikáció összegabalyításában.

A fantasztikus szörnyek éppannyira megbolondíthatók, mint az együgyű élőholtok. A démonokat nagyon nehéz becsapni, míg a tündérek gyakran keresztülátnak az illúzión, és úgy változtatják meg, hogy az a varázsló ellen forduljon. Az Egyház tagjai közül néhányan figyelemreméltó szakértői az igazság és az illúziók szétválasztásának, habár a tehetség nem mindig megbízható.

Különleges jelentőségű Rituális a *Régmúlt pillantás* (Inlm 20). Ezzel a múltba lehet tekinteni, s szükség esetén ezzel derítik ki, kicsoda érdemelte ki Hermész Rendjének bosszúját. A Hermész Törvénykönyvét megtörő varázslók kiléte felfedhető ezzel, és más varázslatokkal.

Az Imagonem varázslatok nagyszámú követelményekkel rendelkeznek, a

meghatározott dologtól függően, amit megváltoztatnak, vagy utánoznak. Észlelés + célon tartás dobások sikere szükséges a dolgok utánzásához, például egy herceg látványának megjelenítéséhez. Minél magasabb a dobás, annál jobban elbolondítottad a népet. Kedvezményeket kapsz a dobásra, ha jártas vagy egy bizonyos dolog utánzásában (–3 gyakorlatlanság esetén, +3 nagyon begyakorolt utánzaskor, vagy ha rendelkezel a tárggyal a modellezéshez). Személy utánzása esetén 6 feletti dobás az ismerőseit bolondítja el, 9 feletti a barátait, 12 feletti még a legközelebbi barátait és a rokonait is. Ugyanezt a skálát használd tárgyak esetében is! Célon tartás balsikere esetén a képmást tökéletesnek gondolod, valójában mindenki nyomban keresztüllát rajta, ha használod.

Creo Imagonem varázslatok

Az Útmutatók csendes, hangtalan illúziók létrehozására vonatkoznak. A zajok rendszerint 5 Szintet adnak a varázslathoz, a beszélgetés 10-et (ez Különleges hanghatásokat is magába foglal). Egyéb érzékek (mint hő, hideg vagy fájdalom) hasonlóan körülbelül 5 Szintet adnak a varázslathoz. Az illúzió mozgatása 10 Szinttel magasabb. Vagyis tüzet létrehozni (emberméretűnél kisebb, 5. Szint), ami lobog és közben ropog (+5), valamint melegít (+5), 15. Szintű varázslatot jelent. Avagy egy ember (5. Szint), aki beszél (+10), valamint mozog (+10), 25. Szintű varázslattal hozható létre. Ne feledd, ezek csak Útmutatók.

Amint már megjegyeztük, az Imagonemhez adott általános bevezetőben, minden varázslat, ami létrehoz valamit, megfelelő követelmények ki-elégítését igényli.

A mágikus Sigillumok rendkívül nyilvánvalóak a Creo Imagonem varázslatok esetén. Az illúzióban valami jel utal a varázslóra. Például a jerbiton Fortunatus illúzióiban mindig megtalálható egy vallásos ikon, beledolgozva a szerkezetébe, varázslatfejlesztési módszereinek megfelelően.

• A hiányzó részlet meg- lelése: (Változó)

Mágikus fókusz: Ikon (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A PeIm varázslatok hatását vonja vissza, amivel elfedtek valamilyen érzéket, mint például a láthatatlanság varázslatot. Ehhez a célvarázslat Szintje fölé kell dobnod

stresszkocka + varázslatod Szintje dobással. A fókuszként használt ikonnak kapcsolatban kell lennie azzal, amit helyre akarsz állítani (például embert kell ábrázolnia láthatatlanság megszüntetése esetén, vagy rózsát a szaglás helyreállításához).

5. SZINT: Nyugalomban lévő, hangot nem adó, embernél nem nagyobb kép teremtése (Festett szobor törekeny ábrázolatja).

10. SZINT: Szobányi méretű lát-szólagos tárgy létrehozása.

• Mozdulatlan képmás:

10. Szint

Mágikus fókusz: a létrehozandó tárgy másolata (+3)

H.: karnyújtás/Látótáv, T.: Nap./év.

Élettelen objektumot állít elő, kiterjedése egy lépésnyi minden irányba.

• Beszélő fej fantazmája:

10. Szint

Mágikus fókusz: Álarc (+3)

H.: Közeli, T.: Külön.

Arc látványát hozza létre a falon, vagy más sík felületű tárgyon. Az arc más egészen 20 szóig el tud mondani bármit, míg a varázslat le nem jár, de énekelni nem tud.

• Bolondok tüze: 15. Szint

Mágikus fókusz: Rubin (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.,
Köv.: Ignem

Táncoló lángok képét hozza létre, ami világít, ropog és melegít. Nem terjed, nem éget, nem véd a hideg ellen. Flambeau házának találkozóin nagy viccnek számít, noha valódi tüzet csinálni valamivel népszerűbb tett.

• Állatnak képe: 20. Szint

Mágikus fókusz: Topáz (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap./év.,
Köv.: Animalem

Lónál kisebb állat vagy más fenevad képét hozza létre (+2 méretig). Mentális parancsokkal mozgatható, és megfelelő zajokat kelthetsz hozzá. Mindvégig összpontosítanod kell rá, hogyha a mozgását bizonyos magatartás szerint akarod vezényelni.

• Embernek képe: 25. Szint

Mágikus fókusz: Lila ametiszt (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap./év., Köv.: Corporem

Felöltözött és felszerelt ember képét hozza létre. Egyenes, hangtalan parancsokkal mozgatható, beszélgetheted és az emberi viselkedésnek megfelelően reagáltatható.

• Az élet árnyéka: 40. Szint

Mágikus fókusz: Lila ametiszt (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap./év.,
Köv.: Corporem, Mentem

A létrehozott emberi Forma (mint az Embernek képe varázslatnál leírt) most már korlátozott szabadsággal és álintelligenciával is rendelkezik. Úgy működik, mint egy valóságos, jóllehet buta ember, aki azért a kapott egyszerű parancsokat új szituációban még képes átértékelni.

Intellego Imagonem varázslatok

Ezek a varázslatok teszik a legkevesebbet az illúziókért, mivel a képet megváltoztatása vagy irányítása nélkül észlelik. Érzékeidet élesítik azzal, hogy normális körülmények között nem elérhető képzetet közvetítenek (rendszerint hangot vagy látványt).

• Színe és Fonákja: (Változó)

Mágikus fókusz: Zafír (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./hh

Meg tudod állapítani, hogy egy dolgot megváltoztattak-e varázslattal, vagy sem, miközben látod az eredeti képet és a létrehozottat is. Dobj stresszkockát + Szint + 5, amikor varázsolsz, és az eredménynél magasabb egy varázslat Szintje, nem veszed észre a csalást. Balsiker esetén a valódi illúzióknak, a hamis dolgokat valóságnak tartod.

• A ledobott lepel: 5. Szint

Mágikus fókusz: Üveg szem (+2)

H.: test/érintés, T.: Nap./Hh.

Ez a varázslat lehetővé teszi, hogy te magad, vagy az általad megérintett személy a továbbiakban átlásson illúzióidon.

• A Quaesitor füle: 20. Szint

Mágikus fókusz: Hegyikristály (+3)

H.: 100 mérföld/400 mérföld, T.: Összp.

Hallod, mi történik a kémlelt területen. Mágikus kapcsolatban kell lenned a hellyel, vagy egy ottlévő személlyel.

• Régmúlt pillantás: 20. Szint

H.: Közeli, T.: Összp., Rituális

Megmutatja, mi történt azon a helyen, ahol éppen tartózkodsz, a múlt egy meghatározott szeletében. Legfeljebb öt évre mehetsz vissza. Úgy látod ami történt, mintha ott állnál az események színhelyén. Amikor visszánézel az időben, mindig egy folyamatos szeletet látsz belőle. Nem tudsz leállni körbekutatni, sem eseményeken átrohanni.

• Delibáb: 35. Szint

Mágikus fókusz: Hegyikristály (+1)

H.: 100 mérföld/400 mérföld, T.: Összp.

Látni és hallani vagy képes, ami nagy távolságban tőled történik, ha van a hellyel vagy egy ottlévő személlyel mágikus kapcsolatod.

• Messzelátó: 45. Szint

H.: 10 mérföld, T.: Összp., Rituális

Tetszőleges szögekből vizsgálathatsz egy területet a Hatótávon belül, amennyiben van vele mágikus kapcsolatod. Ez lehet egy tárgy arról a helyről, vagy ottlévő személytől. Változtathatod a nézőpontot, de minden cseré 12 feletti Intelligencia + Összpontosítás dobást igényel. Ha egy lény belép a figyelt területre, érzed a helyét. Személyek sikeres varázssellenállás dobással felfedezhetik a műveletet.

Muto Imagonem varázslatok

Hasznos és erőteljes varázslatok tartoznak ide, tárgyak és lények látványát, zajait, szagát és ízét változtathatod meg. A képzet megváltoztatott marad a varázsló összpontosítása, és valójának médiummá idomítása nélkül. A megkettőzés hitelessége a mágus tárgyi ismereteitől függ. Például, ha a varázsló egy meghatározott személy hangját akarja lemásolni, az utánzandó hangot alaposan ki kell ismernie. Akik jobban ismerik a megjelenített személy arcát, hangját, testét és egyéb jellemzőit, átláthatnak az illúzió természetes okából (például „Tyból herceg, nem a bal orcádon szokott lenni a forradás?”).

A következőkben bemutatott Transzformációk emberméretű objektumokra vonatkoznak. Szobányi mérettel bábni 10 Szinttel magasabb varázslattal lehet.



• A megváltoztatott részlet helyesbítése: (Változó)

Mágikus fókusz: Ikon (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Muto Imagonem varázslattal megváltoztatott jellemzőket térít vissza alaphelyzetbe, ha össze tudod mérni a célpontra mondott bűvölés Szintjét egyszerű dobás + varázslatod Szintje alapján. Ha mágikus fókuszot használsz, az ikonnak a visszaállítandó képet kell ábrázolnia.

• Fűszerszámok íze: 5. Szint

Mágikus fókusz: Fűszerek (+3)
H.: karnyújtás/Közel, T.: Nap./
Pill.

Az élelem és az ital íze pontosan az általad kiválasztottá változik. Mágikus követelmények: Aquam italok, Animalem húсок, Herbam zöldségek esetén. A varázslat alacsonyabb Szintű a következő Útmutatóban meghatározottnál, az kisebb Hatótáv miatt.

10. SZINT: Egy tárgy kinézetének megváltoztatása, amitől más állapotban lévőknek tűnik fel. Apróbb csere eszközlése egy tárgyon, úgymint szín és íz. Egy személy hangjának vagy haja színének megváltoztatása.

• Nemes külcsín: 10. Szint

Mágikus fókusz: Lila ametiszt
(+5)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.,
Köv.: Corporem, Mentem

A személy, akire ezt a varázslatot alkalmazzák, érélyesebbnek, tekintélyesebbnek, szavahihibetőbbnek tűnik föl. Mindez a megjelenés számos apróbb változását jelenti, beleértve a halványabb arcbőrt, egyenesebb testtartást, erőteljesebb és finomabb hanghordozást. A Megjelenés +1 kedvezményt kap, vagy 0-ra emelkedik, amelyik magasabb eredményt ad. Mások hajlamosabbá válnak arra, hogy kövessék a parancsait vagy tanácsait (+3 a Társadalmi Adottságokra).

• **Bosszantó apróság:**
10. Szint

Mágikus fókusz: Ikon (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.

Ajtó méreteig egy tárgy, vagy egy személy kinézetének változását okozza úgy, hogy a célpont nem változik át, csak meg. Például egy ajtó nyitottnak tűnik, holott csukva van, vagy egy frissen mosdott személy igen koszosnak látszik. A célpont állapotát tudod megváltoztatni, miközben a célpont maga

nem változik. Ehhez a varázslathoz fő-
kusként a létrehozandó változást ábrá-
zoló ikon használható. Mágikus kö-
vetelmények: a célpont szerint szüksé-
ges Forma.

• A szférák zenéje: 10. Szint

Mágikus fókusz: Triangulum zene-
szerszám (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.

A hang és kiváltképpen a zene hangzását különösen tisztává és felhangokban dússá teszi. A zenei hangzat tisztább, élesebb és pontosabban kivehető. Adj +2 kedvezményt a Kifejezőkészség dobásához, +5-öt pedig zenével kapcsolatos jártasságok dobásaihoz.

15. SZINT: Saját típusán belül megváltoztathatod egy tárgy kinézetét.

• Álcabál: 15. Szint

Mágikus fókusz: Ikon (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.,
Köv.: Corporem

Elváltotzat valakit, de mindenesetre emberi külseje marad. Az ikonnak a személy megváltozott megjelenését kell mutatnia.

20. SZINT: Teljesen kicseréli a tárgy adta képzetet. Egy tárgyat átlátszóvá tehet (Az üvegfüvő remeke).

• Némajáték: 20. Szint

Mágikus fókusz: Selyemgubó (+1)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.

Bármí, akár élőlény is, olyan kinézetet vehet fel, mint valami hasonló alakú és méretű, de egészen más dolog. A varázslatot megtöri mindaz, amiből kiderül a csalás. Például egy személy gubbasztva felveheti egy szikla képét, de ha megérintik, vagy feláll, az illúzió hamisnak bizonyul, és a varázslat véget ér. Mágikus követelmény a célnak megfelelő Forma.

30. SZINT: Látótávolságon belül bármilyen átalakítása.

• Alvilági látomás: 30. Szint

Mágikus fókusz: Dicső Kéz (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.,
Köv.: Mentem

Bármí, amire az áldozat ránéz, azt rémisztő külsejűnek és hangúnak érzé-
keli. A világ alapjaiban ugyanolyan-
nak, de förtelmesen megváltozottnak
tűnik. A célpontnak Állóképesség +
megfelelő jellemvonás dobást kell ten-
nie a következmények eldöntéséhez:
0: halálra rémül; 1–5: a rettegéstől
semmire sem képes, 1 Állóképesség

örökre elvész; 6–9: a rettegetől cselekvőképtelen; 10–15: menekül, de sarokba szorítva vagy akadályoztatva harcba kezd –5 módosítókkal; 16+: nincs rá a dolog más hatással, mint –4 hátrány minden dobásából. A jellemvonások helye az állóképességet segít ebben a helyzetben meghatározni. Pozitív jellemvonás, mint például a bátorság, ellenállóbbá tesz a félelemmel szemben, míg a gyávaság csökkenti a dobás eredményét. A Dicső Kéz elítélt gyilkos kezére utal. Ez nagyon gonosz fókusz, csak a legrosszabb varázslatokban használatos.

Perdo Imagonem varázslatok

Amellett, hogy ezek a varázslatok elpusztítják a létrehozott hasonmásokat, az érzékek is elfedhetők velük, ami a bort ízetlenné, a rettenkedőket hangtalanná és a mágusokat láthatatlanná teszi.

- **Képtelenség:** (Változó)

Mágikus fókusz: Fekete ónix (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Olyan CrIm varázslat eredményének lerombolása, aminek a Szintje elmarad egy egyszerű dobásnak + a varázslatod Szintjének összege mögött.

5. SZINT: Valami apróbb dolog megsemmisítése egy kisebb képmáson, úgymint például szín vagy íz.

• A zsibbadt nyelv: 5. Szint

Mágikus fókusz: Nyelv (+2)
H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap./év.

Folyékony vagy szilárd anyag ízének elrejtése. Mágikus követelmény: a célpontnak megfelelő Forma.

10. SZINT: Kisebb objektum láthatatlanná tétele. Kisebb változtatás egy emberméretű képmáson.

- Az elfedett káinbélyeg:
10. Szint

Mágikus fókusz: Páfránymag (+5)
H.: karnyújtás/Közeli, T.:
Nap./év.

Jeleket, rovátkákat, rúnákat, feliratokat sötétít el, úgyhogy nem lehet látni őket, de a közeg Formája változatlan marad. Például pengébe vésett rúnák láthatatlanokká válnak, a kardot normálisnak tűntetve föl. A páfránymag kizárólag a nyári napforduló előestéjén gyűjt-



hető, az év többi részében ilyesmi nem létezik. Mágikus követelmények: a célpontnak megfelelő Forma.

15. SZINT: Emberméretű képmást láthatatlanná tehetsz.

• Hideg izzás: 15. Szint

Mágikus fókusz: Darab szén (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap./év.,
Köv.: Ignem

Egy forró dolog, mint például a tűz, látszólag elveszti a hőjét, és a környezete hőmérsékletére esik vissza. Emellett minden hasznos és káros Sajátsága megmarad (például az izzó szén továbbra is megégeti azt, aki kézbe veszi, még ha a hőt nem is érzékeli).

• Helybenjáró bújócska: 15. Szint

Mágikus fókusz: Páfránymag (+3)

H.: Saját/érintés, T.: Nap./év.,
Köv.: Corporem

Láthatatlanná válsz, de a varázslat megtöri ha megmozdulsz (kivéve a légzést és a jelentéktelen helyváltoztatást), beszélsz, vagy egénnél nagyobb lény megérint.

25. SZINT: Láthatatlanná változtathatod a szoba berendezését.

• Láthatatlanok köre: 25. Szint

Mágikus fókusz: Páfránymag (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.,
Köv.: Corporem

Élőlények egy mozdulatlan csoportját láthatatlanná teszi (a hatás alá kerültek egymást látják). Kör alakú területet jelölhetsz ki, ahol legfeljebb 10 személy fér el. Ha az megbűvöltek közül valaki lép egyet, hangot kelt vagy megérintik, mindenki láthatóvá válik. (A szükséges fegyelem nehézséget jelenthet rosszul képzett csatlósok vagy szabadszellemtű bajtársak számára.)

• Fojtogató csönd: 25. Szint

Mágikus fókusz: Toll (+3)

H.: Közeli, T.: Nap./év.

Egy lényt vagy tárgyat megfoszt a hangjától. A varázslók, akik zengzeteiket nem tudják kiejteni, -10 hátrányt kapnak varázslási dobásaikra. Mágikus követelmények: a célpontnak megfelelő Forma.

• A mindent elfedő fátyol: 30. Szint

Mágikus fókusz: Páfránymag (+1)

H.: Saját/érintés, T.: Nap./év.,
Köv.: Corporem

Tökéletesen láthatatlanná válsz, tekintet nélkül arra, mit csinálsz, de tökörben visszatükrözödsz.

Rego Imagonem varázslatok

Ezeknek a varázslatoknak a hatására a dolgok másutt látszanak, mint ahol valójában vannak.

• Elvándorolt részlet visszahelyezése: (Változó)

Mágikus fókusz: Ikon (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Visszavonja egy ReIm varázslat hatását, a képét visszahelyezve tulajdonosára, ha a megtörendő varázslat Szintje nem éri el varázslatod Szintjének + egy egyszerű dobásnak az összegét. Az ikonnak a helyreállítandó tárgy képét kell ábrázolnia.

5. SZINT: Apróbb tárgy valamennyire (legfeljebb egy lépéssel odébb) más helyen látszik, mint ahol van, mindaddig, míg akár a valódi tárgyat, akár a látványát meg nem érinti valaki. Hangod hallatásának helyét változtathatod meg, vagy varázsigéd elhangzásának helyét, avagy bármi más kisebb dologét.

10. SZINT: Ember méretű objektum látványának arrébb helyezése, amíg meg nem mozdul, vagy bármelyiket meg nem érintik.

• Elcsúszott képmás: 10. Szint

Mágikus fókusz: Az „elcsúsztatott” tárgy szobrocskája (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.

Egy személy vagy objektum látványát egy lépéssel arrébb helyezi. A képmás nem vethető szilárd tárgyba. Amint az eredetit vagy a képmást megérintik, vagy mozogni kezd, a bűbáj véget ér. Mágikus követelmények: a célpontnak megfelelő Forma.

• Hangcsapda: 15. Szint

Mágikus fókusz: Vörösréz szütyőoldó zsinór (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év.

Elfogja az áldozat hangját, és egy zacskóba teszi. A személy mindaddig nem képes beszélni, míg a zacskócskát ki nem nyitják, s ebben az esetben hangja a zacskóból jön, nem a szájából. Ha az áldozat sikoltozik, míg a zacskó csukva van, a zacskó láthatólag

rezonál. Mágikus követelmények: személyek esetében Corporem, állatok esetén Animalem.

20. SZINT: Emberméretű mozgó dolog más helyen való feltűntetése. Mozdulatlan holmik képmásainak mozgatása Közeli Hatótávon.

• Elszakított képmás: 20. Szint

Mágikus fókusz: Opál (+3)

H.: 50 mérföld, T.: Összp., Köv.: Corporem, Intellego

Látványodat függetleníteni tudod a testedtől, és utasításodra mozogni kezd. Beszélni tud a hangodon, és képes vagy látni a szemeivel. Használhatod ezt a varázslatot arra is, hogy megkettőzd magad, ha nem a látványodat szeparárod el magadtól, hanem magadat a látványtól. Ily módon senki emberfia meg nem mondja, melyőtök az igazi. Minden szilárd tárgy miatt, amin a képmásod keresztül megy, és minden megtett mérföldje után Intelligencia + Összpontosítás kockát kell dobnod. Ha azt akarod, hogy a képmás elhagyhassa a közeledet, mágikus kapcsolattal kell rendelkezned magaddal (például körmőd darabjával vagy levágott hajtincseddel) a varázsláskor. A rólad való rész a képmásod részévé válik, és a földre hull, ha a varázslat véget ér, akárhol is járt éppen.

• Lépéselőny: 20. Szint

Mágikus fókusz: Opál (+3)

H.: Saját/érintés, T.: Nap., Köv.: Corporem

Látványod valahol egy lépésnyivel odébb helyezkedik el, mint te magad, vagyis a célzott támadás nagy valószínűséggel nem téged talál el. Ha a képmásodat sikeresen megütik, eltűnik, de rögvest meg is jelenik másutt. Valahányszor újra feltűnik, 10-ből 1 esélyed van rá, hogy saját testedre kerül vissza, véget vetve ezzel a varázslatnak.

25. SZINT: Nagy tárgy vagy terület egy apróbb látványelemének megcserélése.

30. SZINT: Mozdíthatatlan objektum látványának megváltoztatása, Látótávon belül.

• Örjítő remegés: 30. Szint

Mágikus fókusz: Kvarckristály (+1)

H.: Külön., T.: Nap./év.

Látótávolságon belül minden vibrálni látszik, előre-hátra, változó sebességgel. Mindehhez hozzájön az is,

hogy a hangok és illatok áthelyeződnek, és rossz irányból érkeznek. Mindenki, aki ilyen körülmények között harcolni próbál, -3 támadás és védekezés hátránnyal teheti, és két külön balsiker kockára kötelezett. A koordinált mozgás rendkívüli nehézségekbe ütközik. A megbűvölt területen tartózkodók reménytelenül és borzalmasan zavarodottá válnak. A varázslat látványelemeinek hatása megszűnik, ha teljes a sötétség, vagy az áldozatok behunyják a szemüket. A kvarckristály a holddal áll összefüggésben, s így köthető a holdkórossághoz is.

• Az elvarázsolt kastély: 30. Szint

Mágikus fókusz: Ikon (+1)
H.: Látótáv T.: Nap./év., Köv.: Terram

Kastély méretű, vagy kisebb épületek látványa mintegy mérföldes távolsággal arrébb helyezhető. Az ikonnak az elmozdítandó épület képét kell mutatnia.

• Képviselő: 40. Szint

Mágikus fókusz: Opál (+1)
H.: 300 mérföld/1200 mérföld T.: Ősszp., Köv.: Corporem

Ezzel a varázslattal a kívánt helyre tudod vetíteni a képedet. A képen keresztül képes vagy beszélni, hallani és látni. A képek valamilyen közvetítő anyagon keresztül kell megjelenítenie, például tűzben, víz felszínén, és a varázslat a felhasznált dolognak megfelelő követelménnyel bővül. Ugyancsak lennie kell valami mágikus kapcsolatnak a helyszínnel, ahová képmásodat megjeleníteni tervezed. Minden perc 9 feletti Összpontosítás dobást igényel. Nagyon hatalmas mágusok ezt a varázslatot használják arra, hogy a közbeeső távolság megtétele nélkül látogassanak el conventusok közötti találkozókra.

mentem varázslatok

A Mentem varázslatok uralják a gondolatokat, érzelmeket, elméket és emlékeket. Minden intelligens elme befolyásolható Mentem varázslatokkal, míg a vadállatok elméi csak az Animalem varázslatokkal.

Hétköznapi embereknek is lehet az elme varázslatok elleni normál ellenállásnál jobb ellenállása, amennyiben valaminek szentelte az életét, vagy szen-

vedélyes, vagy elkeseredett. Például egy szülő otthonát és családját védve +3-at kap rosszindulatú varázslatok ellen, vagy mágikus ellenállást olyan varázslat esetén, ahol az nincs normál esetben.

Mivel a kísértetek lényegében test nélküli szellemek, ezért számos mentem varázslat hat rájuk. Mivel azonban az érzelmek a test nedveiből és szerveiből erednek (ne feledd a középkori világfelfogást), így testetlen lényeknek, mint például kísérteteknek nincs normál szenvedélyük, tehát az érzelmeket befolyásoló Mentem varázslatok hatástalanok rájuk. A kísértetek Hatalmával közvetlenül szembeálló varázslatok (például a Hazajáró lélek örök megbékélése, vagy az Engedelmes kísértetek) azonban nem igényelnek Mágikus áttörés dobást.

Mivel a Mentem varázslatok hatásai általában nem láthatóak, ezért nagy hatalmat biztosítanak annak, aki a köznéppel foglalkozik. Még a szemkontaktust igénylő varázslatokat is viszonylag nehéz észrevenni, ha azokat hang és mozdulatok nélkül végzik, ám csak a leghatalmasabb mágusok képesek ilyen módon is varázsolni a Domínium területén.

A Mentem varázslatok többségének Hatótávja Szemtől szembe (szemkontaktus szükséges).

Creo Mentem varázslatok

Azon túlmenően, hogy gyógyítják az elmét, ezek a varázslatok képesek gondolatokat, érzelmeket és emlékeket ébreszteni egy másik személy elméjében.

A Creo Mentem varázslatok jellemző Szigillum a alkotásba némi díszítést is csempész. Például egy meghatározott ötlet húzódik meg minden létrehozott emlék hátterében.

• Fény az elme sötétjében: (Változó)

H.: karnyújtás, T.: Pill. Rituális

Minden hatását törli egy rosszindulatú Mentem varázsnak (a halál kivételével), ha annak a Szintjét dobás + a Rituális Szintjével eléred.

• Törtetlen csend szavai: 5. Szint

Mágikus fókusz: egy tiszta kristály (+2)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Lehetővé tesz két szót intézni közvetlenül a célpont elméjéhez, aki rá-

jön, hogy a szavak természetfeletti, és felismeri a hangokat.

10. SZINT: Valakivel könnyebben megértet egy koncepciót.

15. SZINT: Érzelmet gerjeszt valakinek az elméjében.

• Reszkető szív: 15. Szint

Mágikus fókusz: Egér (+1)

H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh.

Ellenállhatatlan félelmet kelt egy meghatározott tárgy, személy vagy hely iránt.

• Gerjedő düh: 15. Szint

Mágikus fókusz: Rubin (+3)

H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh.

A célpontban dühöt gerjeszt valaki vagy valami iránt (választásod szerint). Egy megfelelő szenvedély vagy személyiség dobás (például nyugalom) 9 fölért meggátolja a düh kirobbanását, de az áldozat a dobás eredményétől függetlenül erős haragot érez. A rubin a Marssal és a háborúval kapcsolódik össze.

• Hamis álom: 20. Szint

Mágikus fókusz: Rozmaring ágacska (+1)

H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh.

Egy személy elméjébe teljes és hiánytalan emléket helyez. Ha rozmarinot – amit általában a jó memóriával kapcsolnak össze – alkalmaznak varázsláskor, akkor azt összemorzsolják és az áldozat felé dobják. Ha a célpont az új emléken eltűnődik, összpontosít, és Intelligencia dobása 8 fölé sikerül, akkor rájön, hogy az emlék téves.

• Örökös aggodalom kínjai: 20. Szint

Mágikus fókusz: Ónix (+3)

H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh.

A nyugtalanság és aggodás visszatérő érzetével sújt valakit, félelemmel valamitől, amit nem ismer, félelmet mindentől, félelmet a semmitől, zsörtölődést kötekedést és fájdalmas érzéseket. Ha rád mondják ezt a varázslatot, az valóban egy átok (a nyugati világ első ízelítője a nihilizmusból). az ónix távol tartja a viselőtől a szomorúságot. A varázslat alatt összetörve képessé teszi a mágust, hogy az egyezés törvénye révén szomorúságot okozzon az áldozatnak.

• Száz pokolnyi kárhozat:

25. Szint

Mágikus fókus: Dicső Kéz (+3)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh.

Az áldozat a pokol ezer bűnösének kétségbeesését és szomorúságát ízelheti meg. Kétségbeesést, gyötrelmet és fájdalmat érez. Ez tényleg iszonyú átok, mert az áldozat elveszti csaknem minden motivációját, odafigyelését a földi teendőkre. az egyetlen dolog, amit érezhet, az saját vég nélküli, feltartóztatathatatlanság és égető fájdalma. A megfelelő szenvedély és személyiség dobásaihoz -5 levonás járul, míg gondolkodást és összpontosítást igénylő dobásai -2-vel rosszabbak. Az áldozat hajlamos lesz arra, hogy semmittevés-sel és rágódással töltse idejét. A Dicső Kéz hatalmas erejű kelléke számos nekromanta varázslatnak és diabolikus idézésnek. A kéz egy nemrégiben halálra ítélt és kivégzett gyilkosé. Felhasználása ebben a varázslatban jól jelzi ennek a varázslatnak az álnokságát.

• Az arisztotelészi logika:

30. Szint

Mágikus fókus: Zafir (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Összp./Nap.

A célpontnak megadja a világos érvelés képességét, továbbá az ideákat, gondolatokat a szokásosan akadályozó elfogultság és figyelemelvonás nélkül értheti meg. Egy ügy iránt való elkötelezettség, erős személyiség vagy a csökönyösség semmissé teszi a varázslatot. Még viszonylag csekély értelmi képességekkel bíró személy is képes viszont felfogni bonyolult koncepciókat. A zafir erősíti a bölcsességet és ezen okból gyakran viselik nemesek és uralkodók.

Intellego Mentem varázslatok

Ezek a varázslatok kiválóak arra, hogy véget vessenek a szociális érintkezés zavarainak és a csöcselék vég nélküli kötekedésének. Az InAn varázslatok, amelyek az elmével foglalkoznak, szintén alkalmazhatóak iránymutatásként és ötletekként ebben a részben. Az InMe varázslatok közönséges Sigillum általános olyan, hogy az információt valamilyen különös módon továbbítja. Például a tremere Marlo kommunikációs változata a Népek nyelve varázslatra olyan, hogy a varázsló hangja mindig fennhéjázónak és arrogánsnak tűnik.

5. SZINT: Egy intelligens lény tudatállapotát érzékeli (például alszik, éber, meditál, halott, kábult, tébolyodott, kómában van.)

10. SZINT: Érzékeli egy lény leg-erősebb érzelmét.

• Megnyilvánuló indítékok: 10. Szint

Mágikus fókus: Tiszta Kristály (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Észleli a célpontot adott pillanatban legerősebben befolyásoló általános indítékot. Általános indíték lehet a félelem, a harag, mohóság, de nem lehet olyan specifikus dolog, mint például valakinek az a vágya, hogy jó képet nyújtson előljárójának.

• Ellentétes indítékok felfedése: 15. Szint

Mágikus fókus: Zafir (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A célpont cselekedetei mögött érzékelheted az ellentétben álló indítékokat. Megtudhatod például, hogy az ő félelme és kötelességérzete konfliktusban van. Ezt a varázslatot gyakran használják Muto varázslat előtt, mivel sokkal egyszerűbb megváltoztatni valakinek az érzelmeit, miután érzékelted, mint létrehozni érzéseket.

20. SZINT: Bármilyen emberrel beszélhet (A népek nyelve). Olvas-hat egy személy gondolatainak felszínén.

• Hazugságtól párálló lehet: 20. Szint

Mágikus fókus: Mandula (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Összp.

Mindaddig, amíg a varázslatot fenn-tartod, a célpont minden kimondott hazugság esetén párás lélegzetet lélegez ki, akárcsak télen. Kis jégdarabok képződnek a személy ajkán, ha a hazugság különösen súlyos. Télen, amikor a lélegzet egyébként is látható, a hazugságok a szokásosnál nagyobb párárt képeznek (a szó szoros értelmében gomolyog kifelé). A célpont Kifejező-készség + Átverés dobást tehet 18 fölé, abból a célból, hogy megállapíthassa, egy adott állítást a varázslat hazugságnak kezel-e, vagy sem. A varázslat elkerülhető CrAu és PeAu varázslatok nagymértékű és okos alkalmazásával, és egy démon is tetszése szerint tudja a varázslatot kijátszani, hiszen ők a két-színűség megtestesülései, és sohasem kaphatóak hazugságon, hacsak úgy nem akarják. A Quaesitor Ház vezette

be a varázslatot a Rendben, és elég szerencsétlen az a quaesitor, aki nem rendelkezik vele. Ha fókuszt használ, akkor varázslás közben szét kell törni.

25. SZINT: Egy személy legutóbbi napjának emlékeiben olvashat.

• A csendben feltett kérdés: 25. Szint

Mágikus fókus: Zafir (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Külön.

Feltehetsz egy csendes mentális kérdést valakinek, és azután érzékelheted a választ. A válasz valóságtartalmát behatárolja a célpont tudása. Az olyan kérdések, hogy „mit tenne a célpont, ha...” gyakran pontatlan választ eredményeznek. Megtudhatod ugyanis azt, hogy a célpont mit gondol arról, hogy mit tenne, ám a valóságban nem feltétlenül cselekszik ugyanúgy. A célpont észre sem veszi, hogy faggatják, hacsak mágikus ellenállás dobása nem sikeres.

• Bábel nyelvei: 25. Szint

Mágikus fókus: Penna (+3)
H.: Test/érintés T.: Összp.

Az emberi beszédet és írást bármilyen nyelven megérted olyan szinten, hogy az általános mondanivalóját felfogod. Kivételt képeznek a titkosított beszédek és írások. Észlelés vagy Kifejező-készség dobások szükségesek bonyolult váltások esetén.

• Betekintés egy halandó elméjébe: 30. Szint

Mágikus fókus: Zafir (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Összp.

Keresztül kasul vizsgálódhatsz és így megértheted a célpont elméjét, beleértve a pillanatnyi és hosszú távú indítékait, személyes erősségeit és gyengeségeit, vagy egyéb jelentőséggel bíró információt. Az egész folyamat egy órát vesz igénybe, a fontos információk fele tíz percen belül rendelkezésre áll, de a finomabb információk csak hosszabb keresés után érhetőek el. A zafir bölcsességet jelent.

Muto Mentem varázslatok

Mivel ezek a varázslatok a szó szoros értelmében megváltoztatják az emberek elméjét, ezért meglehetősen nagy erejűek.

• Léleklátás: 5. Szint

Mágikus fókusz: Zöld türkiz (+5)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Minden Látótávolságon és hatókörön belüli szellem láthatóvá válik (mintha normális esetben is az lehetne). Ezután ismét láthatatlanná válnak, de valószínűleg felkelti az érdeklődésüket, hogy ki varázsolta rájuk. A zöld türkizt a nekromanciához és egyéb gonosz mágiához kapcsolják.

A Flambeau Házbéli Asaron változatában a szellem homlokának egy lángnyelv alakú része nem lesz látható, így jelezve a varázsló Sigillumát.

• A szív finom rezdülései: 10. Szint

Mágikus fókusz: Figura (+3)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh.

Finoman módosít egy érzelmeket egy hasonló, de különböző érzelemmé. Például a viszolygás utálattá, a mohóság féltékenységgé válhat. A felhasznált figura a varázslat áldozatát jelképezi.

• Szenvtelenség bűvölete: 15. Szint

Mágikus fókusz: Figura (+3)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Pill.

Lecsendesíti és jelentősen csökkenti a célpont pillanatnyi érzelmeinek hevesességét.

• A megfordított szándék: 20. Szint

Mágikus fókusz: Rubin (+3)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh.

A karaktert a varázslat idején éppen legjobban befolyásoló érzelmek a következő percben az ellenkezője váltja fel. Az új érzelmek pontosan olyan heves, mint az eredeti, de megalapozatlan, így lehet beszélni róla a célpontot. Az ellenálláshoz 8 fölé kell Intelligencia próbát dobni.

• Valótlan emlékek: 20. Szint

Mágikus fókusz: Rozmaring (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Pill.

Megváltoztatja a célpont egy részletes vonatkozó emlékét hasonló, de eltérő emlékre. A célpont többé nem biztos abban, hogy az így létrehozott emléke a valóságos, ezért furcsább változtatások esetén könnyen rájöhet arra, hogy az új emlék valótlan.

30. SZINT: Teljesen megváltoztatja egy személy elméjét, értelmét.

• Állati elmék: 30. Szint

Mágikus fókusz: Topáz (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Nap./Hh. Köv.: Animalem

A célpont értelmét egy választott állatévá változtathatod. Az áldozat amennyire csak lehetséges úgy fog viselkedni és gondolkodni, mint az az állat. Általában szórakoztató dolog.

Perdo Mentem varázslatok

• Hazajáró lélek megbékélése: (Változó)

Mágikus fókusz: Zöld türkiz (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Elpusztít egy testtel nem rendelkező szellemet, ha a varázslat Szintje + stresszdobás összege legalább kétszerese a szellem aktuális Hatalmának. A filozófusok szerint a szellemek átjutnak a túlvilágra, avagy tehetetlenné gyengülnek, de valójában nem semmisülnek meg. (A lélek mégiscsak halhatatlan.)

• A nyelv hegyén: 5. Szint

Mágikus fókusz: Figura (+5)
H.: Közeli/Látótáv, T.: 1 perc

Azt eredményezi, hogy az áldozat egy általa választott szót elfelejt. Minél inkább próbál emlékezni a szóra, annál nehezebben megy. Hihetetlenül idegesítő. Az áldozat akkor rukkolhat ki a szóval, ha Intelligencia + Összpontosítás dobást tesz 9 fölé. Az ábrának azt a személyt kell jelképeznie, akire hatni akarsz.

• Gyermeki hit: 10. Szint

Mágikus fókusz: Gyermek hajtincse (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: 1 perc/ Nap.

Az áldozat elveszíti az ítélőképességét és csaknem minden lehetséges hazugságot elhisz a varázslat időtartama alatt. Az ellenálláshoz Intelligencia + Állóképesség dobás szükséges 7 fölé. Valóban hihetetlen hazugságokhoz könnyebb ellenállási Szint tartozik.

• Csituló szív: 15. Szint

Mágikus fókusz: Figura (+3)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Pill.

A célpontnak egy érzelmét száműzi mindaddig, amíg az természetes módon meg nem jelenik. Egy mérges em-

ber megszűnik dühös lenni és egy kíváncsi megszűnik faggatózni. (Célszerű a tanoncokat távol tartani a sürgös teendőidtől.)

• Elmúló pillanat: 20. Szint

Mágikus fókusz: Rozmaring (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Pill., Köv.: Intellego

Eltávolít az áldozat emlékezetéből öt percnyi folyamatos emléket, a helyén űrt hagyva. A megcélzott emlék lehet egy meghatározott esemény vagy időszak. Ha az áldozat 8 fölé dob intelligenciapróbát, akkor észreveheti, hogy egy meghatározott időszak emlékeit elvesztette. A nehézségi fokozat célszáma változhat annak függvényében, hogy a hiányzó emlék milyen fontos, és milyen körülmények övezték az eseményt. Gondos visszatekintés helyreállíthatja az emlékeket.

• Érzéketlen értelem: 20. Szint

Mágikus fókusz: Figura (+3)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Pill.

Az áldozat képtelen bármilyen érzelmeket átélni és közönyösen végzi dolgát, motiváció és odafigyelés nélkül, amíg egy órát nem pihen vagy medítál. Az ellenálláshoz Intelligencia + Állóképesség dobás szükséges 11 fölé, és nyomasztó szükség esetén további ellenállás dobások lehetségesek.

• Gyermeki boldogság: 25. Szint

Mágikus fókusz: Gyermek hajtincse (+1)
H.: Szemtől szembe/Látótáv, T.: Pill.

Az áldozat értelmét egy gyermek Szintjére redukálja. A célpont úgy oldja meg a problémákat, úgy érvel és fejezi ki érzelmeit, mintha egy hároméves tenné. Mágusokra nem hat ez a varázslat. Mindenesetre a célpont valószínűleg boldog lesz, mivel elvesztette a világ gondját és baját, ami többé már nem lehetséges.

• Suttogások és sikolyok: 30. Szint

Mágikus fókusz: nincs
H.: Külön. T.: Pill.

Az áldozat fülébe ehhez egy mágikus mondatot kell suttognod. Néhány másodpercet vesz igénybe a mondat befejezése, ezért egy ellenkezni akaró, életerős célpont megállíthat ebben. Ha végigmondta az egész mondatot, az áldozatnak Állóképesség dobást kell 15

fölé dobnia ahhoz, hogy ne legyen teljesen örült. A varázslathoz nem kell a kezéidet használnod, de képesnek kell lenned a beszédre.

40. SZINT: Teljesen megsemmisít egy elmét parancsra.

• Mételey: 50. Szint

H.: Látótáv, T.: év/Vég., Rituális

A varázsló megátkozik egy helyet, legyen az völgy, kis vagy nagyváros, avagy conventus. Az átok fokozatosan kiszípolozza az akaratot és életerőt az ottani emberekből. Egyre kevésbé lesznek energikusak és lassan felhagynak azzal, hogy foglalkozzanak a hellyel, mi történik arafelé, a többi emberrel, és végül saját magukkal. A színek elszürkülnek, a napok egyre hosszabbnak tűnnek, ez már az unalom és a Kimerültség mindent átható érzése. Erős akaratú egyének, különösen a nagyon szenvedélyes és erős személyiségű emberek arafelé kerülnek a hatása alá, de bizonyos mértékig ők is szenvednek. Minden szenvedély és jellemvonás dobáshoz -3 levonás járul ezen a területen. A varázslat csak azokra hat, akik a területen belül tartózkodnak, beleértve a látogatókat is. Akik elhagyják a térséget, azokra elemi erővel tör a visszatérő életerő és céltudatosság.

Rego Mentem varázslatok

A szintén elmével foglalkozó ReAn varázslatok is jó útmutatóul szolgálnak ReMe varázslatok Szintjére nézve.

• Engedelmes kísértetek: (Változó)

Mágikus fókus: Zöld türkiz (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

A varázslat engedelmisségre szorít egy kísértetet mindaddig, amíg különböző fenyegetésekkel, mint például azzal, hogy megszentsegtelenít a sírját, vagy száműződ a pokolba kényszeríteni tudod. Minél szörnyűbb és drámaibb a fenyegetés, a szellem annál inkább kész az együttműködésre. Ahhoz, hogy hatni tudjál a szellemre, aktuális Hatalmánál nagyobbat kell elérned dobással + a varázslat Szintjével + Kifejezőképességgel + Megfélemlítéssel. A mesélőnek minden esetben további járulékot vagy levonást kell adnia attól függően, hogy a fenyegetés mennyire súlyos.

• Szellem ellenes mezsgye: (Változó)

Mágikus fókus: Zöld türkiz (+3)
H.: Külön. T.: Kör

Hét lépés átmérőjű kört hoz létre, melynek te vagy a középpontja. Varázsláskor a mesélő a varázslat Szintjéhez hozzáad egy egyszerű dobást. Csak ennél magasabb Hatalommal rendelkező szellemek képesek belépni a körbe. Mint minden védelemnél, a szokásos mozdulat ebben az esetben is függetlenül mutatni. Bizonyos szövegekből a mezsgye narancsszínben derengő kupolaként látható.

• Ébredés csettintésre: 5. Szint

Mágikus fókus: Gally (+1)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Amikor az ujjaddal, vagy a mágikus fókusszal csettintesz, akkor egy kiválasztott személyt nyomban felébresztesz éber tudatállapotra. A varázslat nem hat azokra, akik Kimerültségtől, sebektől vagy mágiától váltak Öntudatlanná.

15. SZINT: Befolyásolható valamelyik természetes érzelmet (például nyugalom, félelem vagy zavarodottság) irányít. A célpontnak már ezt megelőzően is éreznie kellett ezt az érzést.

• Álompor: 15. Szint

Mágikus fókus: Csipetnyi homok (+1)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Köv.: Corporem

A célpont álmos lesz és öt percen belül álomba merül, hacsak éppen akkor valamilyen szükség nem kényszeríti ébredésre. Az ellenálláshoz Állóképesség dobást tenni 12-es célszám ellen.

• Zavarodottság: 15. Szint

Mágikus fókus: Cseppnyi alkohol (+1)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Hh.

Zavarodottá tesz egy személyt. Bármi módon közvetlen tevékenységéhez ezután Intelligencia dobást kell tennie. 13 feletti eredmény véget vet a varázslatnak. 8 feletti érték esetén az áldozat végrehajthatja a tervezett akciót, de a varázslat továbbra is hat rá. Alacsonyabb dobások azt jelentik, hogy a karakter megzavarodik és valamilyen más dolgot cselekszik. Amikor az áldozat számára parancsoló szükségszerűség egy akció végrehajtása, akkor mesélő megfelelő módosításokat adhat a dobáshoz. Amíg a karakter a varázslat hatása alatt áll, mindig utóljára támad

a harcban, és minimum -1-et kap minden dobáshoz (kivéve az említett Intelligencia dobást).

20. SZINT: Egy nem természetes érzelmet kontrolál (pl. valakinek a bátorságát erősíti akkor, amikor általában gyáva).

• Népvézér: 20. Szint

Mágikus fókus: Lila ametiszt (+3)
H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Hh.

Mindazok, akik e varázslat célpontját hallgatják, engedelmeskednek a parancsait sokkal nagyobb mértékben készek követni. A közép általában kérdés nélkül teszi, amit mondanak neki (addig, amíg a parancsok az ésszerűség világán belül vannak), de azok, akik parancsoláshoz szoktak, kevésbé valószínű, hogy követik. Püspökök, hercegek, tábornokok és mágusok esetében hatástalan a varázslat, hacsak a varázslatot nem rangban hozzájuk közelálló személyre mondják. Ez a személy a hatalommal rendelkezőknek is parancsolhat, de ellenállásuk továbbra is fennáll: Intelligencia dobás kell 20-as célszámmal szemben. A lila ametisztet általában brossba, vagy csatba foglalják be. A varázsló általában a varázslat célpontjának adja, hogy az viselje, és mélyen meghajol, miközben a varázslatot mondja. A lila ametiszt Jupiter köve, és politikai hatalmat és fölényt ad a tömeg felett.

• Kábító illat: 20. Szint

Mágikus fókus: Orgona (+1)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill., Köv.: Auram

A talaj felől nagyon könnyű, bíbor pára száll fel, ami úgy illatozik, mint az orgona. Azok, akik a párat belegezik, és nem dobnak Állóképesség próbát 8 fölé, azok elalszanak. Addig amíg az álló személy magasságába ér a pára, azelőtt két körig koncentráció szükséges. A párafelhő 10 lépés sugarú körben hat.

• Szellemidézés: 25. Szint

Mágikus fókus: Fekete ónix (+1)
H.: karnyújtás/Közeli, T.: Összp.

Megidézi valakinek a szellemét. Azen a helyen kell ehhez állnod, ahol a személy meghalt, vagy a holttest birtokában kell lenned. A másik mód az, hogy egy szellemet, amelyik azon a helyen kísért, ahol tartózkodsz, a teljes nevének ismeretében idézel meg. Ez a Nevek Törvénye. A feledésbe taszított démon (PeVi: Változó) varázslat ezt részletesebben leírja. Azok, akiket az Egyház szertartása szerint temettek el,



avagy egyből a mennybe jutottak (szentek, keresztesek, ellentétben a többi emberrel, akiknek egy időt várni kell a bejutáshoz) nem idézhetőek meg.

• Hazajáró lélek megidézése: 25. Szint

H.: (nincs), T.: Pill., Rituális

Megidézi valakinek a szellemét abban az esetben, ha valami közvetlen kapcsolat van ezzel a személlyel, például a testének egy darabja, vagy egy általa birtokolt tárgy (azaz mágikus kapcsolat). Ha ezzel a rituáléval megidézted a szellemet, akkor a *Visszajáró Lélek Megidézése* (ReMe 25) útján léphetsz vele kapcsolatba. A legtöbb szellem nem jelenik meg azon a helyen, ahol kísért, hanem láthatatlanul és tehetetlenül rejtőzik. Ritka az a szellem, aki jó néven veszi, ha megidézitek azért, hogy szolgálja az élőket. Akárcsak a *Visszajáró Lélek Megidézése* esetén, azok akik egyházi temetésben részesültek, vagy elnyerték örök jutalmukat, kívül esnek a mágia hatalmán, és nem idézhetőek meg.

30. SZINT: Egy embert mindaddig irányíthat, amíg az Látótávon belül van (H.) és összpontosítasz rá. (T.)

• Egy más bőrében: 30. Szint

H.: érintés, T.: év., Rituális

A varázslat kicseréli két lény elméjét. A felkészületlenek új teste rettentően megzavarodik, és még azoknak is, akik készen álltak, egy nap kell a teljes alkalmazkodáshoz. A mágusok, akik elméjüket fiatalabb, egészségesebb testbe transzportálták, általában azt tapasztalják, hogy az erős test erőteljes szenvedélyeket von maga után, ami ellentétbe kerül a mágikus Művészet tanulmányozásához kíváncsi tiszta gondolkodással. Mindkét érintett személynek 3 fölé kell Állóképesség dobást tenni, hogy túléljék a cserét. A dobást azelőtt kell megtenni, hogy a cseré sor kerül.

35. SZINT: Egy embernek összetett parancs adható, amit az legjobb képessége szerint próbál végrehajtani, amíg vagy sikerrel jár, vagy a következő napkelté, napnyugta be nem következik.

• Kődbe burkolt völgy: 40. Szint

H.: Külön., T.: Hh./Vég., Rituális

Megbájl egy területet úgy, hogy minden arra felé mozgó lény kissé eltérül, így hatékonyan meggátolja a terü-

let véletlen felfedezését. Aki nem cselekvően keresi ezt az elrejtett helyet, soha meg nem leli. Akik tevékenyen kutatnak, azok akkor találják meg, ha 12 fölé dobznak Észlelés dobással (napi egy próbálkozás lehetséges). Azok a keresők, akik térképpel rendelkeznek +5 bonuszt kapnak. Ha a környező terület egy átlagos erdőnél bonyolultabb, akkor a célszám nő. Hasonlóképpen, ha a terület az átlagos erdőnél nyitottabb, akkor a célszám csökken. Teljesen nyitott terület alkalmatlan a varázslat céljára. Amint a kereső egyszer felfedezte a rejtett helyet, akkor a varázslat többé nem gátolja meg annak megközelítését. A varázslat legfeljebb egy négyzetmérföldes területet rejt el, és 10 mérföldnyire kitéríti az embereket. Mindazokra, akik a Rituálisnál jelen vannak, hatástalan a varázslat. A varázslat számos tündérrerdő Sajátságait utánozza.

• Halandó elme leigázása: 50. Szint

Mágikus fókusz: Lila ametiszt (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Hh.

Képessé tesz arra, hogy bárkinek a hűségét, érzelmeit, vágyait, érdeklődését és hosszú távú tevékenységét teljes mértékben irányítsd. A célpont egyetlen esélyt kap, hogy ellenálljon, 12 fölé kell dobnia Intelligencia és Állóképesség dobással. További próbálkozások akkor dobhatók, ha az áldozatot olyan dologra kényszerítet, ami éles ellentétben van korábbi személyiségével.

terram varázslatok

A Terram varázslatok a földdel, kővel, agyaggal, fémmel és üveggel foglalkoznak, de vonatkozhatnak általánosságban az élettelen tárgyakra is. Például a *Láthatatlan parittyá* (ReTe 10) el tud hajítani mindenféle élettelen dolgot.

Habár a Terram varázslatok minden fajta szilárd tárgyra hatnak, bizonyos anyagokat nehezebb befolyásolni. A következő anyagokra hatnak a Terram varázslatok növekvő nehézségi sorrendben: föld (homok, porhanyós föld, sár), agyag, kő, üveg, fém, drágakövek.

Creo Terram varázslatok

Az Útmutatókban megadott varázslat Szintek por vagy agyag létrehozására

vonatkoznak. Kő, üveg, érc előállításához további öt Szintre van szükség. Drágakő teremtése tíz Szinttel magasabb.

A Creo Terram esetén megjelenő Sigillumok miatt a létrehozott anyag eltér a megszokottól, például a por különös színű vagy állagú lesz.

5. SZINT: Annyi port teremtesz, amennyivel képes vagy megtölteni egy kisebb dobozt.

10. SZINT: Embernagyságú terület megtöltéséhez elegendő port hozol létre.

• A homokdomb súlya: 10. Szint

Mágikus fókusz: Maréknyi porhanyós föld (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

Annyi porhanyós földet hoz létre, amennyi megtölt egy három lépés széles és három yard mély vermet. (Jó folytatás egy A föld ásító mélye (PeTe 15) varázslathoz.)

• A bot agyara: 10. Szint

Mágikus fókusz: Kovakő darabja (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap./Pill.

A varázslattal csiszolt kovakő lándzsahegyet teremtesz. Ha Herbam Követelményt használ, akkor a lándzsahegy a kezdedben lévő bot végén jelenik meg.

15. SZINT: Megtölthetsz egy kis szobát porral.

• Száz szilánkra hasadt kő: 15. Szint

Mágikus fókusz: repedésrajzolatokkal borított szikladarab (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap. Köv.: Perdo

Kétökölnyi nagyságú követ teremtesz, amit hogyha eldobsz, száz szilánkra hasad szét és 10 lábnyi körön belül +5 sebzést okoz, +15-öt arra, akit maga a kő talál el. A kő akkor robban szét, ha bármihez hozzáér aztán, hogy elhagyta a kezdetet.

20. SZINT: Annyi port hozol létre, amennyiből egy nagy falat lehet emelni.

• Oltalmazó földsánc: 20. Szint

Mágikus fókusz: Görönggyé összeállt föld (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

Görönggyé összeállt porból egy 15 lépés széles, 4 yard magas és 2 lépés vastag falat hoz létre. A sáncnak 15 a Sebtűrés és 3 Egység Szintje van, így csak többszöri támadással dönthető le.

25. SZINT: Annyi port teremthetsz, amennyivel még a nem különösebben változékony terepen is földcsuszamlást vagy más, hasonló természeti csapást okozhatsz.

• Oltalmazó kőfal: 25. Szint

Mágikus fókusz: Nagyobb darab gránit (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

A varázslat egy legfeljebb 10 lépés széles, 4 lépés magas és egy lépés vastag gránitfalat hoz létre. Az áttöréséhez bányászszerszámok szükségesek, de ha az oldalán vagy tetején nincsen kitámasztva, akkor le lehet dönteni.

• A tündérkövek köre: 30. Szint

Mágikus fókusz: Tündérgomba (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill. Köv.: Vim, Irányított

Legfeljebb 10 lépés átmérőjű körben 12 láb magas kőfalat tudsz létrehozni. A kör varázsellállása +20-as.

• A lávát izzadó föld: 40. Szint

H.: Látótáv, T.: Pill. Köv.: Ignem, Rituális

Nyílást nyit meg a föld felszínétől le egészen a pokol forró bugyraihoz. A nyílásból olvadt kövek törnek elő mérges gázok kíséretében. Bárki elmene-külhet a lávafolyam elől kivéve azokat, akik a közvetlen közelében (30 lépésen belül) vannak. A lávafolyás a nyílás egymérföldes körzetében elborítja a földet, Körönként +20 sebet okozva azoknak, akiket elér. Randa egy dolog.

• A varázsló tornya: 50. Szint

H.: Közeli, T.: Hh./Pill., Rituális

Egy egyetlen kötömbből nagy gondal kifaragott torony emelkedik ki a talajból. A torony 80 láb magas és 30 láb széles, alapozása 20 láb mélyen nyúlik a talajba. A helységek belső elrendezését te határozhatod meg.

Intellego Terram varázslatok

A Terram Formához kapcsolódó Intellego varázslatok a többi ősele-

mi Formában található hasonló varázslatokhoz képest 5 Szinttel magasab-bak. Ennek oka, hogy a sziklák szokatlanul lassúak és nehézkesek és ezért az Intelligencia nyomait keresőknek a le-hető legkevesebb reményt nyújtják.

• Szintisza ezüst felkutatása: 5. Szint

Mágikus fókusz: Ezüst töredék (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Pill.

(Nem éppen megbízható) megérzé-sedet követve megtalálod a közelben fellelhető ezüstöt.

10. SZINT: Érzékelheted a megfi-gyelt dolog egyik jellemzőjét.

• Évezredek szeme: 10. Szint

Mágikus fókusz: Zafir (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Pill.

Legfeljebb 10 %-os hibahatárral megállapíthatod bármilyen élettelen tárgy életkorát. A varázslás Követelmé-nye a célpontnak megfelelő Forma.

15. SZINT: Egy tárgynak az összes hétköznapi tulajdonságát érzéke-led. Intuitív ismereteid lesznek a földdel kapcsolatban.

• A veszedelmes talajt látó szem: 15. Szint

Mágikus fókusz: Troll szeme (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Pill.

Intuitív módon megállapíthatod, hogy bármely általad látott természe-tes talaj veszélyes-e, például egy szikla-mező hajlamos lehet a csúszásra.

20. SZINT: Érzékszerveid áthatol-hatnak a föld által képzett gáta-kon (például közvetlenül átlát-hatsz egy sziklán).

• A bányász talentuma: 20. Szint

Mágikus fókusz: Törpe szeme (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./Pill.

A varázsló a varázslás időpontjában meghatározott ásványt (például ara-nyat, gyémántot, homokot) képes meg-látni a közbülső anyagon keresztül ma-ximum 3 lépés távolságban. A varázsló nagyjából sejtethi, hogy mennyi ásvány, és milyen tisztaságú található ott.

• A tündérfénnyel ragyogó nyomok: 25. Szint

Mágikus fókusz: Tündérkörből származó gomba (+1)

H.: 30 lépés/120 lépés , T.: Összp.

Egy meghatározott lénynek még az alig érzékelhető nyomait is halvány mágikus fénnel világítja ki, ami akkor vehető ki, ha 30 lépés távolságon belül jársz. Minél halványabb a nyom, an-nál homályosabban világít. A nyomon követéshez szükséged van valamire, ami a célponthoz kötődik (mágikus kapcsolat). A ragyogás bonuszt biztosít a Nyomkövetés dobáshoz, és a bonusz a terület és a célpont közötti viszony-tól függ. Ha a célpont:

- mágikusan kapcsolódik a tájhoz: +2
- a terület szülőtte: +4
- semleges a területhez való viszo-nya: +6
- ellenséges számára a terület: +8

Ezen túlmenően az éjszakai nyom-követés megkésztet a bonuszt, amennyiben nem használj fényfor-rást. A mágikus fókusz kettétörök a te-rület fölött, ahol a varázsló feltételezi, hogy megtalálja a nyomokat.

• A regélő kövek: 30. Szint

Mágikus fókusz: Porhanyós föld a szádban (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Összp.

Lehetővé teszi, hogy egy élő kővel beszélj (de nem egy szoborral, vagy hasonlóval, amit elszakítottak a föld-től, és így „halott”). Egy tipikus kér-dés és válasz egy órát vesz igénybe, a kövek lassan beszélnek. Bár a kövek általában hajlandóak beszélni, de irányérzékük és a gyorsan mozgó dol-gokról (pl. emberekről) való tudomá-suk korlátozott.

• Az alkotó kézjegye: 30. Szint

H.: érintés, T.: Pill. Rituális

A varázsló számára megjeleníti egy tárgy készítőjének képét, és a létreho-zás folyamatát (legfeljebb 15 percet belőle). Amikor a műhelyben mágikus tárgy vizsgálatokor alkalmazzák, ez +5 bonuszt biztosít a vizsgálat sikeres-ségét eldöntő dobáshoz, és minden-képpen ad a vizsgált tárgy természeté-vel kapcsolatban valamilyen tippet.

• Az árulkodó föld: 35. Szint

H.: 1 mérföld, T.: Összp. Rituális

A földet megérintve érezheted, hogy mi halad a földön egy mérföldön be-lül. Megállapíthatod az irányt, a távol-ságot, a súlyt, a számukat és a mozgás módját. Például érezheted, hogy egy magányos, ötven kő súlyú lény siklik felénk száz rúd (1 rúd nagyjából 5 mé-ternek felel meg.) távolságra abban az irányban. Minden további egység vis

felhasználása újabb fél mérfölddel növeli meg az érzékelés Hatótávját.

Muto Terram varázslatok

Az alábbiakban bemutatott iránymutatás abból indul ki, hogy úgy változtatod meg a földet, hogy megmarad eredeti Formája. (pl. a homok homok marad, csak az alakja változik). A földet átalakítani egyik Formájából egy másikba 5 Szinttel magasabb varázslatot feltételez az iránymutatáshoz képest. Kisebb változtatások (pl. némileg gyengíteni, vagy erősíteni a földet) általában a felsoroltnál 5 Szinttel alacsonyabb varázslatot igényelnek. A kő, üveg és fém valamivel keményebb a földnél, ezért amennyiben a varázslat ezekre irányul, 5 Szinttel növelni kell a következő felsoroláshoz képest a varázslat Szintjét.

• A penge éle: 5. Szint

H.: érintés, T.: Pill. Rituális

Bármilyen fém élet olyan élességűvé tesz, ami kézi megmunkálással utolérhetetlen. Egy élel, vagy hegyvel rendelkező fegyver +1 sebzési erőt nyer ily módon. Jobb természetű mágusok csatlósait azzal jutalmazták, hogy fegyvereiket ezzel a varázslattal teszik mágikussá.

10. SZINT: Átalakít maximum egy emberméretű pormennyiséget.

• Feltört ugar: 10. Szint

Mágikus fókusz: Maréknyi iszap (+3)

H.: Látótáv, T.: Nap./Pill.

Meggyengíti a földet egy 15+15 lépés méretű területen, a görönggyé összeállt földet olyan lazává teszi, mint a felszántott föld, a lágy talajt pedig mint a finom folyami hordalék.

• LágYasKötél: 10. Szint

Mágikus fókusz: egy vasdarab és egy kötélrész (+3)

H.: érintés, T.: Nap./Pill.

A hajlékony tárgyat merevvé és a merevet hajlékonnyá varázsolja. Csak olyan tárgyakra alkalmazható, amelyek könnyedén tarthatóak két kézben. A varázslat követelménye az érintett anyagnak megfelelő Forma.

• Sziklaszilárd föld: 10. Szint

Mágikus fókusz: Görönggyé összeállt föld (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Megszilárdítja a föld felszínét egy 15+15 lépés méretű területen. A sár laza talajjává, a laza göröngyössé változik.

• A kristályból készült nyíl: 15. Szint.

Mágikus fókusz: Hegyikristály (+3)

H.: 50 lépés /Látótáv, T.: Pill. Köv.: Rego, Irányított +4

10. hüvelyk hosszú dobonyilat hoz létre kristályból, ami kiemelkedik a lábánál a talajból, fellebeg a levegőbe, és felgyorsulva mint egy nyíl repül a célpont felé. Sebzése +8.

• Röghözkötés: 15. Szint

Mágikus fókusz: Egy pár barna kesztyű (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap. Köv.: Rego

Földkezek emelkednek elő a talajból a célpont alól és megragadják az áldozat bokáit. A célpont akkor kerülheti el a kezeket, ha 11 fölé dob egy Gyorsaság + Málha dobással. 8 és 10 közötti érték azt jelenti, hogy az egyik bokáját megragadta (a másik kéz eltűnik a földben). A kiszabaduláshoz 15 fölé kell dobni az Erő dobással amennyiben mindkét bokáját tartja és 12 fölé ha csak az egyiket. (Körönként csak egy próbálkozásra van mód és mind-egyik Kimerültség próbát igényel.) A kezek megsemmisíthetők, amennyiben 25-ös Sebtűrés értéküket sikerül megütni (csákányozó, falbontó fegyverek a szokásosnak a dupláját sebzik). Mindkét kéznek egy-egy Egészség Szintje van.

• A rengetegnagy tárgy: 15. Szint

Mágikus fókusz: Jókor darab egy vár falazatából (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap./Vég.

Egy élettelen tárgyat - maximum egy nagy láda méretében - nagyobbá tesz, minden kiterjedését megkétszerezi és súlyát nyolcszorosára növeli. A méret növekedése a tárgy eredeti, természetes méretétől függ, tehát a varázslatot egymást követően többször nem lehet ugyanarra a dologra alkalmazni. Nemesfémek, arany, ezüst és drágakövek esetében a varázslat hatástalan. Ha egy tárgynak bármely része ellenáll a varázslatnak, akkor az egész tárgy marad változatlan. A varázslat követelménye az érintett anyagnak megfelelő Forma.

• Sziklagyűrű: 15. Szint

Mágikus fókusz: Törpe csákánynak darabja (+5)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap./Vég.

Egy sziklát elég lággyá tesz ahhoz, hogy kiásható, Formázható vagy egyéb módon manipulálható legyen, hasonlóan a jó, kemény folyami agyaghoz. A szikla némileg ragadós lesz. A varázslat akkora szikladarabra hat, amekkorát a kezeid közé tudsz zárni.

20. SZINT: Minden sziklát megváltoztat 15 lépésen belül.

• Földkövület: 20. Szint

Mágikus fókusz: Jókor kődarab (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Pill.

30 négyzetláb rögzös földet kővé változtat. Jól alkalmazható az *Oltalmazó földszánc* (CrTe 20) varázslattal együtt.

• Az életre kelt kőszobor: 25. Szint

H.: karnyújtás, T.: Nap./Vég. Köv.: Animalem, Rituális

Egy kézméretű földből vagy kőből készült állatszobrot bájol meg. A továbbiakban akárhányszor valaki kimondja a vezényszót (amit a Rituális során kell meghatározni), akkor a szobor az adott állat életnagyságú példányává változik. Az állat annak a parancsait követi, aki a vezényszót kiadta, és akkor változik vissza szoborrá, ha elpusztítják vagy úgy parancsolják neki. Ha elpusztítják, akkor a szobor elveszti mágikus tulajdonságait. A vezényszó kimondása közben meg kell érinteni a szobrot.

30. SZINT: Látótávolságon belül megváltoztatja a porhanyós földet.

• Földanya foga fehérje: 35. Szint

Mágikus fókusz: Óriási elefánt agyara (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./év., Köv.: Rego, Irányított (-3,0)

Segítségével hús hegyes fehérmárvány pillér ugrik elő a talajból 12 méter magasságba és 3 lépés átmérőjű kört képezve. Ezek a pillérek alkalmazhatóak emberek bezárására, fal létrehozására, vagy egyszerűen az ellenség felnyársalására. A pillérek a tetejükön vékonyak és élesek mint egy lándzsa. Az alapjuknál, ahol érintkeznek, 18 hüvelyk szélesek. Ahhoz, hogy felnyársaljon egy célpontot célzó do-

bást kell tenned -3 levonással, de a célpont fogságba ejtéséhez levonások nélküli célzó dobás is elegendő. A pillérek tetejére való felmászás három Mászás dobást igényel 12 fölé, és a csúcsok letörnek, amikor az áldozat eléri őket, ezáltal le is zuhan velük. A felnyársalás +25 sebzést okoz, a következő körben további sebzéssel ha az áldozat küszködik, vagy kivételesen súlyos. Amikor a varázslat véget ér, a pillérek porrá omlanak.

Perdo Terram varázslatok

A kövek és kemény tárgyak elpusztítása általában jóval nehezebb, mint pusztán a földé. Ezeknek a tárgyaknak az elpusztításához szükséges Szinteket az alábbiakban megadjuk, akárcsak a normál föld esetében.

5. SZINT: Elpusztít egy emberméretű földmennyiséget. Megsemmisít egy maroknyi követ.

• Kőmorzsoló: 5. Szint

Mágikus fókusz: Darab széttört szikla (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Egy kő, vagy annál gyengébb anyag, aminek legfeljebb 5 font a súlya, kettétörök. A varázslat követelménye az érintett anyagnak megfelelő Forma.

15. SZINT: Elpusztítja a közeledben levő földmennyiséget. Keményebb anyagot semmisít meg maximum 25 font súlyig.

• A föld ásító mélye: 15. Szint

Mágikus fókusz: Föld egy mélyes mély barlangból (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A porhanyós föld 6 lépés körben eltűnik a talajban, 9 láb mély vermet hagyva maga után.

• Az idő vafoga: 15. Szint

Mágikus fókusz: Maréknyi rozsda (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A varázslat elmondása után a célpont fémje olyan mélyen elrozsdásodik, hogy bármilyen megerőltető használat a törését okozza (például harc, ajtónyitás megkísérlése). Elveszíti a teljes korábbi élet. Maximum 25 font súlyig működik.

20. SZINT: Kemény fémet elpusztít max. 100 font súlyig.

• Faltörő kos: 20. Szint

Mágikus fókusz: Maréknyi rozsda (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Pill.

Összetör egy maximum egy láb széles fém vagy kő akadályt. Mindazok, akik az akadály másik oldalán egy lépés távolságon belül tartózkodnak, +10 sebet szenvednek. Alkímiailag finomított és mágikus fémek esetleg ellenállhatnak a varázslatnak. A varázslat követelménye a célpontnak megfelelő Forma.

25. SZINT: Kemény fémet maximum 300 font súlyig semmisít meg.

30. SZINT: Hatalmas mennyiségű földet pusztít el. Kemény anyagot maximum 500 font súlyig semmisít meg.

• A porrá omlott kő: 30. Szint

Mágikus fókusz: Százéves por (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Egy szilárd tárgyat, ami legfeljebb 500 fontot nyom, maréknyi porrá változtatja. A varázslat követelménye a célpontnak megfelelő Forma.

• Sziklaomlás: 40. Szint

H.: Látótáv, T.: Pill., Rituális

Egy szirtet leomlaszt, és így lavinát idézhet elő. A hatás a szirt méretétől és attól függ, hogy mi helyezkedik el alatta.

Rego Terram varázslatok

A nehezebb tárgyak (kő, fém) kontrollása általában öt Szinttel magasabb, mint ami a iránymutatás hasonló varázslatainál szükséges. A finom dolgok végzése (pl. egy tárgy teleportálása) Szintén magasabb Szintű varázslatot igényel az iránymutatás ezzel kapcsolatos Szintjeinél.

• Hegyi tündér ellenes mezsgye: (Változó)

Mágikus fókusz: Csillagrubin (+3)

H.: Külön. T.: Kör

Hasonló a *Vízi tündér ellenes mezsgye* (ReAq) varázslathoz, azzal a kivétellel, hogy a föld és a kövek tündéreibre hat. Éjszaka bizonyos szögből úgy tűnik, mintha a mezsgyét sötétbarnán derengő kupola borítaná.

5. SZINT: Irányít és mozgat egy maréknyi földet.

• Láthatatlan kar: 5. Szint

Mágikus fókusz: Ezüsforgács (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Élettelen dolgot lassan mozgathat, de szándékos ellenállást nem győzhet le. A mágusok ezt a varázslatot arra használják, hogy távolról manipulálják a dolgokat, arra azonban nem alkalmas, hogy kihúzzon valamit valakinek a kezéből, vagy megmozdítson valamit, amit valaki tart. Csak könnyű tárgyak mozgathatóak, például egy bögre, eszközök vagy kis pénzes erszények. Az ezüst mágikus fókuszhoz egy értékes étkezési tárgyából kell származnia. A varázslat követelménye a célpontnak megfelelő Forma.

10. SZINT: Irányít vagy mozgat egy emberméretű földmennyiséget. Elhárít egy fém fegyverrel történő támadást.

• Könnyű léptek: 10. Szint

Mágikus fókusz: Szarvaspata szilánkjá (+3)

H.: Saját/érintés, T.: Összp.

Nem hagysz nyomot a földön egészen addig, amíg meg nem állsz, például pihenni, vagy küzdeni.

• Láthatatlan parittyá: 10. Szint

Mágikus fókusz: Parittyá (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Pill. Irányított +2

Egy olyan, közelben levő tárgyat 100 lépés távolságon belüli célponthoz csap, amit egy ember normális körülmények között el tud dobni. A tárgy nem lehet akadályozva (például leszorítva). A sebzés a dobott tárgytól függ, legfeljebb +5 (egy ököl méretű kő esetén).

15. SZINT: Elhárít több fém fegyverrel történő támadást.

• Földkelevény: 15. Szint

Mágikus fókusz: Kis sztalaktit (+3)

H.:Közeli/Látótáv, T.: Pill. Köv. Muto, Irányított +1

A varázslat egy lépés körében a talajt – közvetlenül a felszín alatt – hasítottá teszi, a töredékek feltörnek a föld alól. Bárki áll a körben, az a levegőbe repül, és a repülő törmelék is eltalálja. A sebzés +10. Talajt érve az áldozat félig betemetődik.

• Láthatatlan tolvajkéz:

15. Szint

Mágikus fókusz: Elítélt tolvaj kesztyűje (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

Megfog egy maximum 3 font súlyú tárgyat és azon nyomban egy általad viselt zsákba vagy erszénybe teleportálja. A varázslat nem működik, ha a tárgyat valaki viseli, érinti, vagy rajta kívül látja, továbbá, ha vasból vagy acélból készült, illetve élőlény. Pontosan tudnod kell micsoda és hol van az érintett tárgy. A varázslat követelménye az ellopott tárgynak megfelelő Forma.

• Láthatatlan hordár:

15. Szint

Mágikus fókusz: Ezüsforgács (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A Láthatatlan kar (ReTe 5) varázslathoz hasonló, de ez már láda nagyságú, nagyobb tárgyakat is hordozhat. Durván egy nagyon erős (Erő: +5) ember erejével rendelkezik. Minél nehezebb a tárgy, annál lassabban mozog a Láthatatlan hordár. Ha finom mozgásra van szükség, akkor ehhez magas (12 fölé) célon tartás dobást kell tenni. A varázslat csak élettelen dolgokat szállíthat, téged nem. Arra sem képes, hogy hat lábnál magasabbra emeljen tárgyakat. Az ezüst mágikus fókusznak egy értékes étkezési tényérből kell származnia. A varázslat követelménye a célpontnak megfelelő Forma.

20. SZINT: A közeledben levő földmennyiséget irányíthatod. Elhárít minden ismert támadást, amit fém fegyverrel követnek el.

25. SZINT: Fém tárgyakat teljesen távol tart tőled (elhárít minden támadást, amit fém fegyverrel követnek el, akár látod, akár nem).

• A meghasadt föld: 25. Szint

Mágikus fókusz: Föld egy mélyes- ges mély barlangból (+1)

H.: Látótáv, T.: Pill. Irányított

Öt láb széles, 60 láb hosszú és tíz láb mély törést hoz létre a talajban. Az első kör során megnyílik, egy körig nyitva marad, és a harmadik kör elején bezárul, összepréselve mindenkit, aki bennrekedt +25 sebzést okozva. Fenn kell tartanod mindhárom körben a koncentrációt, különben a verem lassan csukódik össze több mint egy óra alatt, ahelyett, hogy gyorsan és vadul záródna be. A közelben levőknek Gyorsaság – Málha dobást kell tenniük, 10 felett. A belezuhanás +10 sebzést okoz. A szabaduláshoz egy újabb hasonló dobásra van szükség. Hacsak

nem nyújtanak kintről segítséget, az embereknek mindössze ez az egy esélyük van a megmenekülésre.

30. SZINT: Látótávolságon belül irányíthatod a földet.

• Földlökés: 30. Szint

Mágikus fókusz: Láva egy működő vulkánból (+3)

H.: Látótáv, T.: Pill.

Megrázza a földet körülötted. Mindeneknek, akire hatással van, 10 fölé kell Gyorsaság – Málha dobást tenni, különben elesnek. A következő módosítók alkalmazandók:

Nyugodtan áll +2, szilárd kőven +2, lassan mozog +0, a földön +0, szalad -2 és fán van -6.

• Nyiladék: 35. Szint

Mágikus fókusz: Föld egy mélyes- ges mély barlangból (+1)

H.: Látótáv, T.: Pill. Irányított +6

Olyan hasadékot nyit, amely a lábadtól a kiterjesztett kezeddél meghatározott célpont felé halad. A hasadás körönként négy lépés sebességgel halad, eközben egyre szélesebbre nyílik, legnagyobb szélességét, 20 lábat 30 lépés távolságban éri el. A szakadék 20–30 láb mély, és a szélei valószínűleg beomlanak, így aki bekerül, jó kis bajba csöppen. Az áldozatoknak, hogy elkerülhessék a növekvő hasadékot, 10 fölé kell Gyorsaság – Málha dobást tenni. A hasadék természetesen módon egy hét alatt bezárul. A koncentrációt 8 körig kell fenntartanod, addig, amíg a hasadék el nem éri legnagyobb hosszát.

• Földi hullámverés: 50. Szint

Mágikus fókusz: Fiolányi víz egy szökőárból (+5)

H.: Külön. T.: Pill.

A földön hullámot kelt, ami a lábadtól indul, és 100 lépés távolságig egy tervezett irányban halad. Kis fodrozódásként indul és öt lépés távolságon belül eléri teljes méretét, azaz öt láb magas és 30 lépés széles lesz körönként 50 lépést tesz meg. akik az útjába kerülnek, azoknak 10 fölé kell Gyorsaság – Málha dobást tenni, hogy átugorjanak a hullámon, avagy alákerülnek és szétmorzsolódnak. A sebése +30. A hullám fákat forgat fel és épületeket rongál meg útja közben.

• Hermész kapuja: 75. Szint

H.: karnyújtás, T.: Vég., Rituális

Mágikus kaput nyit, amelyen keresztül azonnal emberek, állatok és tárgyak utazhatnak. A Rituálist a két

különböző helyen egyszerre kell végezni, miután mágikus kapcsolat van közöttük. Mindkét varázslónak, aki a Rituálist végzi, rendelkeznie kell mágikus kapcsolattal (pl. egy földröggel) a másik területtel, ahol a Rituális folyik. A Rituális után akárhányszor a létrejött kaput használják, emberenként, vagy ember méretű utazónként egy egység vis-t fel kell használni. Az utazó közben tartja a vis-t, ami az áthaladáskor eltűnik. A kaput a létrehozáskor meghatározott parancsszóval vagy szertartással lehet működésbe hozni. Élettelen tárgyak és ellenkező lények Szintén átjutathatóak, ha valaki más kimondja a parancsszót, átlöki az érintettet, és bedob egy egység Terram vist.

VIM VARÁZSLATOK

A Vim varázslatok rendkívül hasznosak. Hozzásegítenek ahhoz, hogy nagyobb hatásokkal alkalmazzd varázslataidat és mivel éppen a hatékony varázslás az, ami a varázsló mesterré válásának útja, ezért rendkívüli a jelentőségük. Némi képzelőerővel a varázslatok segítségével őrizetet, riasztóberendezéseket, egyszer használatos varázstárgyakat és más érdekes dolgokat tudsz előállítani.

A Vim varázslatok köre magába foglalja a démonokat is. A démonok megidézése és a velük való alkukötés tiltott Hermész Rendjén belül – nem így az ellenük való harc.

Mivel a Vim varázslatok a mágiával annak különféle megjelenéseivel foglalkoznak, ezért a mesélőknek gyakran varázs Szintet kell rendelniük a történetükben megjelenő varázslatos jelenségekhez, a varázslók ugyanis a Vimet használják ezek közömbösítésére. Például, amikor a mese során megpróbálsz valamilyen varázserő hatását megtörni, akkor a mesélőnek a hatáshoz számértéket kell megadnia, hogy el tudjátok dönteni elég erős-e a te ellenvarázslatod. Mesélők, legyetek tudatában ennek a lehetőségnek és készüljétek fel rá.

Számos Vim varázslatot egyéb, mágikus fókusz nélküli varázslatokkal együtt kell alkalmazni.

Creo Vim varázslatok

A Rend meglehetősen kevés Creo Vim varázslatot ismer.

• Téves meghatározás burka: (Változó)

H.: érintés, T.: Pill., Rituális

Olyan mágikus „burkot” hoz létre a tárgyon, ami megvédi más mágusok vizsgálódásától. A varázstárgy megvizsgálására irányuló összes kísérlet hamis ismereteket fog nyújtani, hacsak a varázsló vizsgálati dobása meg nem haladja a burok Szintjének felét.

• Homályos talányok burka: (Változó)

H.: érintés, T.: Pill., Rituális

A varázslat hasonló a *Téves meghatározás burkához* (CrVi Változó), de megüti a varázstárgyra irányuló minden vizsgálódási kísérletet, hacsak a mágus vizsgálati dobása meg nem haladja a Rituálé Szintjét. Amennyiben a varázslónak sikerült rábukkannia a burokra (vagyis legyőzte az ellenállását), akkor a varázslatnak nincs több hatalma ellene.

• Káprázatból szőtt adomány: 15. Szint

Mágikus fókuszs: Denevérszárny (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Nap./Vég.

A varázslat célpontja a legtöbb varázslóhoz hasonlóan mágiával átitatottá válik. A vadállatok és az emberek ugyanúgy viselkednek a varázslat célpontjával szemben, mintha mágus lenne, habár azok, akik rendszeres kapcsolatban állnak az áldozattal, nem válnak ellenséggé, csupán elkerülik őt. A varázslatnak nincsen hatása azokon, akik már „birtokolják” az Adományát ideértve azokat is, akik Szelíd Adománnyal rendelkeznek.

Intellego Vim varázslatok

Mivel a mágia megértése nem túl egyszerű dolog, ezért a mágia észlelése bonyolult és fontos egyszerre.

Bár a démonok a Vim alá tartoznak, ők a hamisság leglényegéből származnak.

Ha egy démon nem akarja, hogy észrevegyék, akkor erre nincs mód (legalábbis Hermész Rendjének ismeretei szerint) és emiatt nincsen démonkereső mágia.

Varázstárgyak egyszerű varázslatokkal nem vizsgálhatóak. Legalább egy évszaki Műhelymunkával tudod csak kideríteni, hogy a megbűvölt tárgy milyen mágiát tartalmaz. (lásd a Műhely fejezetet).

• A leleplező kém lelő: (Változó)

Mágikus fókuszs: Göte szeme (+1)

H.: Közeli, T.: Összp./év.

A varázslat segítségével láthatóvá válik előtted minden kémkedési próbálkozás, amihez mágiát használtak. A megjelenési Forma a varázslattól függően más és más, legtöbbször egy levegőben lebegő szemhez hasonlít. Például ha a Mágust Kristálytűkör varázslattal kémlelik, akkor mélykék színű szem jelenik meg, míg egy Könyörtelen kopó esetén a saját magát látja, amint egy térképen mozog. A varázslat felfedi az Intellego varázslatokat egészen a varázslat Szintjének kétszeresét meg nem haladó Szintig.

5. SZINT: Észleled a kezekben tartott tárgy mágikus voltát.

• A varázsló keze nyoma: 5. Szint

Mágikus fókuszs: Békaláb (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

Összpontosítás segítségével megállapíthatod, hogy egy tárgy mágikus-e. Ha mágikus, akkor rövid idő múltán a tárgy remegni kezd.

• A vis természetének kiismerése: 10. Szint

Mágikus fókuszs: Zafir (+5)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

A varázslat segítségével eldöntheted, hogy az előtted lévő nyers vis milyen Művészethez kötődik. A varázsló számára a vis a Technikának vagy Formának megfelelő színben kezd ragyogni. A Creo fehér, az Intellego arany, a Muto állandóan változik, a Perdo fekete, a Rego bíbor, az Animalem barna, az Aquam kék, az Auram ibolyaszín, a Corporem sötét vörös, a Herbam zöld, az Ignem élénk piros, a Mentem narancssárga, a Terram sötétbarna a Vim pedig ezüstszerű. A színek közül néhány nagyon hasonló, de könnyű megkülönböztetni, amennyiben a tárgyat szilárdan tartják és pár másodpercig tanulmányozzák.

• A mágia súlyát latolgató mérleg: 15. Szint

Mágikus fókuszs: Mérleg felszerelés (+3)

H.: érintés, T.: Pill.

A varázslat elmondásakor a varázsló általában egyenesen kinyújtja a kezét és a bal kezébe ismert mennyiségű (többnyire egy egység) Vim vis-t helyez a jobb kezébe pedig az ismeretlen mennyiségű vis-t veszi. Miután el-

mondta a varázslatot, a varázsló érezheti, hogy az ismerethez viszonyítva milyen nehéz az ismeretlen vis. Amennyiben a varázslat erősítése céljából fókuszt használnak, akkor a vis a mérleg serpenyőibe kerül és a mérleg megemelkedik, nyilvánvalóvá téve a két mennyiség közötti viszonyt. Gyakran alkalmazott Technika, hogy a mérleg egyik serpenyőjét egy egység visszelével bűvölik meg éppúgy, mintha varázstárgyat készítenének és ilyen módon a varázslónak nem szükséges mindenüvé egy egység nyers vis hordania. Ha a varázslatot úgy mondják, hogy nincsen semmi, amivel az ismeretlen mennyiség összemérhető lenne, a mágusnak csak elképzelése lehet arról, hogy a visnek mekkora az értéke. A varázslattal nem lehet a varázstárgyból befektetett nyers vis mennyiségét megállapítani.

• A mágia illata: 20. Szint

Mágikus fókuszs: Kutya körme (+1)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp./év.

A szaglásod segítségével meg tudod találni a mágikus tárgyakat. A levegőbe szimatolva 15 láb távolságon belül képes vagy a mágikus tárgyakat érzékelni. Ha erős mágiával van dolgod, akkor már messzebből is szagot foghatsz.

Az Ex miscellanea házból való Verdan változatában a varázsló orra világos zölddé válik, mivel ez Verlan Sigillum.

• Régmúlt varázslatok romjai: 30. Szint

Mágikus fókuszs: Zafir (+1)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Összp.

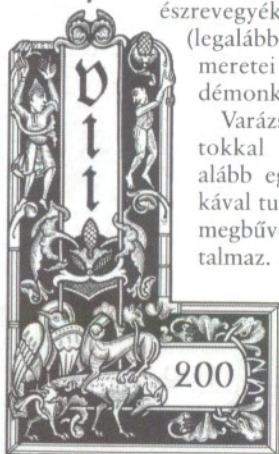
Akárhányszor egy varázslatra sor kerül, akkor a helyszínen mágikus maradványok maradnak, amelyeket a varázslat segítségével még tíz év múlva is érzékelhetsz. Kézelfogható elképzelésed lesz a felhasznált mágia fajtájáról és bepillantást nyersz a hatásába is mint ahogy meglátod az esetleges megkülönböztető jegeket (pl. például mágikus Sigillum) is.

• A ragyogóan működő mágia: 35. Szint

Mágikus fókuszs: Anyarozs (+3)

H.: Test/érintés, T.: Összp./Hh.

A varázslat elmondója képes lesz „auraként” érzékelni tárgyak és emberek körüli varázslatokat. Az aura színe jelzi, hogy a varázslat melyik Formához tartozik. A színek megfelelnek az A Vis Természetének kiismerése (InVi 10) varázslatnál leírtaknak. A varázslat Technikáját nem az aura színe, hanem az



alakja alapján lehet felismerni. A Creo és Rego egyaránt szabályos aurával rendelkezik. A Muto folytonosan változik akárcsak az Intellego, bár ez utóbbi lassabban, a Perdo aurája pedig töredezett és széthullik. Így tehát annak a varázslónak, aki a Fanatikus kitartás és a Leleplező kém lelő varázslatokat viseli, az egész testét nagyon rendezett, szabályos, sötét vörös színű aura veszi körül. A szemeit lassan változó, ezüst árnyalatú aura övezi. A varázslat alkalmazójának nem szabad megfedkeznie arról, hogy az Imagonem varázslatok segítségével lehetőség van az aurák álcázására is. A varázslatban felhasználható anyarozs nagyon veszélyes ründérvénnyé. A varázslat közben ezzel hintik meg a varázsló fejét.

Muto Vim varázslatok

E varázslatok lehetővé teszik, hogy más varázslatokat megváltoztass.

• A tükröződő mágia: (Változó)

Mágikus fókusz: Nincs
H.: Külön., T.: Külön.

Ha egy másik varázslat kimondása közben rámondod ezt a varázslatot, akkor a megcélzott varázslat szokásos hatásának éppen az ellenkezőjét éri el. Kizárólag a tükröződő mágia Szintjének felét meg nem haladó varázslatokra tudsz hatni vele. Felhasználható más varázsló mágiájára, de le, kell győződnöd a másik varázslat teljes mágikus áttörését ahhoz, hogy a varázslatod hathason. 9-es célszám elleni Intelligencia + Összpontosítás próbával tudod ezt a varázslatot egy másik, saját varázslattal egyidőben elmondani. A varázslat eddigivel ellentétes hatásait a mesélőnek kell kitalálnia, de az ellentétes hatású varázslat célpontja legtöbbször megegyezik az eredeti varázslat célpontjával. Az ellentétes hatású varázslat nem lépheti át a hermetikus mágia korlátait. Például egy Pillanatnyi PeCo varázslat ellenkezője valószínűleg egy napkelte/napszállta Tartamú CrCo varázslat lesz. A varázslat nagyon veszélyes, ezért meg kell kétszerezned az egyébként szokásos Balsikerek számát és a varázslatot nem veheted fel mestervarázslataid közé.

• Az elkendőzött mágia: (Változó)

Mágikus fókusz: nincs
H.: karnyújtás/Közeli, T.: Nap/Vég.

Akár egy másik varázslat elmondása alatt, akár utána mondják el ezt a újabb varázslatot, az megváltoztatja a másik varázslat külső megjelenését. Ha ezt a másik varázslat elmondása közben használod fel, akkor az eredeti varázslatot teljesen másik varázslatnak álcázhatod, láthatatlanná teheted az eredeti varázslat hatásait és megváltoztathatod a varázslat során szükséges mozdulatokat és hangokat úgy, mintha az eredeti varázslat helyett egy másikat mondanál el. Az álcázni kívánt varázslat Szintje az Elkendőzött Mágia Szintjének kétszereséig terjedhet. Ha sikerül Intelligencia + Összpontosítás próbát 9 fölé dobnod, akkor el tudod mondani ezt a varázslatot az eredeti varázslatoddal egyidőben is.

• A szerteágazó mágia: (Változó)

Mágikus fókusz: Nincs
H.: Külön., T.: Külön.

Ez a varázslat kettő vagy több azonos, de gyengébb részre oszt egy másik varázslatot, amelyet így több különálló célpontra lehet irányítani. Az létrejövő varázslatok mindegyike az eredeti erejének csak egy részét tartalmazza – egy kettéválasztott varázslat mindkét fele az eredeti varázslathoz képest feleakkora erősségű. Mágikus áttörés esetén az egész varázslat egy áttörés dobást oszt szét annyi részre, ahány részre a varázslat szakadt. Ha a másik varázslatot szétszétad ezzel a varázslattal, akkor a varázsló megkapja a többszörös varázslásnál leírtaknak megfelelő módosítókat és annyi levonást a varázslás dobására, ahány ágra osztotta az eredeti varázslatot. Ezt a varázslatot is felhasználhatod a másik varázslatoddal egy időben, de ehhez Intelligencia + Összpontosítás próbát kell dobnod 9-es célszám ellen.

• Még egy lapát: (Változó)

Mágikus fókusz: Nincs
H.: Külön., T.: Külön.

E varázslat akkor használható, amikor egy másik varázslatot mondanak el éppen. Ilyenkor a másik varázslat öt határfoka öt pontnyit emelkedik, de még így sem haladhatja meg a Még egy lapát Szintjét. Az öt Szintnyi többlet hatásait a mesélőnek kell meghatározni. A varázslat felhasználható egy másik varázslatoddal egyszerre is, de ehhez Intelligencia + Összpontosítás próbát kell dobnod 9-es célszám ellen.

• A nagy varázslat: (Változó)

Mágikus fókusz: Nincs
H.: karnyújtás/Közeli, T.: Pill.

A varázslat segítségével a mágusok képesek erejüket a varázsláshoz egyesíteni. A mágusok csoportja a Nagy varázslat egyesítő erejét használja, hogy létrehozasson valamilyen meghatározott varázslatot. A felhasználni kívánt varázslat minden egyes öt Szintje után még egy mágus csatlakozhat a Nagy varázslat résztvevőihez. Az egyik csoportbéli mágusnak ismernie kell a kívánt varázslatot, vagy szövegből kell felolvasnia.

A gyülekezet minden, a Nagy varázslatot ismerő mágusának összeadódik a tudása és egyes varázslataik Szintjeit összeadva kapjuk meg a Nagy varázslat felhasználható Szintjét. Ennek a kívánt varázslat Szintjénél legalább kétszer magasabbnak kell lennie.

Minden egyes mágusnak Kimerültség és sikeresség próbát kell tenni, mintha a kívánt varázslatot csak ő mondta volna el. A különbség annyi, hogy a varázslás dobás célszámának kiszámításához a kívánt varázslat Szintjét el kell osztani a Nagy varázslatban részt vevő varázslók számával és a kapott érték ellen kell dobni. Ha akár csak egy varázsló is elvétí a varázslást, akkor sikertelen marad az egész varázslat. Amennyiben mindegyikük sikeres volt, a varázslat is létrejön. A Nagy varázslat a merkúri időszakból maradt rituálé és emiatt nem alkalmazható a Spontán varázslatokra. Rendszerint a conventust védő varázslatokat hozzák így létre, amelyek túl hatalmasak ahhoz, hogy egyetlen mágus elmondhassa vagy egyáltalán megtanulhassa őket.

• A vis természetének átalakítása: (Változó)

H.: érintés, T.: Pill., Rituális

A Rituálé minden 5. Szintje után a varázsló képes egy egységnyi vist egy másik mágikus Művészethez kapcsolni. A Technikával kapcsolatos vis (pl. Creo vis) csak egy másik Technika visévé változtatható, míg a Formával összefüggő vis (pl. Herbam vis) kizárólag másik Formájúvá. Így a Rituálé 5 Szintenként egy egységnyi visköltésén még egyszer annyi egység vist tudsz megváltoztatni.

• A vadállat lényének lényege: 15. Szint

Mágikus fókusz: Ezüstgolyó-bis (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

A varázslat a tetemben levő nyers vist a test egyik részére összpontosítja, amit azután el lehet távolítani. A varázslat segítségével anélkül tudod a vist összegyűjteni,

hogy el kellene vonszolnod a szörny teljes tetemét. Megjegyzendő, hogy sok mágikus lény testében a vis már eredendően így összpontosul.

Perdo Vim varázslatok

• A feledésbe taszított démon: (Változó)

Mágikus fókusz: Tiszta vörös korall (+3)

H.: Közeli/Látótáv, T.: Pill.

A varázslat meggyengíti, és akár el is pusztíthat egy démonot. Dobj stresszdobást és add hozzá a varázslat Szintjét. Minden ponttal, amivel meghaladod a célpont démoni Hatalmának erősségét, 1 pontnyi démoni Hatalom veszteséget okozol. Ha 0 lesz a démon Hatalma, akkor a démon bizonytalan időre visszakerül a pokolba. Ha ismered a démon valódi nevét, akkor dobásod értéke megduplázódik. Ez a nevek törvényének köszönhető, amit az átvitel és az egyezés törvényéhez hasonlóan felhasználhatsz varázslatod erősítésére, azonban felhasználási lehetőségei meglehetősen szűkösek.

• A feloldott bűbáj: (Változó)

Mágikus fókusz: Csipetnyi só (+1)

H.: érintés/Közeli, T.: Pill.

Segítségével végleg elveheted egy varázstárgy minden erejét, ha a varázslatod Szintje meghaladja a tárgyban elhelyezett legmagasabb varázslat Szintjét. Minden bűverő végképp megsemmisül éppúgy, mint a tárgyban levő összes vis is. A továbbiakban a tárgy teljesen hétköznapiaként számít.

• A rózsavízben fürdött mágia: (Változó)

Mágikus fókusz: Pötty bűzös borz olaj (+3)

H.: érintés/Közeli, T.: Nap/év.

A varázslat megóv bármilyen varázslatot, mágikus tárgyat attól, hogy InVi varázslattal észlelhessék, hacsak az InVi varázslat mágikus áttörése nem haladja meg a varázslat Szintjét.

• A hitetlenkedő sötétség lehelete: (Változó)

Mágikus fókusz: Borostyánkő (+3)

H.: karnyújtás/Közeli, T.: Pill.

Képzeletbéli szellőt keltesz, ami elfújja a területen található összes mágiát és megszünteti a varázslat hatását. Ezzel a varázslattal eltűn-

tetheted bármilyen varázs hatásait, amennyiben dobásod + varázslatod Szintje legalább kétszer nagyobb az eredeti varázslatot létrehozó varázsló (varázslás időpontjában fennálló) Technika + Forma értékénél. Ha a megsemmisítendő mágia nem varázslótól ered, akkor összegedednek a varázslat létrehozója Hatalom értékénél kell kétszer nagyobbak lennie. Ha a varázslat mágikus tárgyból ered, akkor a varázslat Szintjének kétszeresét kell elérned. A lehelettel képes vagy a Parmákat is megszüntetni, ha összegeded nagyobb, mint a Parma megduplázott értékének ötszöröse. A Hitetlenkedő sötétség lehelete nincs hatással a Pillanatnyi időtartamú varázslatokra. A lehetet megregezteti a varázslat közelében található varázstárgyakat.

Rego Vim varázslatok

A Rego Vim segítségével vagy képes a démonok elűzésére. A Rego Vim varázslatokkal megidézni, megzabolázni és irányítani is lehetséges a démonokat, de ennek ismerete és alkalmazása a Hermetikus Szabályzat értelmében tiltott. Bárkinek, aki a tudás birtokába jut és használni is merészeli, szembe kell néznie az érdeklődési körébe tartozó lényekből fakadó veszélyekkel és azokkal, akik Hermész Rendjén belül szembehelyezkednek ezekkel a praktikákkal.

• Az otthon Aegise: (Változó)

H.: Külön., T.: év., Rituális

A Rituálé olymódon oltalmazza a conventust, ahogy a Parma Magica védi a varázslót. Legfeljebb száz láb átmérőjű körre (vagy ezzel azonos alapterületre) fejtheti ki hatását, bár minden további vis, amit a Rituálé során felhasználnak még további száz lábbal növeli a kör átmérőjét.

Ha olyan mágus mond valamilyen varázslatot az Aegisre, aki a rituáléban nem vett részt, akkor az Aegis ellenáll a varázslásnak. Továbbá olyan varázslatokat is kivéd, amelyek különböző dolgokat juttatnának a védőpajzs területére, beleértve a teleportáció varázslatokat, mint amilyen a Hétmérföldes csizma is, hacsak a varázsló nem volta rituálé részese. Amennyiben az idegen varázslat nem haladja meg az Aegis Szintjét + 5-öt + egy stresszdobást, akkor meghíúsul. Az Aegis még az olyan idegen Intellego varázslatok ellen is védelmet nyújt, amelyeket az egyszerű Parma magica képtelen kivédeni. Persze ha az idegen varázslónak

sikerült az Aegis területén belülré jutnia, akkor varázslatai többé nem hiúsulnak meg.

Démonok és tündérek nem léphetnek az Aegis területére, hacsak nincs az Aegis Szintjénél magasabb Hatalmuk. A mágikus lények az Aegis határának átlépésekor enyhe bizsergést érezhetnek a tagjaikban.

Az Aegist általában a téli napforduló idején mondják el, mivel a mágikus aurák feltételezhetően ebben az időpontban valamivel erősebbek mint egyébként és lehetővé teszik, hogy a varázslat hatása egy teljes évig tartson. Az otthon Aegise Rituáléjában az egész conventus részt szokott venni. Ez általában azzal végződik, hogy a résztvevők körüljárják a védelmezni kívánt területet, hogy meghatározzák annak határait. A conventus a Rituálé után elég gyakran nagyobb tanácskozást, vagy mulatságot szokott tart.

• Démon ellen védő kör: (Változó)

Mágikus fókusz: Tiszta vörös korall (+3)

H.: Külön., T.: Kör

Hét lépés átmérőjű mezsgye jön létre körülötted és addig működik, amíg ki nem lépsz belőle. Amikor létrehozod, a mesélő titokban megállapítja a Kör erejét (dobás + a varázslat Szintje). Amelyik démon Hatalma nem haladja ezt meg, az képtelen belépni a Körbe vagy ártani a Körben tartózkodóknak. Ha másodszor is elmondod a varázslatot, akkor hiába erősebb esetleg az első Kör, a második Kör mindenképpen megszünteti. Néhány mágus az alváshoz készülődve szokta ezt a varázslatot használni. Az *Oltalom a mesés szörnyektől* (ReAn: Változó) varázslatnál említett fűgemutató meg szokott mozdulat a védővarázslatok használatánál. Éjjel, bizonyos szögből nézve a mezsgye felett ezüstös derengő kupola látható.

• A varázslatot tartó állvány: (Változó)

Mágikus fókusz: nincs

H.: (nincs), T.: 1 perc

A varázslat már elmondott és folyamatos összpontosítással fenntartott varázslatok esetében nyújt segítséget. A varázslat elmondása után a másik varázslat 1 percig (avagy 10 körig) összpontosítás nélkül is fennmarad. Csak akkor változtathatod meg az előző varázslat hatását, ha ismét összpontosítasz rá. Például a *Láthatatlan kar* (ReTe 5) segítségével összpontosítás nélkül a levegőben tarthatsz valamilyen tárgyat, de a mozgatása továbbra

is összpontosítást követel. 6 fölé kell dobni Intelligencia + Összpontosítás dobással, hogy az első varázslat fenntartása közben ezt a varázslatot elmondhasd. (Mivel a varázslatot pontosan ilyen helyzetekre tervezték, ezért a célszám alacsonyabb a szokásosnál.) A varázslattal csak az alacsonyabb vagy egyenlő Szintű varázslatokat tudsz fenntartani.

• A csőtől jövő áldás: (Változó)

H.: 100 mérföld, T.: Összp., Rituális

Mágikus csatornát nyithatsz magad és egy célpont között, melynek segítségével képes vagy olyan személyre vagy területre varázsolni, ami nincsen a közeledben. A varázslathoz először is mágikus kapcsolatra van szükséged, ami kötődhet akár a személyhez (ruhadarab, hajtincs, köröm) vagy a jelenlegi tartózkodási helyéhez (padlóköv vagy faldarab). Ezután elmondhatod ezt a varázslatot, ami megnyitja közted és a célpont között a csatornát. A következő Körben úgy varázsolhatsz a másik oldalon levő személyre, mintha a jelenlétedben volna. A varázslat Szintje nem haladhatja meg az áldás Szintjét. A csatorna fenntartásához a szokásos Összpontosítás dobásra van szükség. Ezen kívül az a mágus, aki mágikusan észleli a csatornát (például a *Leleplező kém lelő* varázslattal) szintén küldhet rajta varázslatokat...rád.

• A háttérbe szorított varázslat: (Változó)

Mágikus fókusz: Fekete ónix (+3)
H.: Közeli/Látótáv, T.: Összp.

Az összpontosítás idejére megszűn-
tetí a varázslat hatását, azonban a tar-
tam lejárta után a varázslat hatásai
visszatérnek. Az időlegesen megszü-
n-
tetett varázslatot ugyanennek a varázslat

lónak kellett elmondania, továbbá a háttérbe szorítandó varázslat Szintjének a mostani varázslat Szintjénél alacsonyabbnak kell lennie. A varázslat visszaszorítása egy Kört vesz igénybe és újabb Körbe kerül amíg visszaáll a varázslat hatása. Csak működő varázslat szorítható háttérbe. A varázslatot a közönséges általában valamilyen helyekre történő bejutáshoz (például ha a Műhelyed ajtaját Végleges Muto Teram zárja, akkor ezzel a varázslattal tudod időlegesen megszüntetni) és csapdák elkerüléséhez (például a hátsó ajtódon levő Lesben álló varázst (ReVi: Változó) így tudod kikapcsolni). A varázslatot úgy tervezték, hogy könnyen fenntartható legyen, így az összpontosítás dobás könnyebb a szokásosnál (3 fölé séta, 6 fölé a személy közvetlen veszélyeztetése esetén).

• A lesben álló varázs: (Változó)

H.: karnyújtás, T.: Külön., Rituális

Varázslatot helyezel el egy bizonyos helyen, ami akkor lép működésbe, ha teljesülnek azok a feltételek, amiket te határozol meg. (A feltételeknek egyértelműeknek, nyilvánvalóknak kell lenniük és semmilyen további érzékelési módszerre nincsen szükség hozzájuk. Így a csapdát nem lehet távoli eseményekre vagy homályos tényekre alapozni.) A lesben álló varázslatnak a várakozásra készített varázslatnál azonos vagy magasabb Szintűnek kell lennie. Több varázslat is várakozhat egyszerre, ha Szintjeik összege nem haladja meg a lesben álló varázslat Szintjét. Ha ezek közül valamelyik érzékelő varázslat, akkor a többi varázslat működésbe lépését az érzékelő varázslat észlelésére lehet időzíteni. Ha például a *Hazugságtól párálló lehelet* (InMe 20) varázslatot helyezik a lesben álló varázslatba, akkor mellé kerülhet olyan varázslat is, amelyik akkor lép életbe,

ha valaki hazudik. (A lesben álló varázslatba foglalt Intellego varázslatnak nincsen más hatása mint a meghatározott feltételek esetén működésbe hozni a többi varázslatot, amikor a megfelelő feltételeket érzékeli. Így ha hazugságon kapják, akkor senkinek nem lesz deres a lehelete.) A lesben álló varázslatot gyakran használják csapdákban vagy végszükség esetére, például ha használója fogságba esik, akkor teleportálhatja onnan esetleg varázsbottban tartják hogy szükség esetén felhasználhassák. A lesben álló varázslat addig tart, amíg működésbe nem lép. A lesben álló varázslatban nem tárolhatsz Rituális varázslatot, de Formuláns és Spontán varázslatot igen.

• Az ugrásra kész őrség: (Változó)

H.: érintés, T.: Külön., Rituális

A varázslat áldozatára olyan varázslatot mondhatsz, ami időlegesen „üzemen kívül” van egészen addig, amíg működésbe nem hozzák. Az Ugrásra kész őrség célpontjának az egész Rituálé ideje alatt jelen kell lennie. A varázslat olyan feltételek esetén lép életbe, amelyeket te határozol meg. Az Ugrásra kész őrség Szintjének legalább olyan magasnak kell lennie, mint az üzemen kívüli varázslat Szintje. Alkalmazhatsz egyszerre több varázslatot is, ha az őrség Szintje legalább egyenlő ezek Szintjeinek összegével. Egy személyre vagy tárgyra egyidejűleg csak egy Ugrásra kész őrség mondható. Ha valaki sikertelenül próbálja meg hatás-
talanítani az Ugrásrakész őrséget, akkor az üzemen kívül helyezett varázslat működésbe lép. A Flambeau és Títalus mágusok általában szörnyen pusztító varázslatokat helyeznek saját személyükre arra az esetre, hogy ha meghalnak, bosszút állhassanak gyilkosukon.

Műhely

VIII. Fejezet

Azok a varázslatokkal kapcsolatos szabályok, melyeket az Ars Magicában eddig bemutattunk, a varázslatok alkalmazásakor és Certamen esetén felhasznált mágiát taglalják. A mágusok viszont sokkal több időt töltenek kutatásokkal otthon, mint kalandok keresésével a conventus falain kívül. Két kaland között a varázslók a mágikus Művészetek tanulmányozásával és kísérletezéssel próbálják meg hatalmukat növelni. A kalandok között eltelt időt évszakokban mérjük: egy évszak egy egyszerűbb művelet elvégzésére biztosít elegendő időt. Természetesen a varázsló rengeteg ilyen művelet közül válogathat.

alapszintű műhelymunka

Mágikus tanulmányok

Noha bárki képezheti magát és szerezhethet új meg új ismereteket (Jártasságok), mágusként a tudás megszerzésének másfajta útjai is nyitottak számodra, melyekkel mágikus képzettségeidet fejlesztheted. Mágikus tanulmányokat végzhetsz könyvekből, de tanulhatsz mágiaelméletet, vagy akár visszal is tökéletesítheted tudásod valamelyik mágikus Művészetben. Bizonyos tanulási módok természetesen veszélyesek, de az elnyerhető tudás szinte korlátlan.

Mágiaelmélet

A tanulás egyik útja a varázslat módjainak kikísérletezése, ami által a mágia alapelveinek mélyebb megértéséhez jutsz: vagyis növeled a Mágiaelmélet pontjaidat. Az ilyen tanulmány nyers vis használatát követelik meg, hogy kitudd a bennük rejlő titkokat.

Ezekhez a kísérletekhez 1–3 egység Vim típusú nyers vist kell használnod.

Ha kutatással töltöttél egy teljes évszakot, stresszdozást kell tenned, majd az eredményt a felhasznált visek számával megszorozva add hozzá a mágikus Aurádhoz (rendszerint ez azonos a conventuséval). Az eredmény a kutatásod „sikerszintje”, melynek száma a kísérletedből összegyűjtött mágikus tudás mennyiségére utal. Ha ma-

gas, a kísérleteid a mágia törvényeinek új összefüggéseit világosították meg előtted. Ha alacsony, akkor az alapelvek szintjén mélyült a tudásod.

Ezek a kísérletek szélesítik ismereteidet a varázslás megértésében – növelik Mágiaelmélet pontjaid számát. Ha kutatásod „sikerszintje” legalább háromszorosa Mágiaelmélet pontjaidnak, 3 Tapasztalati pontot adhatsz Mágiaelmélet képzettségedhez. Ha az eredmény legalább a pontjaid duplája, 2 pontot nyersz. Ha éppen meghaladja számukat, 1 ponttal leszel gazdagabb. Ha viszont a kísérleted eredménye nem éri el jelenlegi képzettségpontjaidat, semmi újat nem tanultál erőfeszítéseidből, s így elvesztegetted egy évszakot. Minden megkezdett kísérlet után – eredményétől függetlenül – a felhasznált vis elveszik.

Arról, hogy a Tapasztalati pontokat hogyan alkalmazhatsz Mágiaelmélet pontjaid kiszámításához, lásd a Jártasságokat a Karakterek fejezetben, illetve a Saga fejezet Tapasztalat c. részét.

A mágikus Művészetek tanulmányozása

A Művészetek tanulmányozása emelheti Forma és Technika szintjeid számát. Ha egy Művészetet könyvből tanulsz, a könyv szintjének (ez a kísérletezés „sikerszint”-jéhez hasonlóan fejezi ki a könyvből nyerhető tudás mértékét) abban a Művészetben meg kell haladnia a tiédet, hogy új ismeretek-

A műhelyérték alapja

Műhelybeli ténykedéseidnél ún. műhelyérték alapján derítheted ki, milyen sikerrel végeztél el a feladatot. Ez az érték feladatról feladatra változik a használt Forma és Technika függvényében. Ha mondjuk Rego Auram varázslatot tanulsz, a műhelyérték magába foglalja Rego és Auram pontszámait. Bizonyos feladatok esetén más módosítókat is kell alkalmazni, mint pl. a conventusod Auráját. Ne feledd, hogy a varázslat követelményei szintén beleszámítanak a műhelyértékbe.

műhelyérték alap = Technika + Forma + Intelligencia + Mágiaelmélet





xempli gratia

A mágikus Művészetek tanulmányozása

Grimgroth növelni akarja Muto pontjainak számát, hogy majd kifejleszthesse egy hatásos Muto Auram varázslatot. Jelenleg 0 pontja van, de Mistridge-ben 10. szintig vannak szövegek a Mutóról, tehát a dolog gyorsan fog menni. Az első évszakban három szintet nyer (mivel a 10 több mint háromszorosa 0-ás kezdőértékének). A második évszakot is tanulással tölti, s miután a pontjainál a 10 még mindig a háromszoros értékhatár felett van, újabb három pontot kap, ami 6-ra hozza fel. A harmadik és negyedik évszakban már csak 1-1 pontot tud szerezni, így egyéves tanulás után Muto pontjainak száma 8.

hez, s így szinthez juthass. Ha a könyv szintje legalább háromszorosa a tiédnek, három szintet kapsz évszakonként. Ha kétszerese, 2 szintet; egyébként 1 szint jár. Az adott Művészetbeli szintjeid számát mindenestre nem növelheted a tanulmányozott könyv szintje fölé.

Egy adott Művészetet tanulhatsz ugyanolyan fajta vis felhasználásával is (pl. Herbam Művészetet Herbam visből). Ha vis használatával tanulsz, előre meg kell határoznod, mennyit fordítasz erre a célra (legfeljebb hárommat lehet). Utána stresszdobást kell tenned, és az eredményt a felhasznált vis egységek számával megszorozva add hozzá Aura értékedhez. A szintek ugyanúgy számíthatók ki, mint egy könyvből tanult Művészet esetén, tehát 1, 2 vagy 3 szintet nyerhetsz az értéket a meglévő pontjaidhoz viszonyítva. A tanulás végeztével a felhasznált vis megszűnik.

Ha a vis segítségével megkísérelt tanulásból nyert pontszám túl alacsony (pl. alacsony értéket dobtál vagy túl kevés vist fordítottál tanulásra, s így nem haladtad túl meglevő szintedet az adott Művészetben), a felhasznált vis akkor is elvész, és az évszakodat is elfecsérelted a sikertelen próbálkozással.

Egy Művészet értékét tanulással 30-as szintig emelni, történjen az akár szöveg, akár vis tanulmányozásával, meglehetősen nehéz, s 30 fölé juttatni még inkább az. Emiatt azok a varázskönyvek, melyek 15. szint feletti varázslatokat tartalmaznak, rendkívül ritkák; a 20-as felettié pedig már szinte csak a legendák szintjén ismertek (noha ténylegesen is léteznek), és hihetetlenül értékesek.

Könyvek írása és másolása

Leírhatod mindazt, amit egy Művészetről tudsz – évszakonként három szintet –, de a könyved szintje nem lehet nagyobb a tiéd felénél (lefelé kerekítve). Le is másolhatsz valamely Művészetről írott szöveget, kilenc szintnyit évszakonként.

Veszedelmek

Ha a stresszdobás valamikor is 0-t eredményez, miközben visszel tanulsz, dobjál a Balsiker kockával. Minden egyes egység felhasznált vis után külön Balsiker kockát kell dobnod. Ha Balsikert dobtál, elveszted az irányítást a tanulmányozott mágia felett. Az eredmény a mesélő által megfele-

Irányelvek új varázslatokhoz

Néhány általános szabályt nem árt szem előtt tartanunk, amikor új varázslatokat kívánunk létrehozni. A hatótáv növelése kb. 10 ponttal emeli a varázslat szintjét, a időtartam növelése pedig szintén növelheti a szintet. Nem rituális varázslatok időtartama legfeljebb egy holdhó lehet, és ne feledd, hogy sok varázslat nem tehető pillanatnyivá (lásd 161. oldal). Kiterjeszteni egy varázslat valamely korlátját 5–15 pontnyi szintemelkedést eredményez. Nagyobb korlát megszüntetése, úgymint hang, mozdulat vagy más jelentős megszorítás 15, esetleg még több szintet is hozzáad a varázslathoz. Körmönfont trükkök hozzáadása nagymértékben megnöveli a varázslat szintjét, a változtatás finomságától függően: minél drasztikusabb, annál jobban. Végül azok a varázslatok, amelyek sebet okoznak, 10 szinttel magasabbak a sebzés nélküli változatnál. Például a *Vízbefülő halála* (CrAq 35) varázslat 35. szintű, noha csak egy csöbörnyi vizet hoz létre (amihez az 5. szintű *Creo Aquam* is elegendő lenne), de azt más testében, pontosan meghatározott helyen és sebet okozva teszi, ezért a 30 szinttel emelt érték (10 a sebzés miatt, 20 a rafinált vizes trükkért).

lőnek tartott Balsiker lesz. Lehetséges kimeneteleket a 161. oldal Javaslatok Mágikus Balsikerekre táblázata tartalmaz, a végkifejlet a használt vis fajtájától függ. Amennyiben a Balsiker eredménye dobást kíván, hogy elkerülhesd a Szürkületet (lásd a 298. oldalon), add hozzá a felhasznált vis egységek számát az Aurád erősségéhez (valószínűleg a conventusod Aurájából származó értéket kell használnod), és megkapod az irányítandó természetfeletti erő mértékét. (Saga fejezet 286.o.)

Varázslatok a Műhelyben

Varázshatalmad legfőbb mértékei formuláns varázslataid, mivel ezek meghatározzák, mit tudsz könnyen és megjósolható kimenetellel véghezvinni. Varázslóként tanulhatsz mások varázslatait, de sajátjaidat is kifejlesztheted.

• Varázslat tanulása

Ha a varázslat teljes, és a megfelelő módon jegyezték le, megpróbálhatod megtanulni, bár a legtöbb mágus jegyzete csak a címszavakat tartalmazza, s ezekből a magánhasználatú varázskönyvekből nehéz sikert elérni. Egy évszakban egy egyszerűbb varázslatot tanulhatsz meg, amennyiben szintje egyenlő vagy kisebb, mint a műhelyértéked. Ha ismered a varázslat más variánsát vagy hasonló varázslatot, műhelyértékedet kedvezőbben számolhatod ki (lásd 146. oldal, Hasonló varázslatok táblázata). A műhelyértéket +1-gyel módosíthatod az ismert változat minden 5. szintje után.

A varázslatoknál felsorolt követelményeknek ugyanúgy meg kell felelni tanulás és kifejlesztés közben, mintha valóban végrehajtanád a varázslatot.

• Varázslat kifejlesztése

Nehezebb kifejleszteni egy varázslatot, mint megtanulni egy már létezőt, de ahhoz nincs szükséged a varázslat másolatára, hogy magad is elsajátíthasd.

Először határozd meg a kifejlesztendő varázslat

Az új varázslatok és a mágikus fókusz

A mágikus fókuszok fogalmát a 155. oldalon mutatuk be. Új varázslatok létrehozásánál a fókuszokat illetően szem előtt kell tartani, hogy a fókuszok átlagos bónusza +3, és ezek az első és második magnitúdójú varázslatoknál fordulnak inkább elő, elvértve találhatók a harmadik-negyedik magnitúdójúaknál, és nagyon ritkán a negyediknél erősebbek közt. Minél ritkább egy adott varázslat-szinthez tartozó mágikus fókusz, használata annál nagyobb kedvezményt ad. Így egy rendkívül ritka, negyedik magnitúdóhoz tartozó fókusz bónusza +5 is lehet. Egy könnyen fellelhető mágikus fókusz viszont egy erőteljes, negyedik erősségű varázslathoz legfeljebb +1-et ad. Óvatosan kell eljárni a mágikus fókusz megválasztásánál, hogy a varázslatot és képességeit jól jellemezze.

hatását; választhatsz egyet a Varázslatok fejezetből, vagy kitalálhatsz teljesen újat. Ha egyszerűen egy meglévő varázslatot akarsz lemásolni, használd a varázslatlistában megadott paramétereiket, de foglald bele saját Sigillumodat (163. oldal). Ha a létező varázslatok közül egynek a változtatást akarod kifejleszteni, ugyancsak a megadott paraméterek alapján dolgozz, de az értékeket illeszd az új hatáshoz! Minden vonatkozásban kövesd a felsorolt varázslatokat és a Varázslatok fejezetben az egyes Formákhoz és Technikákhoz adott útmutatókat!

Ha azonban teljesen új varázslatot akarsz kifejleszteni, teljes leírást kell szerkesztened, beleértve a mechanikai részleteket (hatótáv, tartam, szint), és azt is, hogyan illeszkedik a középkori környezetbe a varázslat; meg kell adnod a varázslat határait (142. oldal), a beépíthető mágikus törvényeket (163. oldal). A társaság többi részének és a mesélőnek egyet kell érteniük minden részlettel. Ne felejtse el varázslói Sigillumodat is belefoglalni a varázslatba (163. oldal).

A kifejlesztendő varázslat szintje nem haladhatja meg a műhelyértékedet – ehhez kedvezményt kaphatsz az ismert hasonló varázslatok alapján, a Varázslat tanulása alatt leírt módon. A műhelyértékhez ebben az esetben bónuszként hozzászámolhatod az Aurád értékét. Ezután vondd ki a műhelyértékedből a varázslat tervezett szintjét. Ennyi szinttel készülsz el évszakonként. Ha eléred a kifejlesztendő varázslat szintjét, készen vagy vele. (Vagyis, ha a műhelyértéked kétszerese a varázslat szintjének, akkor egy évszak alatt kifejlesztheted.)

• Varázslatok másolása

Minden mágusnak van varázskönyve, melybe a varázslatait gyűjti, s folyamatosan bővíti újonnan megtanult vagy kifejlesztett varázslataival. Ezeket a varázslatokat más nem tudja azonnal használni, mivel sajátos rövidítéseket, utalásokat tartalmaznak, melyek csak a tulajdonos számára érthetők. (A rövidítések használata megérthető, ha figyelembe vesszük, milyen nehézkes volt a középkor írása.) Bizonyos varázslók ezenfelül még félrevezetésekkel is teliszórják a szöveget, amiket maguk felismernek és figyelmen kívül hagynak, mások ellenben könnyen hitelesnek fogadják el azokat.

Ha mások számára is érthetően és megtanulhatóan kívánod leírni varázslataidat, évszakonként 60 szintnyi varázslattal készülsz el. Ha rendelkezésedre álló, ért-

hetően megírt varázslatokat akarsz lemásolni, 180 szintet írhat sz le egy évszak alatt.

• Érthetetlen varázslatok lefordítása

Ha megszerezted egy másik varázsló feljegyzéseit a varázslatairól, gyakran számodra olvashatatlan formában találsz a szöveget. Ha el is tudnád olvasni, nem biztos, hogy fel is fogod az értelmét. Továbbá egyes varázslók csapdákat helyeznek el a leírásban, amelyeket a szerző könnyen kikerül, de tapasztalatlan és gondatlan mágusok a szöveghez tartozónak vélvén ismeretlen veszélyeknek teszik ki magukat. A tulajdonos által adott olvasható formájú másolat viszont sosem szorul külön azonosításra, és szinte soha nem tartalmaz csapdákat.

Ha le akarod fordítani más varázsló szövegét, akinek titkait és rövidítéseit nem ismered, először dobnod kell, hogy megtudd, vajon sikerült-e megfejtened a titkosírást. A legtöbb esetben a „titkosírás” nem jelent mást, mint a szerző saját stílusát, és elég csak 6-os célszámmal Intelligencia + Latin írás próbát tenned, hogy kitaláld. Ha a szerző szándékosan homályosított a szövegen, a célszámmal add hozzá a szerző Intelligenciáját; ha pedig a szöveg valójában titkosírással is íródott, növelj még tovább a célszámot! Ha sikeresen megfejtetted a titkosírás kulcsát, meg kell határoznod a szöveg természetét. Ha Hermész Rendjéből való mágus varázslatáról van szó, a kulcs megtalálása automatikusan fellebbenti a fátylat az alkalmazott Technikáról és Formáról. Ezután meg kell határoznod, mekkora erejű a varázslat (szint), és mik a hatásai. Végig kell olvasnod a teljes szöveget, és műhelyértékkel növelt stresszdobást kell tenned (az itt érvényes műhelyérték ugyanaz, mintha meg akarnád tanulni a varázslatot), s ha az összeg meghaladja a varázsl-





xempli gratia

Új varázslat kifejlesztése

Grimgroth szeretne egy olyan varázslatot kifejleszteni, mely valamilyen illatot csípős, elgyöngítő bűzzé változtat. A többi játékoskal egyetértésben meghatározza, hogy ez 15. szintű Muto Auram varázslat, követelmények nélkül. Műhelyértéke: 8 (Muto) + 12 (Auram) + 3 (Intelligencia) + 5 (Mágiaelmélet) = 28. Évszakonként 13 szintet fejleszthet a varázslaton (mivel 28 (műhelyérték) – 15 (varázslat tervezett szintje) = 13), vagyis két évszak alatt készül el vele. Ha műhelyértéke 30 lenne (csak két ponttal több!), egyetlen évszak alatt befejezhetné a varázslatot (30 (műhelyérték) – 15 (varázslat tervezett szintje) = 15 szint/évszak). Ezért érdemesebb előbb Muto vagy Auram szintjét növelni egy kicsit, s csak azután belefogni a varázslat kifejlesztésébe.

lat szintjét (amit a mesélő tart nyilván), sikeresen meghatározta a szintet és a hatást. Ha eddig eljutottál, már képes vagy mások által is érthető másolatot készíteni a varázslatról.

Minden évszakban dobhatsz egyszer a titkosírás megfejtésére, és egyszer a fordításra. Ha mindkettő sikeres volt, a folyamat az egész évszakban működik. Ha bármelyiket elvéted, az aktuális évszakodat meddő próbálkozásokra fecsérelted, de a következő évszakban elég csak a sikertelen dobást megismételni. Ha Balsikert dobsz, nem csupán az évszakod veszik el, hanem valami rettenetes is történik, például a varázslat másolata elpusztul, vagy véletlenül aktivizárod a szöveg egy részét, kárt okozva magadnak és másoknak.

Elhomályosíthatod saját varázslataid leírását, évszakonként 60 szintre való varázslatot. Mindemellett ritkán profitálhatsz a homályos szövegezés előnyeiből, hacsak eleve nem csapdának tervezted a varázslatot (ilyen lehet pl. a *Sivatagi átok* (PeAq 25) varázslat, amennyiben hatótávként közepes helyett tulajdont adsz meg). Csapdát tartalmazó varázslatot ugyanúgy tudsz kifejleszteni, mint új varázslatot.

Esetenként szert tehetsz Hermész Rendjén kívüli varázslat leírására is, és azonosítani is akarod. A nem Hermész Rendi varázslatok ugyanazzal a módszerrel fejthetők meg, mint a rended által létrehozottak, azzal a különbséggel, hogy még a Technika és Forma azonosítása is lehetetlen hosszas, nagyon hosszas tanulmányozás nélkül. A sikerhez szükséges időt és az elvégzendő feladatokat a mesélő szabhatja meg.

varázstárgyak készítése

A tárgyak – akárcsak az elmebeli gyakorlatok – nagyban képesek a varázsló hatalmát megnövelni. Tárgyak bűvölésével nagyon hasznos eszközöket hozhatsz létre, de elkészítésükhöz rendszerint nyers visre van szükség. A varázshatalmat

koncentráció talizmánok mellett létrehozatsz további, egyes varázslatok hatásait utánzó eszközöket, úgymint varázstárgyakat, amelyek felhasználójukat csodás képességekkel ruházzák fel, vagy életelixírt, amellyel meghosszabbíthatod az életed. Ám, mivel ezek a varázstárgyak a mágusok egyedi készítményei, a más által létrehozottak pontos működésének és hatásainak meghatározása hosszadalmas és veszélyes művelet.

Varázstárgyak egy bizonyos fajta rituális mágiával készülnek, s mint ilyenek rengeteg időt, erőfeszítéseket és mágikus erőforrásokat igényelnek. Időt kell fordítanod Műhelyed előkészítésére, a szükséges anyagok és felszerelések egybegyűjtésére, s nem utolsósorban komoly szakértelemmel, nagy gondossággal és a részletek iránti megfeszített figyelemmel kell eljárnod. Mindezek végeztével szert teszel egy varázstárgyra, ami egyrészt tőled függetlenül önmaga hozza létre a működéséhez szükséges varázserőt, másrészt azonban teljesen egyedi módon kötődik a te mágikus képességeidhez. Sigillumod természetesen ugyanúgy észrevehető az általad készített varázstárgyak működése közben, mint bármelyik varázslatod hatásából.

Varázstárgyak készítéséhez gyakran nyers vis szükséges. A tárgy megbűvölése során átalakított vis a továbbiakban elszakíthatatlanul hozzátartozik a varázstárgyhoz, amibe belecsepegtették. A bűvölés során a vis olyannyira átalakul, hogy más célokra többé nem lehet felhasználni, sőt, kivonni sem lehet többé a tárgyból. Éppen ezért a varázslók a nyers vis efféle felhasználását gyakran „befőzés”-ként emlegetik.

Mivel a varázstárgyak előállítása a rituális mágia egy formája, rituális varázslatokkal megegyező hatású mágikus tárgy nem készíthető. Egy rituális varázslat hatalmas ereje soha nem válhat egy másik rituális varázslat mellékhatásává.

mágikus tárgyak

Három fajtájuk ismeretes: talizmánok, melyek kiterjesztik és fókuszálják varázshatalmat; nagy erejű varázstárgyak, melyeket egyes varázslatokat utánzó hatásokkal ruházatsz fel; valamint egyszerűbb varázstárgyak, melyeket a nagy erejű eszközökhöz hasonlóan tölthetsz fel, erejük azonban korlátozott, és létrehozásukhoz egyszerűbb körülmények is elegendőek.

Alak és anyag

Mágikus tárgyak készítésekor az első feladat a fizikai alak kiválasztása: ezalatt mind kinézetét, mind anyagi összetevőit értjük. Egy aranygyűrű sokkal megfelelőbb bizonyos bűvölésekhez, mint egy rézből való, s egy réz gyűrű más feladatokra használható, mint egy réz pálca. Jól fontold meg tehát, milyen hatásokat akarsz a varázstárgyadba építeni, mert a rosszul megválasztott alak megköti lehetőségeidet, míg egy jó választás sikeresebb eszköz kifejlesztéséhez segíthet (lásd a Alak és hatás táblázatot).

Amellett, hogy a létrehozandó varázstárgy mágikus tulajdonságait mérlegeled, ne feledkezz meg arról sem, hogy varázstárgyadat majd a halandók világában kell használnod. Például egy színarany varázskard létrehozása csábító lehet számodra, de harcban forgatni nehézkes a súlya és a lágysága miatt. Továbbá meglehet, hogy egy jókora gyémánt tökéletesen mutatna a gyűrűddön – de van hozzá gyémántod? Világga kell menned, veszélyek közé, hogy a hiányzó komponenseket összegyűjthesd, főleg, ha a conventusod szegény.

Előkészületek

A talizmánok és a nagy erejű varázstárgyak meglehetősen nagy hatalommal bírnak, ezért eredményes bűvölésükhöz speciális előkészületek szükségesek.

Ha megszerezted a kívánt alakú és anyagú tárgyat, egy teljes évszakot az előkészületekkel kell eltöltened, hiszen nyers Vim vist kell a tárgyban megkötnöd, melynek pontos mennyiségét az Anyag és méret táblázatból tudhatod meg.

Hogy meghatározd a felhasználandó vis mennyiségét, (mely egyben azt is megmutatja, hogy mennyi vis-t lehet majd az adott tárgyba tölteni), keresd ki a táblázatból az anyag pontszámát, majd szorozd meg a mérethez tartozó pontszorzóval. Például egy ezüst tör előkészítéséhez 16 egység visre van szükség, 8 (anyaga ezüst) $\times$ 2 (kis méretű). Ne feledd, hogy Mágiaelméleted és Vim Művészeted pontösszegénél több vis-t nem használhatsz egy évszakban. Ha a tárgy előkészítése több vis-t igényel, mint amennyit képes vagy használni, több évszakra lesz szükséged.

Egy tárgy részeit is meg lehet bűvülni. Pl. megbűvölhetsz egy rubint egy pálca végén, miáltal a kő a teljes tárgy méretének megfelelően fog viselkedni (az összes anyagot ekkor nem lehet figyelembe venni, hiszen csak a rubinnal foglalkozol, ami történetesen egy pálcahoz tartozik), s mégsem kell az egész pálccal dolgoznod (vö. Alak és hatás táblázat). Ha viszont a rubint és a palcát kettéválasztják, akkor azok a beépített varázslatok, amik a pálca fizikai alakjának lehetőségeit használják ki (pl. egy Herbam típusú varázslat), mindörökre elvesznek.

A bűvölésre előkészített tárgy hurok nélküli lanthoz hasonló: tökéletesen használhatatlan, míg fel nem húrozzák; azaz fel kell töltened mint talizmánt, vagy bele kell csepegtetned a varázserőd.

Talizmánok

Varázshatalmad koncentrálásához és kiterjesztéséhez talizmánokat készíthetsz. Egy talizmán személyes használati tárgynak számít: anyaga és mágija bensőleg hozzád kötődik, és ez az, ami lehetővé teszi, hogy csatornaként használd varázserőd közvetítéséhez.

A talizmán elkészítéséhez a szokott módon meg kell választani a alakját és anyagot, és az előbb leírt módon elő kell készíteni a bűvöléshez. Ha az előkészületek befejeződtek, egy évszakot arra kell fordítanod, hogy a tárgy mágikus energiáit a sajátodhoz hangold – ezzel saját lényed részévé teszed. Ezzel a művelettel gyakorlatilag be is fejezted a talizmánt, ami most már készen áll arra, hogy varázslásnál segítsen.

Amíg fizikai kapcsolatban vagy vele, az érintésedet helyettesítheti. Ha érintés hatótávú varázslatot mondasz, a célpontodat a talizmánoddal is megérintheted. Így aztán, ha a talizmánod történetesen bot, érintésed hatásugara megnövekszik a bot hosszával. Fizikai kapcsolat hiánya esetén Mágikus kapcsolat áll fenn közted és a talizmán közt (vagyis könnyen meglelheted, ha elvesztenéd), ugyanakkor ez a kapcsolat kétirányú, vagyis rendkívül hatásosan felhasználható ellened ellenséges kézben.

Mágikus Ellenállásod mindaddig védi talizmánodat, míg kezdedben van. Így, bár előrenyújtott varázslóbotod legtöbbször kívülesik mágiaellenállásod hatókörén, egy talizmánként megbájt varázslóbot már teljes védelem alatt áll, sőt, a megfelelő Forma-szinted értékével azonos szintű mágiaellenállás akkor is védi, ha épp nincs a kezdedben.

Ezek az alapvető tulajdonságokon kívül ráhangolhatod a talizmánod bizonyos mágikus Művészetekre: anyaga és fizikai alakja határozza meg, melyekre (hasz-

Anyag és méret táblázat

ANYAG	PONT
ruha, üveg	1
fa, bőr	2
csont, lágy kőzet	3
kemény kőzet	4
általános fém	5
ezüst	5
arany	6
féldrágakő	12
drágakő	15
felbecsülhetetlen értékű ékkő	20

MÉRET	PÉLDA	PONTSZORZÓ
apró	gyűrű, karkötő, függő; valamennyi ékkő	$\times 1$
kicsi	pálca, tör, öv, fejedő	$\times 2$
közepes	kard, zubbony, csizma, koponya	$\times 3$
nagy	bot, pajzs, köpeny, csontváz	$\times 4$
terjedelmes	csónak, szekér, emberi test, kis szoba	$\times 5$

nál a Alak és hatás táblázatot). Egy bizonyos fajta eszköz adott esetben sokféle hangolást lehetővé tesz, de egy évszak alatt csak eggyel tudod felruházni a talizmánod. Grimgroth például a távoli tárgyak irányításának képességével szándékozik felruházni a botját. Ezzel tölti az évszakját, s végül 4-gyel jobbak lesznek a dobásai, ha távoli dolgokat akarirányítani (a kedvezmény megtalálható a Alak és hatás táblázatban), és varázslás közben megérinti a talizmánját. Nincs korlátozva, mi mindenre hangolod rá a talizmánod, és dobni sem kell az eredményre: ha rászárod az időt, mindenképp sikerül; évszakonként azonban csak egy lehetséges.

Egyszerre csak egy talizmánod lehet, mielőtt újat készítenél, el kell pusztítanod a régit; mi több, még csak más számra sem készíthetsz talizmánt. Hatalmat önthetsz a talizmánodba (lásd lejjebb, a nagy erejű eszközök leírásánál), és ennél a műveletnél +2 műhelyérték kedvezményt kapsz. Egy már kész varázstárgyból szükség esetén talizmánt csinálhatsz.

Megjegyzendő, hogy a talizmán különbözik a mágikus fókusztól. A talizmán egy varázsló személyéhez van hangolva, s számos varázslatában segítheti, míg egy fókusz egy bizonyos varázslathoz kötődik (lásd a Varázslatok fejezetet). Mindamellet mágikus fókuszból is készíthetsz talizmánt. Mindössze meg kell bűvölnöd, ugyanúgy, mint ahogy bármi más tárggyal tennéd, ha talizmánt akarnál belőle. Az így elvarázslolt fókusz amellet, hogy megtartja eredeti tulajdonságait, felruházható egy, az Alak és hatás táblázatban megtalálható képességgel. Sőt, varázslatszerű hatásokkal is felruházható, és nem veszti el fókuszáló tulajdonságát. Persze, némelyik mágikus fókusz nem használható ilyenformán, mert egyszerűen túl győnge, pl. egy csipet sár, vagy egy madártoll. Nyilvánvalóan olyat kell választani, ami hosszabb időn át sértetlenül megmarad. Továbbá ha egy mágikus fókusz azzal a varázslattal bűvölsz meg, melyet fókuszálni képes, akkor az adott varázslatot folyamatosan fókuszálja.

nagy erejű varázstárgyak

Miután már megbüvöltél egy tárgyat, ismét időt és mágikus erőforrásokat költhetsz arra, hogy aktív varázserőt tölts be. Így készül a varázstárgy.

A tárgy mágikus erejének az előkészítéskor elhasznált nyers vis mennyisége szab határt. Minden beletöltött hatás bizonyos számú nyers vist igényel. Összegük nem haladhatja meg azt a mennyiséget, amennyit az előkészítés során a tárgyhoz kötöttél.

A hatás megtervezése

Először ki kell választanod a hatást, amivel fel akarod ruházni az eszközt, és meg kell határoznod a szintjét. A hatás az egyes varázslatoknak felel meg, s ugyanúgy pontosan le kell írnod, mint egy varázslatot. Választhatsz a Varázslatok fejezetben található listából, vagy tervezhetsz új hatást – mintha új varázslatot terveznél. (Lásd a Varázslatok kifejlesztéséről szóló részt ebben a fejezetben.) A hatás szintje megfelel a varázslat szintjének. Ha új hatást fejlesztesz ki, alkalmazd az új varázslatok kifejlesztéséhez és szintmeghatározásához adott irányelveket. A hatás szintjét ellenőriztetned kell a mesélővel. Ugyancsak ne feledd a hatás kezdőszintjét! Ez a választott paraméterek függvényében megváltozhat, ugyanakkor lényeges egyes pontszámok, mint például az Áttörés értékének meghatározásánál, ha az adott hatás működik.

Meg kell határoznod, milyen gyakran tudod majd használni az adott hatást. Először keresd ki a Hatásgyakoriság és a hatás szintje táblázatból, hányszor kívánod használni az adott hatást naponta, majd az ennek megfelelő bónuszpontot add hozzá a hatás szintjéhez.

Ezután, ha az adott varázslat időtartama nem folyamatos, meg kell határoznod, mi az a cselekedet vagy rituálé, amely az óhajtott hatást kiváltja, mégpedig olyan pontosan, ahogyan csak lehet: parancsszó vagy mondat; egy bizonyos mozdulat (pl. a varázslóbot lengetése, vagy előremutatása); sajátos póz, amit fel kell venni, avagy bármi, amit ki tudsz

Hatásgyakoriság és a hatás szintje

Napi 1 használat	0
Napi 2 használat	+1
Napi 3 használat	+2
Napi 6 használat	+3
Napi 12 használat	+4
Napi 24 használat	+5
Napi 50 használat	+6
Korlátlan használat.....	+10
Folyamatos használat	+5

A számot a hatás szintjéhez kell hozzáadni. Megjegyezzük, hogy csupán az olyan varázslatokat lehet folyamatosan használni, melyeknek (mint pl. láthatatlanság varázslatok) van „folyamatos” időtartamuk. Ez természetesen kizárja ebből a kategóriából az összes pillanatnyi tartamú varázslatot.



találni. A varázstárgy nem képes a gondolatolvasásra, tehát a kioldás nem oldható meg szavak vagy mozdulatok nélkül.

Végül választhatsz hatásmódosítókat az alábbiak közül, a hatás szintjét mindenkor az adott módosításhoz igazítva.

Hatás meghatározása

Az itt következő információk az összes nagyobb hatalmú varázstárgy hatásaira igazak, és csupán a mágus változtathatja meg őket: erre nézvést alább találhatók irányelvek.

Egy adott tárgyra töltött különböző hatások részletei (ügymint hatótáv, időtartam, követelmények, célzás) általában ugyanúgy működnek, mint a megfelelő varázslatoknál. Ha a Varázslatok fejezetben felsoroltak valamelyikén alapul a tárgy hatása, és ott két hatótáv vagy két tartam szerepelt, a rövidebbiket használhatod a hatás paramétereként.

Ha olyasvalaki ellen aktiválsz egy varázstárgyat, aki Mágikus Ellenállással bír, ugyanúgy mágikus Áttörést kell dobni, mint a varázslatoknál, csak épp a varázstárgy kísérel meg áttörni a védelmen, nem a varázsló. A tárgy Áttörése megegyezik a beletöltött hatás kezdőszintjével (vagyis pl. a hatásgyakoriság vagy más tényező által nem módosított szintjével).

Ha másként nincs külön szabályozva, az a hatás, amely varázslatként elmondva koncentrációt igényelne, varázstárggyal kiváltva ugyanígy összpontosítást kíván. A hatás által megkívánt célzó dobásokat viszont az eszköz kezelőjének Célon tartás tulajdonsága alapján kell megdobni.

Ha valaki megszerzi az általa készített eszközt, és ismeri kioldásának módját, használhatja a varázstárgyat. Sőt, ha a birtokos nem ismerné, miként kell használni, a Műhelyében tanulmányozhatja, és kitudhatja titkait.

Hatásmódosítók

Számos változtatással teheted kényelmesebbé varázstárgyad használatát. Ezek a módosítások felülbírálják a fenti korlátozásokat.

Alak és hatás táblázata

achát	+3 levegő +5 védelem vihartól +7 védelem kígyóméregtől	fújtató	+4 szélteremtés +5 tűz erősítése
ágy	+6 hatás álmokra, alvásra	fülbevaló	+5 hatás a hallásra
agyag (égetett!)	+4 tűz őrzése (az adott tárgyban), vagy védelem a tűztől	gallér	+6 viselő irányítása
ajtó	+5 őrzés	gyémánt	+5 démonok ellen
akvamarin	+3 víz	gyöngy	+5 méreg kutatása és hatástalaní- tása
álarc	+7 elváltoztatás +3 rejtőzés +2 a viselő látására hatni	gyűrű	+2 folyamatos hatásokhoz
állati bőr	+7 átváltozás a megfelelő állattá	hajóvitorla	+4 hatás a szélre +7 hajózás
állati csont	+4 állatok sebzése vagy elpusztí- tása	háló	+5 mozdíthatatlanság
ametiszt (lila)	+4 tömeg befolyásolása +7 ittasság ellen	harang	+5 figyelmeztetés
ametiszt (színtelen)	+7 ittasság ellen +3 méreg ellen	íj	+5 távoli dolgok ellen
arany	+4 mohóság keltése +4 gazdagságra hatni	jácint kő	+2 gyógyítás
ásó	+4 földmozgatás vagy földből va- lók rombolása	jáde	+4 Aquam
balta	+4 fairtás	járom, iga	+4 a viselő irányítására +5 a viselő erejének növelésére
béklyó	+6 megfékezés, mágikus megkötés	jáspis	+2 gyógyítás +2 démon ellen
berill	+3 víz	játék	+4 gyermek irányítása
borostyán	+3 Corporem	kalap	+4 saját arcra hatni
csákány	+4 kő rombolása	kandalló	+7 tűz és hő keltése +5 pusztítás (az adott tárgyban)
csarnok	+6 áthaladóra hatni +3 mágikus szállítás	kapubejárat	+7 hatás az áthaladóra +5 mágikus szállítás +7 mágikus kapuk és átjárók
csillagrubin	+5 rejtőző lények elővarázslása és irányítása	kard	+4 emberi és állati test sebzése +3 egyszerű támadás megakasztása
csizma	+5 hatás sétálásra	kehely	+4 méreg felfedezése (az adott tárgyban) +5 folyadék átváltoztatása vagy létrehozása
dob	+5 süketítés +2 félelemkeltés +3 vihar és mennydörgés keltése	kesztyű	+4 érintéssel hatni dolgokra +4 távolban manipulálni
ehető kagyló	+2 védelem	kígyónyelv	+6 hazudozás +3 csalás
ékszerek/ruházat	+4 önműváltoztatás +4 önvédelem	korona	+3 személyek irányítása +5 tisztelet, tekintély elnyerése +2 bölcsesség
emberi csont	+4 emberi szervezet rombolása +3 emberi elme rombolása	kosár	+4 tartalom őrzése +5 élelem teremtése (az adott tárgyban) +3 egyéb dolgok létrehozása (az adott tárgyban)
emberi koponya	+4 emberi szervezet rombolása +3 emberi elme rombolása +5 hazajáró lelkek elpusztítása vagy irányítása	könyvespolc	+3 tárgy elrejtése (az adott tár- gyon) +4 dolgok védelme (az adott tár- gyon)
evezőlapát	+4 hatás az áramlatokra	köponyeg	+5 viselő képét eltitkolja, megvál- toztatja +4 átváltoztatja a viselőt +3 repülés
ezüst	+10 lükantrópok ellen	kötél vagy zsinag	+2 lezorítás, fojtás +4 megfékezés, mágikus megkötés
fa (nem élő)	+3 hatás élő fára +4 hatás holt fára		
fegyverzet	+7 védelem a viselőnek		
fésű	+7 hatás a hajra +5 szépség		
folyosó	+7 hatás áthaladóra		

kötszer	+4 sebgyógyulás	pokróc	+3 hatás azokra, amiken rajta van
kristály	+5 vízen alapuló hatalom	rubin	+6 tűzalapú hatalom +3 hatás a vérre +4 hadvezetés
kristályékszer	+3 gyógyítás +5 tisztánlátás	sisak	+6 hatás a viselő látására +4 hatás a viselő elméjére és érzéseire
kvarc	+5 láthatatlanság	smaragd	+7 kígyók és sárkányfélék +4 szerelem vagy szenvedély kelte
lámpás	+7 fényteremtés +4 tűzteremtés	szárdónix	+2 ártó Corporem ellen
lant	+5 zenére hatni +3 hangok teremtése	szerpentin (antigonit)	+3 fertőzés és állati mérgek ellen
legyező	+4 szélkeltés vagy -irányítás, léggöri jelenség elűzése	szoba	+6 hatás mindenre, ami egyszer is megfordult benne +4 dolgok teremtése (az adott tárgyban)
lópatkó	+6 hatás a ló mozgására +2 őrzés	szurokszén, jet	+2 védelem +3 sötétség
macskaszem kő	+3 ártalmas Corporem ellen	tartály	+5 létrehozni vagy átváltoztatni dolgokat (az adott tárgyban)
magnetit	+3 Animalem	tengeri kagyló	+2 a tengerrel kapcsolatos dolgok +3 tengeri lények
mogyoró	+3 jóslás (pl. sokféle Intellego)	tiszta üveg	+4 láthatatlanság +5 keresztül látni valamin
nyaklánc	+4 hatás a lélegzésre és beszélésre	toll	+5 repülés +2 Auram
nyereg	+7 hatás lovaglásra +4 hatás a lóra	tollszár	+7 írás
nyíl	+2 célzott lövés +3 irányzék	topáz	+4 erő, bátorság, büszkeség +4 vezetés +5 vadállatok irányítása
obszidián	+5 sötétség	tölgy	+7 védelem vihar ellen
ólom	+4 őrzés	tőr/kés	+3 árulás, orgyilkosság, méreg +2 pontos célzás
ónix	+4 sötétség +4 halál	türkiz (zöld)	+4 necromantia
opál	+4 utazás	vas	+7 tündérek elűzése, harc tündérekkel
óraüveg	+7 időzítés és riasztás +3 sebesség gyorsítása	vasbilincs	+8 tündérek béklyóztatása
oroszlánsörény	+5 erő, bátorság, büszkeség	vérkő (hematit)	+4 vér és sebek
ostor	+4 emberi vagy állati test irányítása +5 félelem keltése állatokban	vizestömlő	+5 folyadék létrehozása (az adott tárgyban)
öv vagy koszorú	+3 erő ellen	zafír	+3 gyógyítás +2 ártó Corporem ellen +2 ismeretek
pajzs	+5 védelem	zsák	+5 tárgyak elrejtése (az adott tárgyban) +3 be- és kirakodás
pálca/bot	+4 távoli dolgok rombolása +4 távoli dolgok irányítása +3 nyílvevő és más lövedék ki-repítése +2 dolgok háritása, űzése		
pánsíp	+5 tivornyázás +6 hatás tündérek érzelmeire +3 hatás érzelmekre +5 gyermek irányítása		
patkánykoponya	+3 betegség okozása		
pehely	+3 csend		
pénzérme	+4 mohóság előidézése +4 gazdagság, kereskedés		

A visszel megnövelt műhely- érték lehetősége

Ha a varázsló műhelyértéke alacsony, gyakran eredménytelenek vagy reménytelenül lassúak az igazán erőteljes hatások kifejlesztésére tett erőfeszítései. Emiatt a nagy erejű varázstárgyak némiképp ritkának mondhatók, és leginkább hatalmas varázslók munkái. Ha a mesélő mégis több varázstárgyat szeretne a játékban látni, vagy úgy érzi, egy jól megtervezett tárgy megérdemli az esélyt, hogy elkészülhessen, megengedheti külön vis használatát az eszköz kifejlesztésekor. Ekkor a beiktatandó hatás Formája vagy Technikája alapján felhasznált minden egység külön vis +5 műhelyértéket jelent. Ezt a mennyiséget a tárgy megnyitásához használt Vim vis és a hatás feltöltéséhez szükséges vis mennyiségén felül kell elhasználni.

A külön vis természetesen beleszámít az egy évszak alatt felhasználható összes vis mennyiségébe (Mágiaelmélet + Vim), ezért más felhasználandó mennyiség rovására lehet csak alkalmazni. Ha tehát külön vis használatával megnöveled műhelyértékedet, kevesebb Vim vist használhatsz a tárgy előkészítéséhez, így az később kevesebb hatás beiktatására lesz alkalmas.

Ezt a külön vist csak nagy erejű eszközök kifejlesztéséhez lehet felhasználni, egyszerűbb varázstárgyak készítése esetén nem.

Hatásmódosítók táblázata

Csak bizonyos személyek használatára	+3
Áttörés a készítő pontjai szerint	+4
Áttörés a kezelő pontjai szerint	+8
A tárgy fenntartja a koncentrációt	+5
Hatótáv visszel növelhető	+3
Időtartam visszel növelhető	+3
A hatás csak a tárgyon magán működikosztás 2- vel	

A felsorolásban szereplő számot add hozzá a hatás szintjéhez. Ha a hatás csak a tárgyon magán működik, a szintet csak minden egyéb módosítás végeztével oszd el kettővel.

• „Ad hoc” módosítások

Miközben fejlesztesz egy varázstárgyat, nyitva hagyhatod későbbi vis használatra. Ezzel szükség esetén a hatótáv és időtartam növelhető. A varázserő aktiválásával egy időben vist is fel kell használnod. Ezt a vist hirtelen szükségben „ad hoc” használsz, nem a tárgy létrehozásakor a Műhelyben. A tartam és táv tervezett megváltoztatathatóságához a készítéskor tényezőnként +3-mal meg kell emelned a hatás szintjét. Például egy effajta gyógyító pálcá csak időlegesen gyógyítja be a sebeket, hacsak nem használsz mellé vist (ugyanannyit, amennyit a hasonló varázslat elmondásakor kellene). Ha a gyógyító hatást nem tervezed meg úgy, hogy adott esetben „ad hoc” használatra is alkalmas legyen a tárgy, a pálcával

egyáltalán nem lehet vist használni. Az így felhasználató vis számát a kezelő Mágikus Művészeti pontjai határozzák meg az adott formában és technikában, míg a vis típusa értelemszerűen az használt mágikus Művészet típusával kell hogy azonos legyen

• Mágikus Áttörés

Ha a hatás szintjéhez hozzáadsz 4-et, az Áttörés dobással kapcsolatban választhatsz úgy is, hogy egy hatás Áttörés képessége a készítéskor aktuális Technika és Forma pontjaidon alapuljon, és ne a varázstárgy kezdőszintjével legyen azonos. Ez azt jelenti, fel kell jegyezned az aktuális pontjaidat későbbi használatra. De úgy is választhatsz, hogy az Áttörés annak a személynek a pontjain alapuljon, aki az eszközt éppen kezeli. Ekkor +8-cal kell a hatás szintjét megemelned.

• Összpontosítás

Amikor kifejlesztesz egy varázstárgyat, megtervezheted úgy, hogy a szükséges koncentrációt az eszköz maga tartsa fenn. Ez +5-tel emeli meg a hatás szintjét; azonban ha szabályozni akarsz a hatás működését, neked kell összpontosítanod. Például egy lebegésöv, amelyhez nem szükséges koncentráció, csak a levegőben tart. Ha fel akarasz mozogni, át kell venned a tárgytól a koncentrációt. Továbbá a varázstárgyak automatikus koncentrációja elgyengül, s meg is szűnik a következő napnyugtakor vagy napkeltekor. Ekkor pár pillanatra összpontosítanod kell a hatásra, hogy az eszköz tovább működjön – a következő napkelteig/napnyugtáig, (amelyik előbb bekövetkezik).

• Használat tiltása

Meghatározott személyek (pl. tanoncaid) számára a varázstárgy használatában megszorításokat tehetsz; ez +3-mal emeli meg a hatás szintjét. Másként az eszközt bárki szabadon használhatja, aki ismeri a kioldás módját.

• Csak a varázstárgyon működő hatások

Bizonyos hatásokat úgy állíthatsz be, hogy azok csak a varázstárgyon magán működjenek, így például tuskét növeszthet egy bot a *Rózsafa bot* (MuHe 5) varázslathoz hasonló hatás beletöltésével. Ha a bot olyan hatást tartalmaz, amit csak saját magán lehet végrehajtani, a hatás szintjét (minden egyéb módosítás végrehajtása után) felezd meg!

A varázstárgy feltöltése a kívánt hatással

Miután megtervezted az eszköz hatását, el kell végezned a megkötés rituáléját. Ehhez össze kell vetned műhelyértékedet a hatás szintjével. Aktuális műhelyértéked a hatásnak megfelelő Technikán és Formán alapul, mint a varázslatok kifejlesztésénél, de számos módosítót is figyelembe vehetsz.

- Ha a hatás által utánczott varázslatnak követelményei vannak, ezeket a követelményeket a műhelyértékedhez is alkalmazni kell.
- Keresd ki a Alak és hatás táblázatból a bővülendő eszközt vagy anyagát. Ha a felsorolt kedvezmények egyike megegyezik a beiktatandó hatással, a megadott bónusz hozzáadható a műhelyértékedhez.
- Add hozzá műhelyértékedhez az aktuális mágikus Aura értékét, amelyben tartózkodsz (valószínűleg ez a conventusod Aurája lesz).

- Ha a varázstárgyba már betöltöttél hatásokat, minden egyes megegyező Technikáért és Formáért +1-et adhatsz a műhelyértékedhez.
- Csak olyan hatást lehet egy varázstárgyba tölteni, amelynek módosított szintjét műhelyértéked meghaladja. Évszakonként annyi szintet tudsz a hatásból beiktatni, ahány ponttal műhelyértéked meghaladja a hatás szintjét. Ha a beiktatásra fordított pontszám eléri a hatás



xempli gratia

Nagyobb hatalmú varázstárgy létrehozása

Grimgroth hozzájutott néhány nyers Vim vishez, és elhatározta, hogy botját felruhazza személyek legvégőbe emelésének hatalmával, ami úgy működne, mint a *Reptetés* (ReCo 20) varázslat. Sajnos a fa bot preparálása 8 egység nyers vist igényel (vö. Anyag és méret táblázat), és Grimgrothnak csak 7 a Mágiaelmélet + Vim összege. Eltölt némi időt a Vim emelésével, hogy kezelni tudja a bővülést.

Egy évszakot a bot előkészítésével tölt, a 8 Vim vist megköti a botban. A következő évszakban megkezdődik a hatás betöltését.

A hatás szintje: 20 (a varázslat szintje) + 1 (kétszer lehessen használni naponta) + 5 (ne kelljen összpontosítani) = 26.

A bot jó eszköz távolban lévő dolgok irányítására. Az Alak és hatás táblázat +4 kedvezményt ad ilyesmire, amit Grimgroth hozzáadhat műhelyértékéhez a tárgy bővülésekor. Grimgroth műhelyértéke: 6 (Rego) + 7 (Corporem) + 3 (Intelligencia) + 5 (Mágiaelmélet) + 3 (mágikus Aura) + 4 (Alak és hatás kedvezmény) = 28, vagyis 2-vel haladja meg a hatás módosított szintjét. Ez annyit jelent, hogy bele tudja ugyan tölteni a hatást a botba, de az számottevő ideig fog tartani: 13 évszakon át (ennyi kell, hogy 2 pont/évszak teljesítményével elérje a szükséges 26 pontot).

Ő azonban gyorsabban szeretne végezni a dologgal, s a mesélő megengedi neki, hogy külön költsön vist műhelyértéke növelésére. Grimgroth felhasznál 2 egység Corporem vist, ami 10-zel megemeli műhelyértékét, ami ilyenformán 38-ra emelkedik (28 + 10). Műhelyértéke most 12 ponttal magasabb a hatás módosított szintjénél, ezért most már három évszak alatt elkészülhet (12 × 3 = 26). Ugyancsak fel kell használnia a 10 pontonként kötelező vist a megkötés rituáléjához. Az első évszak elején, a műhelyérték növelésére fordított két viszel együtt ezért Grimgroth felhasznál 3 egység Rego vist (ennyi kell 26 pont után), a hatás Technikájához alkalmazva. (Használhatja 3 egység Corporem vist s a Forma alapján.)

Grimgroth eldönti, hogy a bot erejét a célpont-ra mutatóval és órajárás szerinti körözéssel lehet kioldani.

A bot végül 5 (2 + 3) egység vist foglal magába, s mivel az előkészítéshez 8 egységnyit használt föl a varázsló, még van benne hely további 3 egység visnek megfelelő szintnyi hatás elhelyezésére.

szintjét, elkészültél. (Vagyis, ha műhelyértéked kétszerese a hatás módosított szintjének, egy évszak alatt befecskendezheted.) Minden 10. szintért és afölötti maradékért a betöltés alatt álló hatás Formájának vagy Technikájának megfelelő egy egység nyers vist kell megkötnöd a tárgyban az első évszak elején. De ne feledd, az adott tárgy korlátozott mennyiségű vist képes befogadni. Ha a hatás által megkívánt nyers vis mennyisége meghaladja az előkészítés során a tárgyba töltött nyers vis mennyiségét, a hatást nem lehet beiktatni. Vagyis, ha éppen egy ezüst tört bővölsz (amely 16 egység vist vett fel az előkészítéskor), csak 16 egységnyi hatást tölthetsz bele. Ha a törben már van 14 egységnyi erő, egy 3 egységnyi vist megkívánó, vagyis 21–30. szintnyi hatás már nem iktatható be.

EGYSZERÜBB VARÁZSTÁRGYAK

A nagy erejű eszközök elkészítése sok időt és vist igényel. Nagy befektetést és alaposítást kívánnak, hogy végül az eszköz ereje megfeleljen az elvárásoknak, hiszen a varázsló legnagyobb mágikus hatalmát hordozzák.

Olykor mégis szükség lehet olyan varázseszközre, amit nem akarsz teljes hatalmaddal felruházni. Ebben az esetben készíthetsz sokkal korlátozottabb, ám ennek megfelelően sokkal kisebb erőfeszítést igénylő varázstárgyakat.

Első lépésként a szokásos módon válaszd meg a tárgy anyagát és alakját. Az előkészítéshez nem kell Vim vist használnod, mint a talizmánoknál és nagy erejű eszközöknél, és a tárgy megnyitása a mágikus energiák befogadására, valamint a tárgy feltöltése a tervezett hatással csupán egyetlen évszakon át tart.

Épp oly gondosan kell megtervezned a tárgyba töltendő mágikus hatást, mint a nagy erejű eszközök esetében. A nagy erejű varázstárgyaknál alkalmazható valamennyi módosítót az egyszerűbb eszközöknél is használhatod. De a tárgynak egyetlen évszak alatt kell elkészülnie. Vagyis csak akkor hozhatod létre a varázstárgyadat, ha a műhelyértéked legalább kétszerese a hatás módosított szintjének. Amennyiben kevesebb, a tervezett tárgy egyszerű formában való elkészítése meghaladja képességeidet, a választott hatás számokra már nagy erőt képvisel, s csak nagy erejű eszközökkel készítheted el. Ha elvéted a tárgy feltöltését, a ráfordított vist elveszted.

Bár a felhasználandó vis mennyiségét a tárgy anyaga és mérete ez esetben is meghatározza, nem szükséges azt viszel „feltölteni”, mint a nagyerejű varázstárgyak esetén. Ehelyett egy egységnyi Vim vist, és egy egységnyi az adott hatásnak megfelelő Művészet típusából való vist kell felhasználni a hatás minden (módosított) 10. szintje után. Ne feledd, hogy egy évszakban nem használhatsz több egység vist Mágiaelmélet és Vim pontjaid összegénél.

A hatás betöltése tehát együtt zajlik a tárgy előkészítésével, s így az egy évszak alatt elkészül. További hatást akkor sem adhatsz a kész egyszerűbb varázstárgyhoz, ha az ezt alakja, anyaga és a már beletöltött vis egysége alapján lehetővé tenné (mint a nagy erejű eszközök esetében tehetnéd). Egyszerűbb varázstárgyat nem használhatsz talizmánként.

A varázstárgyak használata

Körönként egy hatást használhatsz, a megfelelő kioldás alkalmazásával. A szükséges Célzás és Áttörés dobásokat meg kell tenned, de Kimerültségre nem kell dobnod. Az



időtartam rendszerint a hatás által utánzott varázslat rövidebbik lehetséges időtartama; vis használatával azonban ez megemelhető (ha a tárgy készítése során lehetővé tette).

Ha a varázstárgy eltörik, minden beletöltött erő elvész.

Nagy erejű varázstárgyat használhatsz a teljes feltöltés előtt is, ha van hatás benne; valamint később is teletöltheted.

varázsitalok

A varázsital egyfajta hatásra specializált bűvölés. Elkészítésük viszonylag könnyű: a halandó világból származó összetevők alkímiai vegyítését, tisztítását és lepárlását jelenti. Nem igénnyel vist, és egy évszak alatt több adagot is kifőzhetsz.

Ha varázsitalt készítesz, előbb pontosan le kell írnod a hatását, ahogy azt varázslat kifejllesztésénél tennéd. A varázsital arra hat, amire alkalmazod, ezért bizonyos varázslatok nem helyettesíthetők bájtallal. Pl. *Láthatatlan kar* (ReTe 5) ital elképzelhetetlen. Emellett sohasem adhatnak képességet felhasználójuknak varázslatok kimondására.

Ha meghatároztad a hatást, fordíts az elkészítésre egy évszakot. Műhelyértékedhez add hozzá az Aurádat (valószínűleg a conventusod Aurájával kell dolgoznod), és az eredményt hasonlítsd össze a tervezett hatás módosított szintjével. Minden, a hatás szintjét meghaladó 5. pontért (kerekítve) 1 adag varázsitalt készíthetsz. Ha műhelyértéked kisebb a hatás szintjénél, és nem használtad a külön vis lehetőségét, hogy megnövel, az évszak sikertelen próbálkozással telt el.

Bár nem követelmény, bizonyos esetekben használhatsz nyers vist a varázsital készítésekor. Így kell tenned, ha azt akarod elérni, hogy a hatás a megfelelő varázslatnál listázott két tartam közül a hosszabbik legyen

Bűvölés varázserő ellen

Igaz, hogy nincs ilyen varázslat, de a varázsló a varázstárgyak sajátosságait kihasználva készíthet olyan nagy erejű vagy egyszerűbb eszközt, ami viselőjét varázserő ellen védi. Ezt a hatást Rego Vimként kezelheted. A hatás szintjét a Mágikus Ellenállás adja. A bűvölés folyamatos működéssel védi az eszköz viselőjét.

Hatása a Parma Magicához hasonlítható, de mégsem feleltethető meg sem a Parma Magicának, sem más típusú Mágikus Ellenállásoknak. Ezért a tárgy tulajdonosa nem adhatja hozzá Vim pontjait a tárgy által nyújtott Mágikus Ellenálláshoz. Ha a felhasználónak volna saját Mágikus Ellenállása, az nem összegződik a tárgyéval: az erősebb kioltja a gyengébbet.

(ami létfontosságú pl. a gyógyító varázslatoknál). Az utánzott varázslat Formájának vagy Technikájának megfelelő vist kell használnod minden adaghoz, ugyanúgy, mintha varázsolnál. Emellett alkalmazhatod a külön vis lehetőségének szabályát, amivel felhasznált visenként +5 műhelyértéket nyerhetsz, de ezért és a hatás tartamának növeléséért külön-külön meg kell fizetni a szükséges vist. Ha műhelyértéked a külön vis használata ellenére sem haladja meg a tervezett hatás módosított szintjét, az évszakot hiábavaló kísérletezéssel elfecsérelted, és a felhasznált vis egységeket is elvesztetted.

Rituális varázslat bájtallal nem utánozható.

Akire/amire az ital hat, az elszenvédi az utánzott varázslat hatását. Ez a hatás nem mindig vehető észre azonnal. Pl. ha valaki ivott a repülés italából, nem fog addig repülni, míg a levegőbe nem ugrik. A bájtall célpontjának akkor is Mágiaellenállás dobást kell tennie, ha akarja az ital hatását.

A fenti és további „varázsital” szóhasználat egyben mindenféle kence, paszta, balzsam, füstölő, por avagy bármi olyan állagú anyag is lehet, amit csak akarsz: noha a varázsitalok leggyakrabban folyékonyak, nem kell feltétlenül annak is lenniük. Ha más állagú „bájtalt” készítesz, mindig meg kell adnod, hogyan kell alkalmazni. Pl. a kenőcsöt rákenni, a porral meghinteni, a füstölőt belelegezni lehet. A mesélő kedvezményt adhat műhelyértékedhez, ha olyan átlagot találsz ki, ami különösen illik a varázsital hatásához.



xempli gratia

Varázsital készítése

Grimgroth szeretne végzetes bajokból gyorsan megmenekülni, s evégett egy varázsital készítését határozza el, mely az *Otthon melege* (ReCo 35) varázslat hatását utánozná. Műhelyértéke: 6 (Rego) + 7 (Corporem) + 3 (Intelligencia) + 5 (Mágiaelemlet) + 3 (mágikus Aura) = 24, ami bizony nem elegendő. Felhasznál tehát 3 Corporem vist, hogy műhelyértékét 39-re emelje, és így az egy évszak ráfordításával elkészít egy adag italt. Ha 4 vist használt volna fel a műhelyérték emeléséhez, 44 pontja lett volna, ami 9 ponttal van az ital szintje felett, tehát két adagot készíthetett volna.

Varázstárgyak készítésének összefoglaló táblázata

ELŐKÉSZÍTÉS A BŰVÖLÉSRE

Tölts el egy évszakot az Anyag és méret táblázat által meghatározott egységnyi Vim vis megkötésével!

NAGY EREJŰ ESZKÖZ BŰVÖLÉSE

- 1) Válaszd meg a tárgy formáját
- 2) Készítsd elő a tárgyat a bűvölésre
- 3) Válassz egy hatást szintjével együtt
 - a) Módosítsd a szintet a hatás gyakoriságának megfelelően
 - b) Módosítsd a szintet az alkalmazott hatásmódosítóknak megfelelően (mindkettőre nézvést lásd a megfelelő táblázatot)
 - c) Írd le, hogyan lehet a hatást kioldani
- 4) A megkötés rituáléja
 - a) Add hozzá műhelyértékedhez az Aura, Forma és Technika után járó kedvezményeket
 - b) (Módosított műhelyérték) – (a hatás módosított szintje) = (fejlesztési pontok évszakonként). Ha az évszakokon át felhalmozott pontösszeg eléri vagy meghaladja a hatás szintjét, sikeresen beletöltötted a tárgyba
 - c) Egy egység, Művészetnek (Forma vagy Technika) megfelelő vist kell még felhasználnod a hatás minden 10. szintje után (és a maradékra +1 vis-t).

- 5) Ismételd a 3. és 4. lépést szükség szerint; a felhasználható visek száma azonban az előkészítésre fordított Vim visek mennyiségét nem haladhatja meg, azaz ennél többet nem lehet a tárgyba tölteni.

TALIZMÁN HANGOLÁSA

- 1) Válaszd meg a tárgy alakját
- 2) Készítsd elő a bűvölésre
- 3) A hangolás maga egy évszakot vesz igénybe
- 4) Amikor csak akarod, eltölthetsz egy évszakot, hogy felruházd a talizmánt valamelyik Alak és hatás kedvezménnyel

EGYSZERŰBB VARÁZSTÁRGY KÉSZÍTÉSE

- 1) Válaszd meg a tárgy alakját
- 2) Válaszd ki a beletöltendő hatást (mint a nagy erejű eszközöknél)
- 3) Iktasd be a hatást
 - a) Ha műhelyértéked legalább kétszerese a hatás módosított szintjének, sikerrel jártál
 - b) Használd fel a szükséges egységnyi yers Vim és a Forma vagy Technika alapján elköltendő vist, egyet-egyet a hatás szintjének minden tízedik pontja után (maradék esetén további 1 egységet kell elköltened).

életelixír

Varázslóként egy idő után rá fogsz ébredni, hogy tanulásra, kutatásra, hatalmad növelésére fordítható élettartamod határa elkerülhetetlen halálad. Hermész Rendjének varázslói evilági létük meghosszabbítására életelixírt fejlesztettek ki. A halált ugyan nem küszöböli ki, de akár száz vagy több éven át is távol tarthatja. Még kétszáz év feletti mágusokról is lehet hallani, de ekkora kort már kevesen élnek meg.

Az életelixír mágikus horgony, amely megköti a varázsló életerejét. Gyakran közvetlenül hat a test szöveteire. Emellett megakadályozza a mágust életereje normális emberi módon való felhasználásában, ami úgy mutatkozik meg, hogy a varázsló sterillé válik. Az életelixír a varázssitalokhoz hasonlóan ugyancsak változatos állagú, sőt formájú is lehet: az ital, ruha, tetoválás vagy amulett csak néhány a lehetséges változatok közül, attól függ, milyen hatás kívánatos. Amulett formájában például állandóan viselni kell, hogy megőrző erejét kifejthesse. Ha leveszed, akár azonnal meg is halhatsz, vagy csak lassan kezdesz „halványulni”, míg újra nyakadba nem akasztod, vagy másik elixírt nem készítesz. Másrészt a tetoválásként alkalmazott elixír, bár része a testednek, elhalványul, ha elvéted az öregedés dobásodat. Vagyis életelixírrrel csak fizikai gátat állítasz hanyatlásod útjába.

Elkészítésének első lépéseként meg kell határozni, milyen összetevőkre lesz szükséged. Ezek összegyűjtése azután a játék része is lehet. A megszerzett alkotóelemeket egy évszakon át kell kotyvasztani, ám csak akkor, ha Intellego Corporem alapuló műhelyértéked és az Aurád összege 20 felett van. Ha ez a feltétel nem teljesül, nem vagy képes életelixírt készíteni.

Minden varázslónak egyedi recept szerint készült életelixírrre van szüksége, másik mágus elixírje nincs rá hatással. Hermész Rendjének „szabványos” életelixírje az aktuális életkor alapján számított minden ötödik (és afeletti maradékra szintén) év után egy egység vis használatát írja elő. Az elixír működése növeli az esélyt az Öregedés dobás (erről lásd: Saga fejezet, 297. oldal) átvészelésére: a dobás eredményéből 1 pontot vonhatsz le Intellego Corporem műhelyértéked Aurával módosított minden ötödik egész pontja után, természetesen csak akkor, ha képes vagy elixír készítésére. Így például egy varázsló, akinek InCo műhelyértéke 33, olyan életelixírt készíthet, ami öregedés dobásából 6-ot von le. Természetesen az életelixír újra kifejleszthető, ha Intellego vagy Corporem értékeid nőnek, de az új elixírrre újabb évszakot kell rászánnod, és a szükséges vis egységeket újból meg kell kötnöd.

Általában csak Creo, Corporem és Vim típusú vis használható az elixír készítéséhez, de ez oly szorosan kötődik személyedhez és személyiségedhez, hogy egyedi módon köthető mágikus jártasságaidhoz is. Ha a mesélő vagy a társaid egyetértenek vele, használhatsz olyan típusú vist is, aminek Művészetéhez kimagasló adottság fűz.

Az életelixír addig hat, amíg sikeresen elkerülsz az öregedést a dobás során, s nem csökken Tulajdonságod, vagy nem szerzel Leépülés pontot. Ha ez megtörténik, az elixír elveszti hatását, s neked a már meglévő recept alapján újat kell készítened. Ehhez az aktuális korod alapján számított egység vis-t kell újra felhasználnod, de ha az előző, leírt recept alapján dolgozol, időt (évszakot) nem kell külön erre fordítanod. (A recept leírásáról lásd a Műhelynapló részt) Csak akkor kell egy évszakot ráfordítanod, ha jobb hatású elixírt akarsz készíteni (pl. kihasználnád magasabb Intellego vagy Corporem pontszámot).

Az életelixír első elkészítésekor az ital hatékonyságának növeléséhez külön vist adhatsz. Ezt a korod miatt ráfordítandó vis mennyiségén felül kell elköltened. Minden külön vis pontért 1-gyel növelheted műhelyértékedet. Viszont ezután, ha újra elkészíted az így kifejlesztett életelixírt, mindig el kell költened ugyanannyi külön vist is, mint amennyit az első alkalommal feláldoztál, különben az új adag nem sikerül. Ez a külön vis mennyiség nem befolyásolja a műhelyértékedet abban, hogy el tudod-e egyáltalán készíteni az elixírt.

Ha a használatban lévő recepted alapján készített életelixír egyszer nem sikerül, és nem tudsz újat készíteni, érezni kezded az öregedés hatását. Minden öregedés dobásodat az elixír adta kedvezmények nélkül kell dobnod a továbbiakban (amit eddig nyertél korban és a leépülés elkerülésében, természetesen megmarad). Ha később újra el tudsz készíteni egy adag elixírt, az elszenvedett öregedést és leépülést az már nem „csinálhatja vissza”.

Készíthetsz mások, még nem mágusok számára is életelixírt. A szükséges összetevők meghatározásához együtt kell kutatással eltöltenetek egy évszakot. Műhelyértéked és Aurád összegének 30 felett kell lennie, különben nem tudod kideríteni, miből készítsd az italt. Ha pontszámod a szükséges módon 30 felett van, elkészítheted az elixírt. A másik személy kora alapján 5 életévenként 1 egység vist kell megkötnöd az italban. Más varázsló számára kifejlesztett életelixír ugyanúgy működik, mintha ő maga készítette volna (-1 öregedés dobás minden ötödik műhelyérték pont után). A nem varázslók azonban kevésbé ellenállóak. Közönséges halandó részére kifejlesztett életelixír csak a készítő varázsló műhelyértékének minden teljes 10 pontja után ad -1 kedvezményt az öregedés dobáshoz.

Fontos, hogy az életelixír csak a természetes öregedés alapján kijáró Tulajdonságrómlást és Leépülést segít megelőzni. Ha sebesülésből, Szürkületbe kerülésből stb. származik a tulajdonságrómlás vagy a leépülés pont, az elixír nem véd meg ellene. Viszont az így szerzett pontok nem törlik meg az elixír hatását. Az elixíred csak a természetes öregedés során mehet tönkre.

Hermész Rendjén belül újabban az a híresztelés kapott szárnyra, hogy létezik az életelixírnek egy sokkal hatékonyabb változata, de használata roppant veszélyes, és sok mellékhatása is van.

műhelynapló

Ha erőt kötsz meg egy varázstárgyban, vagy elkészülsz egy halom varázsitallal, a munkád nem merül feledésbe a bővülés befejeztével. Feljegyzéseket készítesz a munkádról, amiket később a feladat megismétlésénél tudsz hasznosítani.

A bővölések kötött és összetett természetéből következőleg egy műhelynapló soha nem lehet annyira hasznos, mint egy teljesen leírt varázslat. Az írott varázslat alapján nem csak a varázslatot magát tudod megtanulni, hanem kifejleszthetsz más, hasonló varázslatokat is. A műhelynaplót követve viszont csak akkor lehetsz biztos a sikerben, ha pontosan követed a leírt receptet – és akkor is csak az egyszerű már létrehozott hatást tudod megismételni (de a hatás létrehozásának módját természetesen megváltoztathatod).

A műhelynapló alapvetően a mágus műhelybeli életét örökíti meg. Minden tényezőt fel kell jegyezned, amit végrehajtottál a varázstárgy vagy a bájital létrehozása során, s így kéznél van az egész folyamat, ha később meg akarod ismételni. A feljegyzendő tényezők

között meg kell említened a felhasznált vis típusát és mennyiségét, valamint a nagy erejű varázstárgyaknál alkalmazott hatásmódosítókat.

Műhelynaplók készítése

Miközben nagy erejű vagy egyszerűbb varázstárgyakat, illetve varázsitallakat készítesz, a mágus szinte „automatikusan” feljegyez minden műhelynaplójába, mely aktuális Mágiaelmélet pontjaival megegyező kedvezményt ad, ha a recept segítségével akar ugyanolyan hatású és típusú bővülést végrehajtani. Ez a Mágiaelmélet kedvezmény a leírás idejében aktuális Mágiaelmélet pontjaidnak felel meg, nem az akkorinak, amikor az iratot újra előveszed. Ha a feljegyzett bővülés a Mágiaelméleted specialitásának köréből való (lásd Jártasságok, 85. oldal), megkapod az ilyenkor járó +1 pontot is.

Használhatod más mágus receptjét is, hogy megismételd az általuk feljegyzett bővülést. Le is írhatod más feljegyzéseid, hogy saját kutatásaidban használd. Ekkor megkapod a másik varázsló Mágiaelmélet pontjait kedvezményként (a feljegyzés készültekor érvényes pontszámot). Persze, megismételni más kísérleteit a jegyzetei alapján (és ez a saját receptjeidre is érvényes), meglehetősen reménytelen vállalkozás, hacsak Mágiaelméleted nem magasabb az irat készítőjének mágiaelméleti ismereteinél.

Műhelynaplók használata

Ha van egy recepted arról, hogyan köss meg egy bizonyos erőt egy bizonyos tárgyban, Műhelyértékedre kedvezményt kapsz, amennyiben ugyanazt a hatást ugyanolyan típusú tárgyba (pl. ami egyazon Alak és hatás bónuszt teszi lehetővé) próbálsz beletölteni.

Ha arról van recepted, hogyan készítsd el egy tételnyi varázsitallat, akkor kapod meg a műhelyérték kedvezményt, ha ugyanazzal az erővel felruházott bájitalt készítesz. Így viszont képes vagy több adag italt készíteni, mint normális esetben.

Ami az életelixíreket illeti, a Mágiaelmélet kedvezmény az újból elkészített elixírt az öregedéssel szemben ellenállóbbá teszi. Az elixírekkel kapcsolatos feljegyzések továbbá érvényesek maradnak akkor is, ha éveid magasabb száma miatt több vist kell megkötnöd az italban. Ha viszont For-

Műhelynaplók

NEM VÁLTOZTATHATOD MEG:

- a bővülés típusát (nagy erejű varázstárgy, egyszerűbb eszköz vagy bájital)
- a létrehozott hatást (az utánzott varázslatot)
- a fizikai formát (a tárgy anyaga és alakja, a varázsitall alkalmazásának módja)
- a hatás érvényességi területét (magára vagy másra hat)
- a műhelyérték növelésére fordított vis mennyiségét

MEGVÁLTOZTATHATÓK:

- az Aura, amiben a bővülést létrehozták
- varázstárgyak esetében: napi használat gyakoriságát kioldás módját az „ad hoc” módosítókat
- varázsitallak esetében: egyszerre előállítható adagok számát



Műhelynaplók a sagában

Feljegyzések készítése a Műhelyben kiváló alkalmat nyújt a saga folyamatban levő eseményeinek megörökítésére. Egy varázsló kétségtelenül sok időt tölt Műhelyében például varázstárgyak készítésével, s kézirataik tapasztalataik gyarapodását és mágikus karrierjük emelkedését örökítik meg. Mindezen túl egy egyszerű recept is elárulhat valamit a halandó világ eseményeiről. Például, ha a karakterek egy kalandja Herbam vis megszerzésére szolgált, a mágus feljegyzései utalhatnak a kalandra. Esetleg ez a széljegyzet olvasható: „Az az átkozott Herbam vis kevés híján romba döntötte a Műhelyemet. Esküszöm, azok a gyalázatos tündérek most az én számlámra röhögnek a markukba.” Vagyis varázslód megjegyzései, amivel kéziratait fűszerezi, a hagyományos elemeket és a játek fantasztikus eseményeit egyaránt megjelenítik.

mák és Technikák terén mutatott előrehaladásodat akarod érvényesíteni az új életelixírben, korábbi jegyzeteid hasznaltanokká válnak.

Mások számára ugyancsak haszontalanok az elixírről írt jegyzeteid. Az életelixírek túlságosan személyhez kötődök, másét nem használhatod. Ha viszont más számára készítesz elixírt, az ismételtskor sikerrel folytathatsz korábbi jegyzeteidhez (feltéve, hogy az új ital nem megváltozott Művészeti pontjaidon alapul).

Műhelynaplók fordítása

Egy varázsló jegyzetei, akárcsak varázslatleírásai, nincsenek más által azonnal követhető formában megfogalmazva. Saját receptjeidet átírhatod más számára, 60 szintnyit teljes évszakonként. Már megfelelő formában lévő recepteket lemásolhatsz, évszakonként 180 szint hatékonysággal. A jegyzet szintje a varázstárgyba vagy -italba töltött hatás módosított szintjével egyenlő. Az irat szintje nem a feljegyző mágus Mágiaelmélet pontjaival egyenlő, ha a szöveg átírásáról van szó.

Mint korábban már említettük, dolgozhatsz más varázsló jegyzeteiből. Ehhez azonban előbb meg kell fejtened a varázsló sajátos, egyéni stílusát, majd saját magad által használható fordítást kell írnod. A teljes folyamat egy évszakot vesz igénybe, s a végén előtted áll a használható változat a másik által kifejlesztett varázstárgyról vagy bájitalról. A megfejtésre és fordításra vonatkozó szabályok ugyanazok, mint az Érthetetlen varázslatok lefordítására vonatkozóak (lásd 206. oldal).

További részletek

Egy műhelynapló alapján csak ugyanazt a hatást ismételhethet meg, de jó néhány paramétert megváltoztathatsz úgy, hogy a receptből származó kedvezmények is érvényesüljenek.

Az eredeti elgondolás alapelemei nem változhatnak meg. A bűvölés típusának (pl. nagy erejű vagy egyszerűbb) ugyanannak kell maradnia. A varázstárgy anyaga és alakja ugyanaz kell maradjon (illetve az Alak és hatás kedvezmények nem változhatnak). Továbbá, ha a tárgy a hatást saját magán fejtette ki, a másolat is hasonlóan kell működjön.

Ha a mágikus tárgy létrehozásakor külön visszel megnövelt műhelyértéket használtak, ugyanolyan típusú és mennyiségű vist kell neked is ráfordítanod, de ebben az es-

etben +5 műhelyérték kedvezményt kapsz minden felhasznált egység után. Ha nem ugyanolyan vis-t használsz, nem kapod meg a műhelynaplóval járó előnyöket.

mágikus tárgyak vizsgálat

Ahhoz, hogy meghatározhassd egy bűvölés vagy más által készített mágikus tárgy erejét, meg kell vizsgálnod a Műhelyedben. Megszemléled a tárgy fizikai felépítését, kivizsgálod Intellego varázslatokkal a Formát és a Technikát, és teszteled, hogyan reagál a bűvölés más varázslatokra. Mind-ebből kiviláglik, hogyan készült a tárgy, milyen erők rejtőznek benne és hogyan lehet azokat kioldani.

A vizsgálatra egy évszakot kell fordítanod, majd Intellego Vim műhelyértékre próbát téve az eredményt hasonlítsd össze a varázstárgy leggyöngébb hatásának szintjével! A szinthez természetesen számold hozzá az alkalmazott hatásmódosítókat is (Varázstárgyak, 212. oldal)! Talizmánként használt varázstárgy 20. szintűnek felel meg. Ha sikeres próbát tettél, sikerült a leggyöngébbik hatást kioldnod, és még ugyanabban az évszakban folytathatod a következő, eggyel magasabb erejű hatás kutatásával (vagyis dobhatod a következő próbát). Ez a tanulmányozás egyben a kioldási rituálét, az esetleges tiltásokat és hatásmódosításokat úgyszintén felfedi.

Amennyiben sikeresen dobtál egy egyszerű hatás kiismerésére, nem fogod automatikusan megismerni a műhelyértéked által lehetséges legnagyobb, sem az összes alacsonyabb értékűt. Mindig a legalacsonyabb szintű ismered meg, és egyesével haladhatsz a legerősebb hatás felé. Például: vegyünk egy varázstárgyat, amiben 10., 20. és 30. szintű hatás van. Dobott műhelyértéked 25, de ettől nem ismered meg az első két hatást is. Mivel a dobott műhelyérték 10 felett van (a legkisebb hatás szintje), kiismered az első hatást, és még ebben az évszakban dobhatsz újra a második (20. szintű) hatás kutatására, és ha sikerrel jártál, akkor a harmadikra.

Ameddig sikeres vagy, folytathatod a dobást. Ha dobtál, és nem találtál semmit, az egyaránt jelentheti, hogy nincs több hatás a tárgyban, valamint, hogy nem dobtál elég magasat a következő hatás kutatásához (amit csak a mesélő ismer). Mindkét esetben folytathatod tovább a tárgy tanulmányozását, de a sikertelen dobás az évszak végét jelenti, azután már másba nem foghatsz.

Ha Balsikert dobsz, jó néhány egyéb következménnyel is számolnod kell; a döntés joga a mesélőé, a körülmények és a helyzet ismeretében. Félremagyarázhatod a hatást, úgy gondolván, valami egész más bájolás van a tárgyba töltve. Félreértheted a kioldás módját, s ez használhatatlanná teszi számadra az eszközt. Felboríthatod a tárgy mágikus egyensúlyát, kisütve a töltést belőle. A Mágikus Balsiker ötletek gyűjteményében található pár ötlet arra nézve, ami megtörténhet ilyen esetekben. Ha túl is éled kontárságot, az évszak ezzel véget ér. A következő évszakban természetesen újra megpróbálhatod kideríteni a hatást, amit elteszteltél.

A varázslók néha *Lesben álló varázssal* védik varázstárgyaikat. Ez a varázslat rendszerint akkor aktiválódik, ha valaki mágikus módszerekkel tanulmányozza a tárgyat. A *Lesben álló varázs* nincs beletöltve az eszközbe, csak rámondják, hogy védje. Éppen ezért nem derül ki az előzetes vizsgálatok során a veszély. Ha nem varázsolsz külön a *Lesben álló varázs* kiderítésére, a tanulmányozás egyben igen veszélyes is lehet. Légy hát óvatos.

Rendkívüli eredmények táblázata

DOBÁS	EREDMÉNY
balsiker	katasztrófa
0-3	kudarc
4-5	nincs kivételes eredmény
6-7	nem nyertél tapasztalatokat a kísérletből
8	kapcsolt hatás
9	különleges avagy történetbeli esemény
10	felfedezés
11	módosult hatás
12+	dobj kétszer

Katasztrófa: lásd a katasztrófák táblázatát.

Kudarc: Semmit nem nyersz erőfeszítéseidből, műhelyértéked sem lesz jobb. Ha varázstárgyon vagy famuluson dolgoztál, dobj még egyet: ha 0-t dobál, a tárgy vagy a famulusod megsemmisül.

Nincs kivételes eredmény: kísérleted minden mellékhatás nélkül működik. Megkapod a kísérletezésért járó bónuszt (egyszerű dobás + kockázati módosító), de más hatást nem kell elszenvned.

Nem nyertél tapasztalatokat a kísérletből: Kísérleted semmi eredménnyel sem járt. Automatikusan elveszítetted a dobáslehetőséget és a kockázati módosítót. Számold újra műhelyértékedet ezek nélkül. Ha az új műhelyérték nem elegendő terved végrehajtásához, ezen a ponton fel kell hagynod a kísérleteddel.

Kapcsolt hatás: lásd a kapcsolt hatások táblázatát.

Különleges esemény: Munkád eredményét egy különleges tényező befolyásolja, a mesélő belátása szerint: de mindenképpen olyan hatás következik be, mely valamilyen módon az egész conventust bevonja a történekekbe. Például vészhelyzet kerekedik, amely során a segítségedre siető többi varázsló felfedezi valamely titkot. A történet lehet veszélyes, humoros, megkívánhatja új problémák megoldását és a conventusban élők együttműködését; akár egy teljes játékkalimat felöllehet, avagy pár perc alatt megeshet. A lényeg, hogy éreztetek jól magatokat.

Módosult hatás: lásd a hatásmódosulások táblázatát.

Felfedezés: lásd a felfedezések táblázatát.

Dobj kétszer: két újabb dobást jelent, mindkettőt kockázati módosítóval. Ha a kettő közül valamelyik megismétlődne, dobj helyette újat.

Felfedezések táblázata

Munkálataid során mélyebben pillanthatasz a mágikus Művészetek titkaiba.

DOBÁS	EREDMÉNY
1-5	Eredeti felfedezés. Növelj eggyel az egyik, a kísérlet során használt Művészetet.
6-7	Kapcsolt felfedezés. Amennyiben felhasználtad a műhelymunkában valamely Mágikus Érzék jártasságodat, adj hozzá 3 Tapasztalati pontot. Egyébként a fenti első eset (1-5) érvényes.
8	Határeset felfedezése. Adj 3 Tapasztalati pontot valamelyik Mágikus adottságodhoz, Mágikus képzettségedhez vagy Mentális képzettségedhez.
9-11	Új összefüggések felfedezése. Mágiaelméletedet növelj 3 Tapasztalati ponttal.
12-13	Két újabb dobás. Ha valamelyik dobással újra ide jutsz, ne vedd figyelembe, hanem dobj újat.

ben megvan a lehetőség arra, hogy olyasmit hajtj végre, ami már meghaladja képességeidet; ám mindvégig fennáll a veszély, hogy végzetesen elvétsd a műveletet.

A kísérlet premisszája

Minden évszak elején gondold át a kutatási témádat, és dönts el, végrehajtasz-e újabb kísérletet. Évszokról évszakra határozatsz újabb kísérletek felől, míg újabb témát nem választasz. Csak akkor kísérletezhetsz, ha az elején eldöntötted.

Amennyiben a kísérletezést választottad, add a műhelyértékedhez egy egyszerű dobás eredményét. Ez jelképezi a kockázatot, melyet a kísérletezéssel vállaltál. Ezért minden évszakban, amit a kutatásra fordítasz, dobnod kell a Rendkívüli eredmények táblázatáról: hisz a kísérletek veszélyekkel járnak. Ha egy kísérleted több évszakon át húzódik, mialatt ugyanazon hatást töltöd a varázstárgyadba vagy egy bizonyos varázslat kifejlesztésén dolgozol, a táblázatról évszakonként kidobott eredmények felhalmozódnak, és a kutatás egészét érinteni fogják. Például, ha egy hatás megkötése a varázspálcádban két évszakon át tart, mindkét évszak elején dobnod kell a táblázatból. Mindkét dobás eredménye a teljes varázspálcára hat, vagy a beletöltött hatásra lesz érvényes.

Kísérletezés varázslatok fejlesztése közben

A műhelyértékedhez adott egyszerű dobás kedvezményével meglehet, hamarabb elkészülsz a varázslatoddal, sőt, képességeid határán túl lévő varázslatokat is kifejleszthetsz a segítségével. Ha varázslatod hibákkal lesz teli vagy varázslása nehézkessé válik a Rendkívüli eredmények táblázatáról dobott eredmények miatt, két választásod lehet. Megtanulsz együtt élni vele – vagy újra fejlesztetted a varázslatot. Ha az újrafelállítás mellett döntesz, a normális varázslatfejlesztési szabályok működnek (lásd 205. oldal). Emellett, mint kedvezményt a kísérlet végrehajtásához szükséges dobáshoz, megkapod Mágiaelmélet pontjaidat (annyit, amennyivel a

mágikus kísérletek

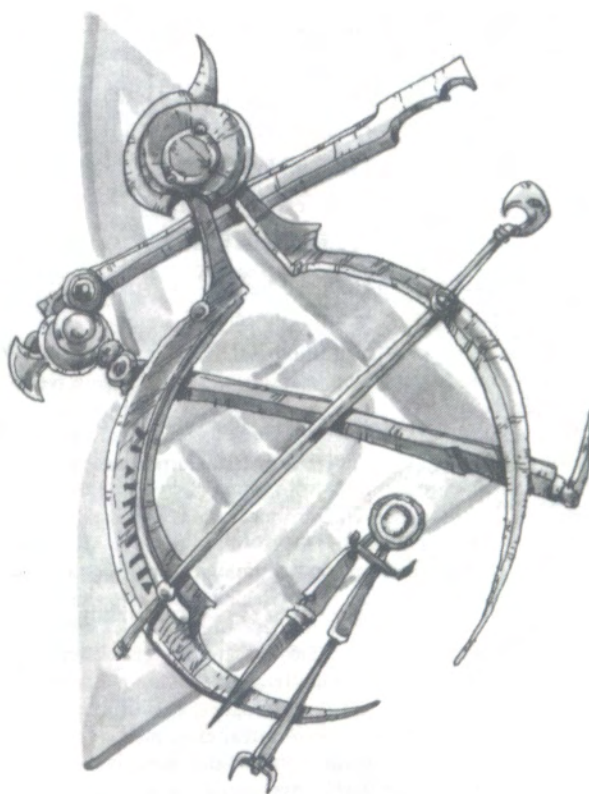
Az előzőekben ismertetett szabályok már feltételezték, hogy rendkívül gondos műhelymunkát végzel, igyekszel megmaradni ismereteid biztonságos határai között. Ha kívánsz, természetesen áthághatod a határaidat, és kísérletezgethatsz új és vélhetőleg veszélyes technikákkal: ha új varázslatot fejlesztesz ki, vagy mágikus tárgyat készítesz, vagy familiárist tervezel, elixírt kutyaszatsz, más varázstárgyát vizsgálod. Mindegyik eset-

Katasztrófák táblázata

Szerencsétlenül elvétettél a kísérleted során valamit, ami katasztrófát idézett elő. Dobj egyszerű dobást, add hozzá a kockázati módosítót, vond le Észlelésed értékét, majd nézd meg a táblázatot...

DOBÁS EREDMÉNY

0 vagy kevesebb	Szerencsére időben észrevetted, hogy mi fenyeget. Nem szenveded el a katasztrófa hatásait, de az évszakod elveszett; lásd Kudarc.
1	Kísérleted tárgya elpusztult. Amin éppen dolgoztál, valamint az összes ezzel kapcsolatos jegyzeteid teljesen elpusztultak. Újra kell kezdened mindent. Amennyiben bármifajta varázstárgyon dolgoztál, a teljes tárgy odavész.
2	Érték pusztulása. Kísérleted tárgya tönkremegy (lásd 1. pont), és magával ránt a pusztulásba valami nagyon értékeset (pl. famulusod, tanoncod, egy kész varázstárgy, vis-tároló a tartalmával, könyvek...)
3	Kísérleted tárgya ellened fordul. A kísérlet tárgya megtámad, létező legerősebb támadó képességével sújt le. Ha nincs támadó képessége, szerencséd volt.
4	Műhelyed romokban. Kísérleted tárgya elpusztult (lásd 1. pont), és magával rántotta Műhelyed egy részét. Dobj minden értékes tárgyra a Műhelyben – amire 0-t dobtál, megsemmisül. Az évszak maradékát a többi dolog rendberakására és műhelynaplód megmentésére kell fordítanod. Ha conventusod nem elég gazdag, hogy pótolja Műhelyed tönkrement felszerelését, neked kell fizetned vagy megdolgoznod érte, hogy megvehesd.
5	Robbanás. A sebzés a sebzés dobással + a varázslat szintjével egyenlő.
6	Conventusod veszélyeztetése. Hibád visszahat conventusodra, fenyegető veszedelmet idézve föl, pl. tűzvész tör ki; a conventus időlegesen védtelen marad bármilyen ellenséges támadással szemben; valamilyen szörny jelenik meg – vagy ami az adott helyzetben megfelelő.
7	Speciális: Valamilyen, ebben a táblázatban nem szereplő katasztrófa, mint pl. dobás a Szürkület hatásai (298. oldal) táblázatból; de a társaság és a mesélő is kitalálhat valamit.
8	Öregedés. Elveszítesz 1 Tulajdonságpontot vagy kapsz 1 Leépülés pontot: dobj az Öregedés táblázatból (297. oldal). Ez nem jelent valós öregedést, de a hatásai ugyanazok.
9–10	Szürkület. Dobj a Varázslók Szürkülete táblázatból, és add hozzá a varázslat magnitúdóját (szint/5) az aktuális Aurádhhoz, hogy meghatározd annak a természetfeletti erőnek az erejét, melyet uralnod kell.
11	Túláradás. Olyan mágikus erőtöbblet jelenik meg, amit nem tudsz kézben tartani. Stressz-dobást kell tenned, amihez add hozzá a Állóképességedet, vond le belőle Aurád értékét és a kockázati módosítót. Ha az eredmény 6 vagy afeletti, felül tudsz kerekedni, de dobnod kell Szürkületre (lásd a 9–10-es pontot); egyébként a túlradt varázserő megsemmisít, s csak korábbi önmagad árnyaként létezel tovább.
12+	Dobj még kétszer. Ha újra 12 feletti eredményt kapnál, dobj helyette másikat.



kísérlet idejében rendelkezél), mivel előző, csaknem sikeres kísérletedből már tanultál valamennyit. Ily módon mágiaelméleted kétszer számíthatod fel, ha újrafejlesztesz egy varázslatot. Az új fejlesztés természetesen új évszakban indul.

Ha Műhelyértéked még mindezek után is alacsonyabb a varázslat szintjénél, még az egyszerű dobás pontjainak hozzáadásával is, nem tudod kifejleszteni a tervezett varázslatot, viszont dobnod kell a Rendkívüli eredmények táblázatán. Noha a kísérlet nem sikerült, a felhasznált varázserő még kellemetlen meglepetéseket is okozhat. Az elvétett fejlesztéssel a következő évszakban újra lehet próbálkozni.

Kísérletezés varázstárgyak fejlesztése közben

Még az egyszerű dobás pontjaival növelt műhelyértékkel is megeshet, hogy nem éri el a tervbe vett hatás szintjét. Ebben az esetben elveszíted a beruházott vist, és a Rendkívüli eredmények táblázatán is dobnod kell. Természetesen újra megkísérelheted a következő évszakban.

Ha műhelyértéked elég magas a hatás kifejlesztéséhez, de a hatás hibás lesz (a táblázatról való dobások eredményeképp), a hatás betölti a neki szánt helyet a varázstárgyban, mintha normálisan működne. Bár eltávolíthatod a nemkívánatos hatást az eszközből, a felhasznált visnek megfelelő helyet nem tudod többé felszabadítani. Tehát ha megkockáztatod a kísérletezést és hibázol, maradandóan korlátozod a varázstárgyad hatékonyságát.

Kísérletezés famulus bűvölése közben

Ha famulus bűvölése (lásd később Famulusok alatt) közben kísérletezel, a Kötelék szilárdságához hozzáadhatod a kísérletezés esetén járó egyszerű dobás kedvezményét, amivel növelheted mind a Kötelékekre fordít-

ható pontjaid, mind a kicserélhető erők szintjének számát. A Rendkívüli eredmények táblázatáról kapott módosítások egyaránt érvényesek lesznek az átadott és a megkapott erőkre. A társaság határozhat afelől, hogy minden egyes kicserélt erőre külön kell-e dobnod, vagy egy dobás legyen érvényes valamennyi megosztott erőpárra. A táblázatból nyert vagy megváltozott erők nem változtathatók és nem vonhatók vissza.

Kísérletezés varázssitalok készítése közben

Amennyiben műhelyértéked a kísérletezés kedvezményének segítségével sem haladja meg a varázssitalhoz kifejlesztendő hatás szintjét, az ital készítését elvéted, elveszítéd a beruházott vis egységeket, elpazarolsz egy évszakot és még a Rendkívüli hatások táblázatáról is dobnod kell.

Ha a bájjal sikeresen elkészül, de a hatás a táblázatból dobott eredménynek megfelelően hibás lesz, újra kísérletezhetsz, természetesen újabb évszak ráfordításával. Mágiaelmélet pontod (amennyi az első kísérlet idején volt) felhasználható mint kedvezményt a kísérlet végrehajtásához szükséges dobáshoz, mivel előző, csaknem sikeres kísérletedből már tanultál valamennyit. Ily módon Mágiaelméletedet kétszer számíthatod fel, ha újrakezelsz egy varázssitalt.

Életelixír készítésekor is kísérletezhetsz, műhelyértékedhez hozzáadva a kísérletezés egyszerű dobás kedvezményét. Ezzel növeled az elixír hatékonyságát, s nagyobb az esélyed az Öregedéssel szemben. Ha elixíred hibás lesz a táblázatból való szokásos dobás miatt, a következő évszakban újra nekiláthatsz, és az így kifejlesztendő elixírhez felhasználható a Mágiaelmélet kedvezményt (vagyis kétszer adhatod hozzá Mágiaelméletedet a műhelyértékedhez).

Kísérletezés mágikus tárgyak vizsgálatában

A kísérletezés egyszerű dobás kedvezményét minden olyan dobáshoz hozzáadhatod, amivel az eszköz valamelyik hatását próbáld kideríteni. Ennek ellenére megeshet, hogy megnövelt műhelyértéked sem elegendő egy adott hatás felismeréséhez. A táblázatból viszont ekkor is dobnod kell. Ismeretlen varázstárgyakkal kísérletezgetni persze olyan veszélyekkel jár, amelyek normális esetben nem fenyegetnek: mégcsak nem is az a legrosszabb közülük, hogy elronthatod vagy végleg tönkre is teheted a tárgyat. A Rendkívüli eredmények táblázatából kapott valamennyi negatív következményt a varázstárgyon, vagy annak valamelyik hatásán kell érvényesíteni. Lehetséges azonban, hogy a tárgy saját mágikus védelme megvédi az eszközt kísérletezgetésed veszélyeitől. Ha a tárgyat védő erő szintje (mint egy megfelelő varázslat Mágikus Ellenállása) meghaladja Műhelyértékedet, a varázstárgy ellenállt a táblázatból kidobott romboló hatásnak.

Kockázati módosító

Dönthetsz úgy, hogy határaidat kissé kiterjeszted, és hozzáadhatasz a kísérletezés egyszerű dobás kedvezményéhez további +1...+3 pontot (választásod szerint); ezt nevezzük kockázati módosítónak. Ebben az esetben viszont a Rendkívüli eredmények táblázatán tett dobásaidhoz is hozzá kell adnod a kockázati módosítót, valamint Balsiker esetén annyi további Balsiker kockát kell dobnod, amekkora kockázati módosítót választottál (A Rendkívüli eredmények táblázatának dobásai ugyanis stresszdobások).

Rendkívüli eredmények

Bizonyos hatások a táblázaton közelebből is meghatározottak, mint pl. +5 a hatás szintjéhez; mások azonban további magyarázatot kívánnak. Ha értelmezed a táblázatból kapott eredményt, mindig gondold át varázslód Sigillumát, szakte-

Módosult hatások táblázata

A hatás valamilyen módon megváltozik. Egyszerű dobás + kockázati módosító. Ha varázstárgyon dolgoztál, az eszköz megsérül, egy vagy több beletöltött hatás módosul a következők szerint:

DOBÁS EREDMÉNY

- 1 **Gyengült hatás.** A hatás hatótávja, időtartama vagy ereje korlátozódik. Példa: Mentem varázslat, mely ellen igen magas ellenállás dobható, vagy amit nem lehet tökéletesíteni.
- 2 **Hatáskorlátozás.** A hatás bizonyos körülmények között nem fog működni. Példa: egy tűzvarázslat, mely esőben vagy ködben szármalmas szikrázások közepette elhal.
- 3 **Erőtlen hatás korlátozás.** A hatás csak bizonyos körülmények esetén működik. Példa: gyógyító varázslat, mely csak gyerekeken alkalmazható.
- 4 **Fokozott hatás.** A hatótáv, időtartam vagy a varázslat ereje megnövekszik. Példa: magas célzó kedvezmény járó támadóvarázslat, vagy hatásosabb mágikus védelem Áttöréssel működő varázstárgy.
- 5 **Fokozott használhatóság.** A hatás a várhatóan nagyobb célcsoportban működik, akár egy olyan varázslat, mellyel állatok nyelvén szólhatsz, de Követelményei között csak a halak és madarak nyelvén szóláshoz szükségesek szerepelnek.
- 6-7 **Részeredmény.** A hatás szintje a tervezett felét éri el. Módosítsd a hatást ennek megfelelően. Ha megismételnéd létrehozását, a hatás szintje után járó kedvezmény a varázslat eredeti szintjének negyede lesz.
- 8-9 **Ragyogó siker.** 5-tel magasabb szintű varázslat vagy hatás az eredmény. Ennek megfelelően módosíts.
- 10-11 **Módosult hatás.** A hatás a célponttól függően módosul, vagy a célpontra hat más módon, pl. a *Kirké átka* disznó helyett kecskévé változtat, vagy a *Fenevadak nyelve*, amivel nem te fogsz állatnyelven megszólalni, hanem a célállat latitul.
- 12-13 **Erőtlenül módosult hatás.** Varázslatod ugyanazon Technikán és Formán belül, de egész más hatást fog eredményezni. Pl. *Kirké átka* helyett a *Természetfeletti növekvés és fonnyadás* varázslat következik be. A varázslat szintje azonos marad, vagy alacsonyabb lehet.

Mellékhatások táblázata

Kísérleted során nem várt mellékhatás keletkezik. Meghatározásához add hozzá a kockázati módosítót egy egyszerű dobáshoz, és nézd meg a táblázatot:

DOBÁS EREDMÉNY

- 1 **Megnövekedett Sigillum.** Sigillumod normális erősségének sokszorosára nő, s többé nem csupán egy apró részlet egy hatáson belül, de annak meghatározó részletévé válik.
- 2 **Apróbb hiba.** Példa: egy olyan varázslat végrehajtása után, amelynek során állatok nyelvén kívánsz szólni, egy ideig még megtartod az adott állatra jellemző hangok egy részét.
- 3-4 **Egyszerű mellékhatás.** Semleges mellékhatás jön létre varázsláskor. Példa: egy állatot irányító varázslat, amikor is fű nő az irányított állat nyomában.
- 5 **Hasznos mellékhatás.** Példa: egy szélvarázslat, mely nem csak édes illatot hordoz, de a rovarokat is elűzi.
- 6 **Súlyos hiba.** Példa: gyógyító varázslat, mely heves fájdalmat okoz a páciensnek.
- 7-8 **Erőtelen mellékhatás.** Példa: növényvezérlő varázslat, mely működés közben százlépésnyi körzetről minden madarat a tett helyszínére vonz.
- 9 **Nagyhasznú mellékhatás.** Példa: egy alakváltó varázslat, mely nemcsak azt teszi lehetővé, hogy farkassá változz, de emellett még farkasként is beszélhetsz az állatokkal.
- 10-13 **Végzetes hiba.** Példa: láthatatlanná tevő varázslat, ami mellékesen fénylő burokkal vesz körül.

rületét és gyöngeségeit. Ugyancsak vedd számításba annak a varázslatnak vagy hatásnak típusát, amin éppen dolgoztál, és ne feledkezz meg a varázslás törvényeiről sem. Minél több oldalról vizsgálod a lehetőségeket, annál érdekesebb lesz az eredmény.

Ha a Rendkívüli eredmények táblázatához folyamodsz, tégy stresszdobást, amihez add hozzá választott kockázati módosítót (ha a használata mellett döntöttél)! Ha 0-t dobtál, dobj egy Balsiker kockát, majd a felhasznált módosítók számának megfelelően további 1-3 Balsiker kockát is dobnod kell. Ezen felül még annyi Balsiker kockát kell vetned, amekkora az aktuális mágikus Aurád: pontonként egy Balsiker dobás.

a műhely a játékban

Műhelybéli tevékenységed máguséleted legnagyobb részét kitölti, mindig gondosan mérlegelned kell személyes műhelymunkád illetve Műhelyeddel és alkotásaiddal kapcsolatos magatartásod. Műhelyed személyiséged fontos kifejezője, mivel időd legnagyobb részét ott töltöd el. Ne sajnáld az időt, és gondolkodj el azon, hogyan néz ki sanctumod, és mi



Templi Gratia

Mágikus kísérletek

Emlékszel arra, amikor Grimgroth egy 15. szintű varázslatot próbált kifejleszteni, és majdnem elkészült egy évszak alatt? Ahelyett, hogy két évszakot fordított rá, vagy előbb mágikus Művészeti jártasságát próbálta tökéletesíteni a feladat megkönnyítése végett, a kísérletezést választja, és megpróbálkozik a varázslatfejlesztés befejezésével egy évszak alatt. 18-as műhelyértékéhez adva egy egyszerű dobás 6-os eredményét, az 34-re emelkedik, ami elegendő ahhoz, hogy a 15. szintű varázslatot egy évszak alatt kifejlessze. Ám ezután dobnia kell a Rendkívüli eredmények táblázatáról. 8-at dob, ami mellékhatást jelent. A Mellékhatások táblázatán egyszerű mellékhatás az eredmény. A varázslat mellékhatása rémes bűz, és a Grimgroth-szal játszó játékos a mesélővel úgy dönt, hogy a szag órákig át megmarad azoknak a testén, akik a varázslattal kapcsolatba kerülnek. Ez azt is jelenti, hogy Grimgroth később is felismeri azokat, akik ily módon szaglanak, s ez hasznos lehet álcázott támadók azonosítása esetén. Ha más mellékhatás lett volna az eredmény, ami gyengítené a varázslatot, Grimgroth dönthet úgy is, hogy újrakezeli, normális működéssel. A +3 kedvezmény (aktuális műhelyérték), amit ekkor műhelyértékéhez adhat, képessé tenné arra, hogy már a következő évszak során elkészüljön a varázslattal kísérletezés nélkül is.

található benne. Elégséges mágikus védelemmel van-e felruházva a sanctum? Hol alszol? Mi van Műhelyedben, mit hol tartasz? Elrejtet-e értékesebb ingóságaidat? Tiszta és rendben tartott-e a Műhelyed, vagy olyan rendetlen összevisszaság uralkodik, amiben kizárólag te tudsz eligazodni? Az efféle kérdések segítenek tisztázni, ki is valójában a varázslód.

Többrétű műhelymunka

Néha olyan feladatokat kell elvégezned, amelyek jócskán képességeiden belül vannak, s nem igénylik egy teljes évszak erőfeszítéseit. Ebben az esetben többrétű műhelymunkát végezhetsz egyetlen évszak alatt, megosztva idődet az egyszerű tevékenységek közt.

Egy évszakon belül az időt csak azonos típusú feladatok között oszthatod meg (varázslatok tanulása; hatások betöltése varázstárgyakba; bájjal készítése), továbbá mindegyik feladat során csak ugyanazt a Technikát és Formát használhatod. Például kifejleszthetsz két varázslatot, vagy készíthetsz három adag varázsitalt ugyanabban az évszakban, de varázslatfejlesztéssel és bájjal-kotyvasztással nem foglalkozhatsz ugyanabban az évszakban.

Többrétű műhelymunka esetén add össze az összes tervezett tevékenység szintjeit, és alkalmazd az összegre a műhelyértékedet.

Ha mágikus kísérleteket végzel, hozzáadhatod műhelyértékedhez a szokásos egyszerű dobás kedvezményt és a kockázati módosítót, de a Rendkívüli eredmények táblázatáról kapott következmények az adott évszakban végrehajtott összes kísérletre érvényesek lesznek.

Segítő kezek a Műhelyben

Noha Hermész Rendjének Kódája védelmet biztosít a semleges területen találkozó varázslóknak, egy mágus sanctuma (Műhelye és lakónegyede) olyan speciális hely, ahol a varázsló legnagyobb kincseit és legmélyebb titkait tartja. Ezért Hermetikus Szabályzat teljesen szabad kezet ad azok számára, akiknek sanctumába más varázsló belép. Így aztán varázslók együttműködése a műhelymunkában meglehetősen ritka esemény, hisz ebben az esetben más sanctumába kell bemerészkednie, kitéve magát az esetleges támadás kockázatának.

Mindazonáltal elképzelhető, hogy egy varázsló segítséget kap műhelymunkájához, akár olyan mágustól, akiben megbízik, akár a tanoncától (lásd később). Bárki, aki rendelkezik a varázslás adományával, hermetikus gyakorlattal (vagyis van Mágiaelmélet pontja) és pozitív Intelligenciával, segítségre lehet a mágikus Művészetek vagy a mágiaelmélet vis felhasználásának útján való gyakorlásában; avagy olyan tevékenységekben, amelyekhez mágiaelméleti ismeretek szükségesek. Ha Mágiaelméletet használsz, segítő Mágiaelmélet és Intelligenciáját az adott évszakban hozzáadhatod műhelyértékedhez saját Mágiaelmélet pontjaidal együtt. Ha vis alkalmazásával tanulsz, adj +1-et tanulmányi dobásodhoz abban az évszakban, amikor segítséget kapsz. Ha a segítőtársad fel van vértézve bizonyos alkalmas erényekkel, úgymint pl. Lángész, az Erény az elsődleges kutató mágus erőfeszítéseire is hatással van: a megfelelő dobásokat és pontokat ő is megkapja.

Ha két varázsló együtt dolgozik, az egyik szükségképpen az elsődleges kutató, a másik az asszisztense. Lehesse nek bár a támadás veszélye nélkül a másik sanctumában, nagyon kevesen akarnak egy értékes évszakot a műhelysegéd szerepében eltölteni; a hermetikus együttműködések időigényesek.

Alapesetben nem lehet egynél több segítőtársad a Műhelyben, mivel nehéz feladat összehangolni mindenkit magaddal és egymással. Mégis, kiválóan szervezett és összehozott személyek együttműködésével többre lehet jutni, minden segítőtárs hozzáadja mágiaelméletét és Intelligenciáját az elsődleges kutató értékeihez.

A tanulmányok felfüggesztése

A szabályok, melyek megszabják, mit tehet egy varázsló egy évszakban, feltételezik, hogy az évszakot megszakítatlanul fordítja az adott tevékenységre. Néha mégis odahagyják Műhelyüket utazni, felfedezni, és az elveszett idő megérződik műhelymunkájuk teljesítményén.

10 napra következmények nélkül otthagyhatsz Műhelyedet, s a maradék időben kemény munkával pótolhatod a kiesést. Ennyi idő alatt nem kerülsz hátrányba. Viszont minden további napért a műhelyértéked 1 ponttal csökken, illetve, ha tanulsz, a forrásod minden két nap után – a 10 fölött – egy szinttel alacsonyabbnak számít.

Ha az eljárás, amin dolgozol, egy teljes évszak ráfordítását kívánja, mint például a többretű műhelymunka, a 10 napon túli megszakítás tönkreteszi a munkádat, és elveszítesz minden befektetett vist.

Famulusok

A varázslók hírhedten távolságtartóak mindenkivel szemben: féltékenyen őrzik titkaikat és mindenre gyanakszanak, aki képes lehet erővel rájuk törni. Kialakulhat ugyan egyfajta baráti kapcsolatuk a tanoncokkal, ám a mester-tanonc Kötelék elsorvad, mihelyt a tanoncból

varázsló válik, és korábbi érzelmeik gyakran versengéssé változnak. Hosszantartó és mélyebb barátság utáni vágyukban a varázslók olyan lények felé fordulnak tehát, akiket maguk formálhatnak, s akikben megbízhatnak: ezek a famulusok.

A famulus mágikus fenevad, amit a varázsló pártolni kezd, majd mágikus Kötelékekkel fűzi magához, feltöltve az



xempli gratia

Famulus bűvölése

Grimgroth famulust keres, és úgy találja, egy varjúhoz ragaszkodik. A madár természetes módon csak alig mágikus, ezt a keveset is jobbra azért szívta magába, mert a conventus tetőzete alatti fészekben nőtt fel; így csak 10-es varázshatalma van, és nem rendelkezik mágikus képességgel. A madár bájolásának első évszakában Grimgroth 8 (12 – 4 a méret miatt) Vim vist használ el ahhoz, hogy saját mágikus energiához hangolja. Szerencsére Animalem pontja 10 felett van, másként nem lehetne famulusa. Ez idő alatt mindegyikük a másiknak mind több felszíni jellegzetességet sajátítja el.

A második évszakban nekilát a három fonál kikalapálásához. Grimgroth Kötelék pontja 13 (11 Animalem + 3 Mentem + 5 Intellego – 10 Mágikus Ellenállás – 4 Méret), vagyis 13 pontot költhet el a fonalakra. Mivel inkább mágikusan és fizikálisan, mint mentálisan akar famulusához kötődni, a pontjait következőképp költi el: Aranyfonál +1 (5 pont), Ezüsfonál 0 (0 pont), Bronzfonál +1 (5 pont). A maradék három Kötelék pont elvész.

A harmadik évszak során a Kötelékjellemzőket határozza meg. Most újra 13 pont áll rendelkezésére, amit elkölthet a Kötelék adta képességekre. Miután a varjú nem rendelkezik rejtőző mágikus erővel, nem is kell azokat a hermetikus mágia sajátosságaihoz hangolni. Ha lennének is ilyenféle képességei a varjúnak, Grimgroth akkor is megtehetné, hogy nem hangolja azokat a hermetikus mágiahoz, ám akkor a Kötelék lezárásakor elveszne minden ilyen képesség. A következő pozitív sajátosságokat választja: Megosztott nyelv (+5), Nagyobb hatalom (+10), valamint az Alakcsere egy változatát (szabályosan +15 lenne), ami a varjút teszi képessé emberi alak öltésére, Grimgroth viszont nem tud madárrá változni (a mesélő döntése szerint ez +10-es sajátosság). Ez összesen 25 pont, s neki csak 13 pontja van, vagyis Grimgrothnak 12 pontért negatív sajátosságokat kell választania. Mivel ezek ötös egységekben vannak, kénytelen 15 pontnyi negatív jellemzőt venni, hogy a választott jó képességeket megkaphassa.

A következő negatív jellegzetességeket választja: Fügetlenség (–5), és Nézeteltérés (–10). Az első utal a másodikra.

Miután a Kötelékjellegzetességeket megválasztotta, el kell döntenie, a varjúval való kapcsolata révén melyikükre hogyan hat a másik. Ezek egyéni ötleteken alapulnak, melyeket a játékos a mesélővel közösen dolgoz ki, s ezekkel szándékozza részleteiben is kidolgozni a varázsló és a madár kapcsolatát.

Elkészülvén mindennel, Grimgroth lezárja a bűvölést a negyedik évszakban. Ehhez 3 Vim vist kell felhasználnia. A varjú most már Grimgroth famulusa. A madár fennmaradó statisztikáit szintén kigondolta.

Ha jellemző értékei, amelyek a Kötelék pont kiszámításánál szerepet játszanak, megemelkednek, Grimgroth újra megnyithatja a bájolást maga és a famulusa között. Az új Kötelék pontokat újabb sajátosságokra ruházhatja be, s negatív sajátosságokkal ellensúlyozhatja, ha ismét túlfut a meglévő pontjain. Ez a tevékenység egy teljes évszakot és három Vim vist igényel.

állatot varázserővel, egybeolvasztva a vad képességeit és jártasságait a magáéival. Bár a famulus nagyon szorosan kötődik alkotójához, szabad akarata mindig megmarad, s nem kerül a mágus irányítása alá. A famulus a legközelebbi barát és szövetséges, akivel a mágus valaha is kapcsolatba kerülhet, de még barátok is küzdenek olykor egymással.

Megszelídítés

Az első lépés a famulus megnyeréséhez látens mágikus képességekkel rendelkező állatot kell találni. Képessége miatt az állat valószínűleg rejtett Mágikus Hatalom ponttal rendelkezik, ami hasonlószerű mágikus lények pontszámai alapján határozható meg. A keresés mibenlétének meghatározása a mesélő feladata. Találomra kószálni a világban mágikus lények után kutatva legalább annyira reménytelen, mint eredménytelen vállalkozás: a varázslók rendszerint a népek közt járó szóbeszéd követésével jutnak a keresett állat lakóhelyére. Másoknak jól-rosszul értelmezett látomásban jelenkezik az állatuk.

Ha meglelted az állatot, először is magadhoz kell szoktatnod. Őszintén csodálnod, sőt szeretned kell a vadat, melynek szabadon, korlátozások nélkül kell bíznia benned. Az állat megérez valamit a sajátosságaidból, ha közeli kontaktusba kerülsz vele, s ha bármi ellentmondást talál, vissza fog utasítani. A kölcsönös csodálat miatt pl. a levegőmágusok gyakran madarat választanak famulusnak; ezért a famulusról és a mágusról gyakran megmondhatod, miért választották egymást.

Famulus bűvölése

Amint kölcsönösen elfogadtátok egymást, az állatot a Műhelyedbe viszed, és megkezded a bájolások évhosszat tartó

sorozatát. Ha közben komolyan megzavarnak, a készülő bűbáj tönkremegy, és mindent kezdhetsz előlről.

A famulus bűvölése azonban minden varázslattól különbözik. A kialakított Kötélék természete szerint mindketten megváltoztok, és ezt a változást magadon nem tudod teljes mértékben felügyelni. A társaság és a mesélő határozzák meg, hogyan hat rád a bűvölés. Azt a változást viszont, amin a famulusod keresztülmegegy, tökéletesen vezérelheted.

A bűverő megnyitása

Az évhosszat húzódó varázsolás első évszakjának feladata az állat mágikus erejét a sajátodra hangolni. Ez az egyesítés 12+ a lény Mérete egységnyi Vim vist igényel. Ugyancsak szükséges az összehangoláshoz Animalem pontjaid 10 feletti értéke.

Ez alatt az évszak alatt az állat rendszerint fizikai változásokon megy át, úgymint színárnyalatának megváltozása, végtagjainak átalakulása, bőre mintájának elváltozása.

Emellett alapszinten megtanul beszélni, amit végül te is képes leszel megérteni. Rád vagy valamelyik tulajdonságodra jellemző beszédet fejleszthet ki, és a tiedéhez hasonló Szenvedélyeket és Jellemvonásokat is kaphat.

Hasonlóképpen bizonyos szokásokat és kisebb fizikai és mentális jellemzőket te is átvehetsz az állattól (mint pl. madártól a tollászkodási hajlamot). Ha úgy akarod, jellemvonásaid között pozitív pontszámmal feltüntetheted a megváltozott állat faját (pl. „Holló +2”).

A Kötélék ereje

A második évszakban rögzül a Kötélék közted és az állat között. A Kötélék erősségét a Kötélék pont fejezi ki, ezt Animalem, Mentem és Intellego pontjaid összegéből a vad Mágikus Ellenállását és méretét levonva kaphatod meg. Ha az eredmény 0 vagy annál kevesebb, mágikus jártasságaid nem elégségesek a Kötélék kikovácsolásához, és nem teheted ezt az állatot famulusoddá. Ezután a Kötélék pontokat használhatod fonalak (kifejtésüket lásd alább) megváltására, s ugyancsak ez a pontszám szolgál Kötélékjellemzők választásához is, amelyek a varázsló és a famulus között jönnek létre (lásd ugyancsak a következőkben), s a megkötés harmadik évszakában jelennek meg.

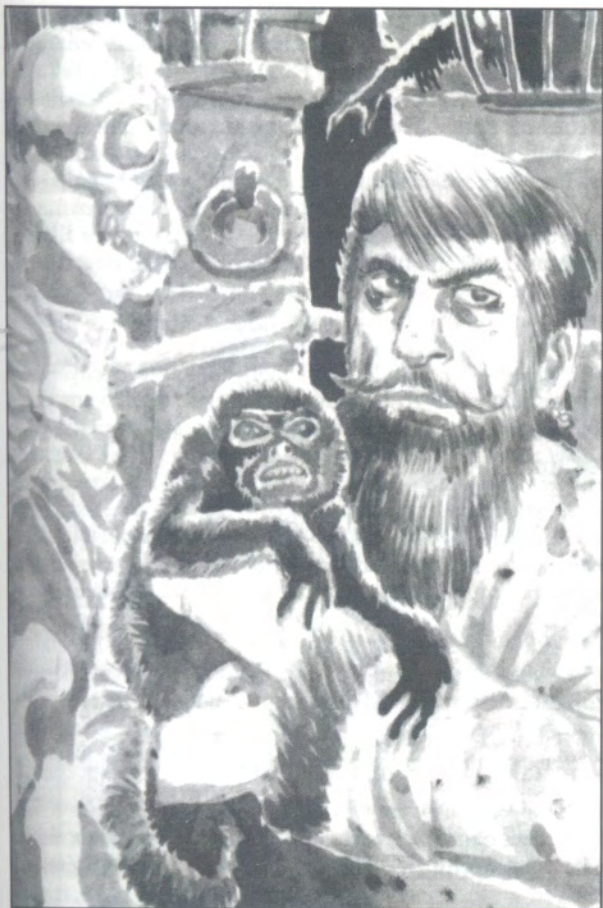
A három fonál kialakulása

A második évszak Kötélék eljárása során alakul ki a három titokzatos fonál, amelyek összekapcsolnak a famulusal. Az Aranyfonál mágikus jártasságaid, az Ezüsfonál elmebeli sajátosságaid, a Bronzfonál testi tulajdonságaid csatolja az állathoz. E fonalak láthatóak azok számára, akik rendelkeznek a Látás Kivételes Adottságával, de másként nem érzékelhetők.

Mindegyik fonál erősségét 0 és +3 közötti számmal jellemezzük. Az érték meghatározásához Kötélék pontjaidat kell megosztani a fonalak között. A fonálerő megváltásához szükséges Kötélék pont mennyiséget megtalálod a Fonálerő táblázatban. A teljes összeg nem haladhatja meg Kötélék pontjaid számát. A fonalak hatásait alább fejtjük ki.

A fonalak

Mindegyik fonál változatos hatásokkal rendelkezik, attól függően, mennyire erősen alakult. A hatások csak akkor érvényesek, ha a famulus 100 lépésen belül tartózkodik. Előnyeit a famulus is élvezi. Ha a famulusod ugyanaz a veszedelem fenyegeti mint téged, nem tudtok egymásnak segíteni (a fonalakon keresztül). Famulusod



ugyanis szükség esetén például lélegezhet helyetted, képessé téve arra, hogy visszatartsd a lélegzeted víz alatt, de természetesen nem képes erre, ha ő is a víz alatt van.

• Az Aranyfonál

Famulusod segítségére van mágikus hibák elkerülésében oly módon, hogy kevesebb Balsiker kockát kell dobnod varázsláskor. Balsiker kocka kötelezettségéből levonhatod az Aranyfonál erősségét (legalább egyszer azonban mindig dobnod kell).

• Az Ezüsfonál

Ezüsfonalad erősségét kedvezményként érvényesítheted minden szenvedélyen vagy jellemvonáson alapuló dobásnál (vagy az egyik dobásnál, ha két szembenálló dobást kell tenned); Természetes ellenállás dobásakor mentális varázslat ellenében; valamint azoknál a dobásoknál, amelyeket mentális befolyásolás ellen tehetsz, pl. megfélemlítés vagy hazugságok esetén. Továbbá, ha elmédet valaki uralmába kerítené, famulusod képes lehet kiszabadítani. Ehhez 9 feletti stresszdobást kell tennie, amihez hozzáadhatja az Ezüsfonál erősségét (naponta egyszer próbálkozhat). Ha Balsikert dob, az állat elméje fogja uralni a tiédet.

• A Bronzfonál

Bronzfonalad erősségét Sebtűrés, gyógyulás dobásaid kedvezményeként használhatod, valamint azoknál a dobásaidnál, amikor valami testi szükség teljesülésének hiányával szembeni ellenállásra kell dobnod (pl. levegő hiánya vagy álomosság ellen). Kimerültséggel szemben viszont nem segít.

A Kötelék finomhangolása

A harmadik évszak során a közted és a famulus között fennálló Köteléket bizonyos mágikus erők ráidézésével erősíted. Ezek olyan képességek, amiket famulusoddal közösen tudsz megmutatni. Megválaszthatod, milyen Köteléksajátságot akarsz kiváltani. Lásd a Kötelékjellemzők táblázatát a választható képességekkel kapcsolatban. Ezt követően a mesélővel közösen kigondolhatjátok, hogy ezek a képességek hogyan hatnak rád és a famulusodra. Amint fentebb is említettük, a Kötelékjellemzők választásához teljes Kötelék pontértékedet használhatod. Megjegyzendő, hogy az összes pontot felhasználhatod, nem csak azt a részét, ami a fonalak erősségének megválasztása után fennmaradt (az a maradék elveszett a második évszakban, a harmadikban ismét a teljes pontszámmal dolgozhatsz). A legtöbb sajátság pozitív pontszámú, ami csökkenti Kötelék pontjaidat. Mások negatív pontot „érnek”. Ezek a sajátságok Köteléked káros mellékhatásai, s magad választhatsz közülük, vagy a mesélő adhat belőlük. Noha hátránnyal járnak, növelik Kötelék pontodat, és így több pozitív Köteléksajátságot választhatsz.

Csaknem az összes sajátság hasonló módon hat rád és a famulusodra is. A Kötelék ilyenfajta jellemzésével meghatározod, mi módon kapcsol össze benneteket, s ezzel azt is, miféle fizikai, elméleti és mágikus hatást gyakorol egyikőtök a másikra. Mindehhez az is hozzájárul, hogy az egyes sajátságok egyben bizonyos kisebb fizikai, mentális és – ritkán – mágikus cikornyák vagy szokások megcserélődésével is járnak, a Kötelék jellemzőinek megfelelően. Ha például a Kötelék mindkettőtök környezetérzékenységét növeli, egyben fel is ruházza mindegyikőtöket a másik érzékelési szokásaival: te is és famulusod is állandóan hátrapillantotok a vállatok felett, vagy megszimatoztatok azt, akivel először találkozok, avagy hegyezitek a fületeket, ha valami ismeretlen zaj támad.

A mesélővel meg kell egyeznetek a conventusban és benned végbemenő változások természetéről. A képesség, amit famulusod tőled kap, alapulhat mágikus Művészeteiden, s ebben az esetben a választott Művészet meghatározza a kapott képesség típusát. Ugyancsak egyeztetned kell minden képességet a mesélővel, amit a famulusod kapott. A jellemzők, amelyeket te kapsz a famulustól, néha a vad képességein és jártasságain is alapulhatnak. Ebben az esetben új képességed alakulhat az állat természetes adottsága szerint (pl. a macska látása sötétben), vagy természetes mágikus képessége szerint (azok az erők, amelyeket akkor is birtokolt már, mikor még nem volt a famulusod).

A megosztható képességekkel kapcsolatban tanulmányozd a Kötelékjellemzők táblázatát: az ott felsoroltak mellett azonban sok egyéb sajátság is lehetséges. Kitalálhatsz újabbakat, feltéve, hogy a feltüntetettek hasonlatosságára működnek, és megszerzed rájuk a mesélő jóváhagyását. Egyes mesékben olyan mágusok szerepelnek, akik famulusukat a legnagyobb erőkkel és képességekkel ruházták fel, amivel valójában saját hatalmukat és képességeiket csökkentették. Még ha az efféle mesék igaznak is bizonyulnának, a famulus és a varázsló közötti Kötelék természete megköveteli, hogy a varázsló legyen az, aki összességében nyer valamennyit a dolgon.

A bővülés lezárása

A famulus bővülésének negyedik évszakában lezáród a bőbájt és további három egység Vim vis felhasználásával teszed befejezetté. Ettől kezdve van egy famulusod, aki önálló ugyan, de lojális hozzád. Ezen a ponton meghatározhatod a famulus maradék adatait.

A famulus, mint karakter

Famulusod megtartja minden természetes képességét, amivel azelőtt rendelkezett, mielőtt a famulusoddá lett volna, de minden mágikus erejét a hermetikus mágiához kell hangolnod Kötelékjellemzőkkel. Ha nincs elegendő pontod az összes mágikus képesség áthangolására, a fennmaradók elvesznek, amikor az állat keresztülmegy a lezáró rituálén.

Ettől kezdve famulusod Intelligenciája egy ponttal alacsonyabb a tiédnél, (feltéve, hogy korábban állati intelligenciával rendelkezett). Ha a lény intelligenciája állatinál magasabb volt mielőtt találkozott volna veled, megtartja azt a pontszámot a Kötelék létrehozása után is. Azonban előfordulhat, hogy még ha – akár egy ponttal – alacsonyabb is az intelligenciája, a famulusod bizonyos módon intelligensebb nálad, s így jobb is egy némely észbeli tevékenységben.

Famulusod állati valójának megfelelő jellemvonásokkal kell rendelkezzen, amiket akár te is megválaszthatsz, akár az is, aki bemeséli az állatot. A legtöbb famulus rendelkezik egy-két hóborttal is, pl. szeret elmerülni jelentéktelen részletekben, vagy megszállottan gyönyörködik a kék színben.

Famulusod beszéde kizárólag számodra érthető, hacsak nem választasz olyan sajátságot, ami ezt másképp rendeli.

Mágikus Ellenálláshoz a famulus a te Forma képzettségedet használja, vagy a saját mágikus ellenállását, ha az jobb. Mágikus pajzsa lehet, ha adsz neki, de nem fog kapcsolódni saját Mágikus Ellenállásához. Mindketten képesek vagytok megkerülni a másik mágikus ellenállását, ha akarjátok.

A famulus a játékban

Te és a famulusod a saga előrehaladtával mind szorosabb közelségbe juttok egymással, mindketten tanultok a másiktól és egyre erősítitek a köztetek levő Köteléket. Az évek során famulusod megtanulja mindazt, amit már tudsz, feltéve,



Fonálerő táblázat

ERŐSSÉG	ÁR
0	0
+1	5
+2	15
+3	30

A fennmaradó Kötelék pontok elvesznek.

hogyan magad mellett tartod, miközben tanulsz, és megosztod vele a tudásodat.

Ezen kívül a saga során bármikor fordíthatsz időt a Kötelék újrarendezésére, ami lehetővé teszi, hogy újabb pozitív Kötelékjellemzőket adj hozzá, ha a Kötelék pontod megemelkedett. Csak a ponttöbbletet használhatod, tehát ha korábbi Kötelék pontod 11 volt, s most 16, akkor 5 pontért válthatsz újabb képességet. A fonalak erősségét nem emelheted meg, már meglévő sajátságod nem változtathatsz. Az újrarendezés végén ugyanúgy el kell költened a Kötelék lezárásához a 3 Vim vist.

Egy-egy mese végén a mesélő díjazhat új Köteléksajátsággal (jóval éppúgy mint rosszal). Ez rendszerint azt fejezi ki, hogy famulusoddal közelebb kerültetek egymáshoz a történet során, esetleg valami fontos cél eléréséhez a Kötelékjellemzők felhasználásával jutottál közelebb, vagy egy komoly nehézséggel együtt néztetek szembe. A mesélő kiegyensúlyozottan is változtathatja a Kötelék képességeit, egy jó és egy rossz sajátságot választva.

Famulusod öregedése a tiédet követi, általában pár nappal előbb, vagy néhány héttel később hal meg, mint te. Famulusod hirtelen halála közvetlen veszélyre figyelmeztet. Ha halálos életben találja famulusod, az öreg jószág rohamot kap, ami leveri a lábáról, s többé sosem épül fel a halálotól kapott sokkból. Hasonképpen, ha te éled túl a famulusod, mélységes űrt fogsz érezni, ami hónapokig is eltarthat, akár évekig is visszhangozhat a lelkedben. A famulus személyes, majdhogynem bizalmas dolog; csak azok merészelik egyfajta hatalmi szimbólumként kezelni a magukét, akik mindig is jobban törődtek a társadalmi ranggal, mint az igaz barátsággal. Ha mindenáron összehasonlításra van szükség, a famulus leginkább egy hűséges házastárs személyének felel meg.

Más játékosok részvétele

Famulusod megalkotásában a mesélő fontos szerepet játszik. Ha a csapatban külön mesélő foglalkozik a műhelymunkákkal kapcsolatos feladatokkal, famulusod létrehozása során ő játssza a mesélőt. Ha úgy döntesz, természetesen az egész társaság is részt vehet, mint „mesélő” a famulus kitalálásában és megalkotásában, elvégre a teljes csapat kreativitása az egyetlen mesélővel szemben jóval nagyobb segítséget jelent egy igazán egyedi famulus életre hívásához.

Noha a famulusoddal nagyon szoros viszonyba kerülsz, mégsem helyes őt pusztán a karaktered toldalékeként játszani. Végül ugyanazokat fogjátok tudni, ugyanazon személyi jellegzetességekkel. Végül esetben a mesélőt is megkérheted, játsszon a famulusoddal. Ez az alternatíva biztosítja, hogy famulusod valamennyire különbözzék tőled, és különösen tanácsos választani, ha nem jöttök jól ki a famulusoddal (lásd a Nézeteltérés Köteléksajátságát). A választás alapvetően a te ízlésedtől, meg a társaságodban játszóknak számától függ.

tanoncok

A mágia Művészetének űzése közben igényed támadhat tanoncra, aki segíthet a munkádban. A tanonc persze időt vesz el kutatásaidtól, hiszen éppúgy tanítanod is kell, mint dolgoznod; ám a tudás, amit tanoncod megszerez, megtérül a Műhelyben, amikor segítségedre tud lenni. Minden évben egy évszakon át gyámoltodat kell tanítanod. A tanonc, míg veled van, közeli emberi kapcsolatot jelent, s lehetőséget ad a hagyomány fennmaradására, ha majd meghalsz. A tanoncok a legközelebbiek a „család” és a „leszármazott” fogalmához, ami a varázslónak valaha is kijuthat.

A tanítási képesség minimuma

Csak akkor vállalkozhatsz tanításra és tanonc fogadására, ha képes vagy mindegyik Művészetet alapszinten átadni. Ez azt jelenti, legalább 5 pontodnak kell lennie minden mágikus Művészetben. Enélkül nem vagy kellőképp gyakorlott ahhoz, hogy valakit bevezess a mágikus Művészetek titkaiba.

Megtalálni a megfelelő

Ha jogot nyertél a tanításra, az első lépés találni egy tanoncot. A világi halandók között ritkán, de feltűnik valaki, aki rendelkezik az Adománnyal, akiben veleszületett hajlam rejlik a mágiára. Csak ők lehetnek tanoncok, s végül mágusok. Az őket kereső varázslók szerencséjére ezek az emberek elkerülhetetlenül kiemelkednek a tömegből. Majdnem változatlanul fénylenek, kiragynak tanulatlan környezetükből, ahol többnyire fellelhetők. A nagyobb hatalommal rendelkező tanoncnakvalók egyenesen természetfeletti figyelmet vonzanak valamiképp magukra. Sok közösségben van valaki, aki szívesen bolyong magában éjszakánként, aki a legtöbb falusi pletyka célpontja, s aki koraérett intelligenciát mutat. Nagy rá az esély, hogy ez a személy az, akit keresel.

A tanonckeresés alkalmat ad jó mesére és kitűnő szerepjátékokra egyaránt, különösen, ha a kutatást ellenség nehezíti, vagy ha a család megpróbálja keresztelni erőfeszítéseidet. Ha nem akarsz külön történet során felkutatni a tanítványodat, a keresést modellezheted egy kockadobással. Minden tanonckeresésre fordított évszakban dobj Észlelés kockát. Ha az eredmény 6+, találtál. Ha Balsikert dobta, a gyermek megtévesztett, vagy egy nagyobb hatalom kicserélte a maga szolgárára...

Tanítványod 8–17 éves a tanoncság kezdetén (ha kívánod, meghatározhatod a korát dobás + 7-tel). 8 éves kor alatt a gyerekek ritkán elég fegyelmezettek a tanoncsághoz, 17 év felett pedig már rendszerint nem elég rugalmasak a hermetikus gyakorlatokhoz, és saját útjukat követik.

A gyermek számára mindig felkavaró és ijesztő, amikor a varázsló elviszi az ismeretlenbe, még ha a tanonc izgatott is, vagy nyomorúságos sorsból emeli is ki a mágus. Némelyiküket elrabolja a mestere, másokat a tudás és a hatalom ígéréseivel csábítanak el, megint másokat a család ajánl fel – vagy ad el – a varázslónak, mert nem tudják kezelni az ifjú szokatlan természetét. Bár sok fiatal saját elhatározásából és szabadon érkezik, a Hermetikus Szabályzat nem rendelkezik efelől: magyarul szólva a varázslók úgy szerezhetnek maguknak tanoncot, ahogyan akarnak.

A tanonc kiképzése

Amint szert tettél egy tanoncra, a képzés beindul. Hermetikus Külső Törvényei a tanonc számára évente legalább egy évszakot biztosítanak, amit tanulással tölthet.

Kötélékjellemzők táblázata

Sosem választhatod ugyanazt a sajátást kétszer, ha csak a leírás lehetőséget nem biztosít rá.

Ha a képesség „TÁV” megjelölésű, 100 lépésnyi távolságon belül kell egymástól tartózkodnotok (némi-lyik képesség esetében megváltozik a szükséges táv).

Nem választhatsz olyan sajátásokat, amelyek átfedik vagy kizárják egymás működési területét. A végső döntés joga két sajátág együttes használhatóságáról a mesélőé.

+5 pontos jellemzők

Összehangolás: Famulusod valamely természetes mágikus képességét összehangolhatod a hermési mágia-ával. Ezt minden egyes mágikus képesség esetében meg kell tenned (mindannyiszor 5 pontért), hogy más Kötélésajátást is választhass.

Másik tudata (TÁV): Mindketten ismeritek egymás aktuális helyzetét, az irányt és a hozzávetőleges távolságot is beleértve. Mindketten átveszték a másiktól valamilyen érzékelési szokást.

Erény cseréje: A famulusod megkap egyet Erényeid közül (és te is megtartod továbbra is), te pedig a famulus eredeti Erényei, vagy természetes mágikus képességei közül kapsz meg egyet (azok közül, melyekkel akkor is rendelkezett, amikor még nem volt a famulusod).

Kiterjesztett Kötélék: A Kötélék által adott minden képesség, beleértve a három fonál tulajdonságait, és a hatótávval korlátozott Kötélékjellemzők 1 mérföldes határig érvényesek, nem csak egymástól 100 lépésnyi távolságon belül.

Kapcsolt célpont: Ha egyikőtökre mágia hat (előnyös vagy ellenséges), a másik is egészen a hatása alá kerül.

Anyagi Kötélék: Legerősebb fizikai Tulajdonságod (amelyik a legmagasabb értékű) után a famulus ugyanazon Tulajdonságára +1 pontot kap, s te is hasonlóan +1 pontot kapsz a famulus legjobb fizikai Tulajdonsága után. Tulajdonságaid ezen a módon nem emelhetők +7 fölé. Egyidejűleg a másik fizikai megjelenésének valamely sajátosságát is megcserélted.

Elme Kötélék: Famulusod +1 pontot kap legerősebb nem fizikai Tulajdonságod után a saját tulajdonságára. Ezen a módon például ugyanolyan intelligens lehet, mint te. Viszonyásul te is kapsz +1 pontot a famulus legnagyobb értékű nem fizikai Tulajdonsága alapján. Tulajdonságaid ezen a módon nem emelhetők +7 fölé. Egyidejűleg egy, a másik elmejárásának megfelelő szokást is megcserélted, de ez lehet Szenvedély vagy Jellemvonás is.

Alapszintű hatalom: A famulusod legerősebb mágikus Művészetben új képességre tesz szert, te pedig 2 szintet emelkedsz a famulus legjobb természetes varázsképséggel legszorosabb kapcsolatba hozható mágikus Művészetben (vagy a legerősebb természetes Jártasságában, ha nem volt mágikus hatalma). A famulus által nyert mágikus képességnek meg kell felelnie egy 10. szintű, vagy annál kisebb

varázslat erejének, használata 2 varázspontba kerül, ha a familiárisra magára hat a használata; ugyancsak 10. vagy ennél alacsonyabb szintű varázslatnak kell lennie, de a használata 3 pontba kerül, ha a famulus más dolgokra akar hatni vele. Ha a famulus nem rendelkezik varázsponttal, a varázslatot háromszor, illetve a második esetben kétszer használhatja naponta.

Megosztott jártasság: Mindketten nyertek egy Jártasságot a másiktól, vagy a mindkettőtök által elsajátított Jártasságot megnövelhetitek a másik pontszámára. Ezt a sajátást többször lehet választani, de mindannyiszor egy másik jártasságra kell alkalmazni. Ugyancsak megosztjátok egymással saját, az illető jártassággal kapcsolatos szokásokat.

Megosztott nyelv: Famulusod beszéde érthetővé válik más számára is (bár szegényes marad). Csak latinul vagy az anyanyelveden tud majd beszélni, választásod szerint. Cserébe te a famulusoddal azonos fajhoz tartozó állatokkal leszel képes kommunikálni (pl. farkas, holló, vakond, őz). Emellett beszédjellegzetességeitek is megcserélődnek.

Megosztott védelem (TÁV): Az a Mágiaellenállás védi mindkettőtöket, amelyik magasabb értékű kettőtök Mágikus Ellenállása közül. Famulusod nem irányítja Parma Magicát, de részesül a védelmében, ha aktíválod a pajzsot. Mindketten átveszték a másiktól valamilyen védekezési szokást is. Ez a szokás nem szabályozza tetteiteket, pusztán hajlamot jelent, hirtelen menedékkereső ösztön mintájára működik.

Egyező érzelmek: Bármelyikőtök érez is valamit, a másik is rögvést ugyanazt érzi. Ha egyikőtök jellemvonás dobást tesz vagy szenvedélyét érvényesíti, a másik is ugyanazokat az előnyöket és hatásokat szenved el. Ezenkívül famulusod nyer egy önbizalom pontot, és szenvedélyeid közül egyet 1-es értékkel, míg te megkapod a legerősebb jellemvonását ugyanazon az értéken.

+10 pontos jellemzők

Elmek találkozása (TÁV): Bármikor közölhettek egymással gondolatokat, képeket, egyszerű érzéseket. Emellett megkaptok egyet a másik jellemvonásai közül.

Nagyobb hatalom: A famulusod új mágikus képességre tesz szert egy általad választott Művészetben, te pedig 4 szintet emelkedsz a famulus legjobb természetes varázsképséggel legszorosabb kapcsolatba hozható mágikus Művészetben (vagy a legerősebb természetes jártasságában, ha nem volt mágikus hatalma). A famulus által nyert mágikus képességnek meg kell felelnie egy 15. szintű, vagy annál kisebb varázslat erejének, használata 1 varázspontba kerül, ha a familiárisra magára hat a használata; ugyancsak 15. vagy ennél alacsonyabb szintű varázslatnak kell lennie, de a használata 2 pontba kerül, ha a famulus más dolgokra akar hatni vele. Ha a famulus nem rendelkezik varázsponttal, a varázslatot négyszer, illetve a második esetben háromszor használhatja naponta.

Közös érzék (TÁV): Képesek vagytok egymás érzékszervein keresztül érzékelni, sikeres egyszerű, 9 feletti Érzékelés + Összpontosítás dobás mellett. Amíg a másiktól érkező ingereket fogadjátok, semmit nem érzékeltek a saját környezetetekből. A koncentráció megtörése a képesség használatának végét jelenti. Megcserélődik egy érzékelési jellemzőtök, szokásotok.

Közös nyelv: Famulusod beszéde tisztává és tökéletesen érthetővé válik mindenki számára. Emellett valamennyi általad ismert nyelvet beszéli. Ugyanekkor képes leszel famulusodhoz hasonló állatokkal beszélni (négy lábú, szárnyas, vízi, föld alatti). Erős beszédjellegzetességet cseréltek, vagy teljesen megváltozik a hangod.

Közös kimerültség (TÁV): Egyikőtök átadhatja a másiknak Kimerültség pontvesztését, s ezzel megmenekülhet a Kimerültségtől, de a másik akkor is hosszú távú Kimerültség Szintet veszít, ha a másik csak rövidtávú Kimerültséget kapott volna. Az átadó mindaddig nem használhatja újra ezt a képességet, míg a másik ki nem heverte a kapott hosszú távú Kimerültséget. Fordított irányban továbbra is lehet használni. Ha az átvitel a másikat az eszméletlenségig leterítené, nem sikerül átadni. Továbbá kicserélődik egy alvási szokásotok.

Végtelen Kötelék: Köteléksajátságaitok, beleértve a három fonál tulajdonságait és a hatótávval korlátozott képességeket, távolságkorlát nélkül, mindig érvényesek.

+15 pontos jellemzők

Alakcsere: Famulusod képes emberi alakot ölteni, valamint te is képes vagy a famulus fajának alakját felvenni sikeres 9 feletti Intelligencia + Összpontosítás dobás esetén. A famulusnak 5 varázshatalom pontjába kerül az alakváltás, neked hosszú távú Kimerültség pontot kell ráfordítanod. (Ha a famulusnak nincs varázserő pontja, neki is hosszú távú Kimerültségpontba kerül a képesség alkalmazása.) Minden megváltozott alakban töltött óra után hosszú távú Kimerültség dobást kell tenni 8-as célszám ellenében. Ha nem sikerül, a Kimerültség Szint elvesz, és visszatér az eredeti alak. Eszméletlenség elérésekor ugyancsak visszaváltozik a test az eredeti alakjába. Kicserélődik egy jelentős, jól észrevehető fizikai jellemzőtök.

Közös mágia (TÁV): Famulusod korlátozott Jártasságot nyer legerősebb Művészeted alkalmazásában, s hasonlóképp te is korlátozott képességet szerzel valamelyik Jártasságának vagy természetes mágikus képességének alkalmazására. Famulusod legjobb mágikus Művészeted spontán mágiáit képes alkalmazni, darabonként 1 varázshatalom pontért (ill. ha nincs neki, rövidtávú Kimerültség Szintért cserébe). 9 feletti Intelligencia + Összpontosítás dobás sikere esetén, rövid távú Kimerültség Szintért használhatod a famulus meghatározott képességét vagy természetes jártasságát.

Közös sebek (TÁV): A kapott sebet átadhatjátok egymásnak. A sebést a szokott módon kell számolni, és a Sebtűrésedet meghaladó értéket átutalhatod. A másik végleges felgyógyulásáig nem használható újra a

képesség (vagyis a sebést nem lehet időleges gyógyító varázslattal meggyógyítani), de a sebést fogadó a másik irányba még küldhet később sebet. Ha a sebzés megölné a sebet fogadót, az átvitel nem sikerül.

-5 pontos jellemzők

Hiba cseréje: Famulusod megkapja egyik Hibádat (amit te továbbra is megtartasz); cserébe kapsz egy újabb Hibát a famulus természetes vagy természetfeletti gyengeségeinek megfelelően.

Függetlenség: Famulusod a szokottnál is függetlenebb tőled, gyakran cselekszik saját indíttatásai szerint, még ha te másképp is akarnád; szükség esetén azonban csatlakozik hozzád.

Korlátozott Kötelék: A Kötelék nyújtotta képességek nagy részét csak akkor tudjátok használni, ha 5 lépés távolságon belül vagytok egymástól. Ez csak azokra a pozitív Kötelékjellemzőkre vonatkozik, amelyekre távolsági korlát érvényes. A távolsági korlátos negatív képességek továbbra is 100 lépésen belül érvényesülnek.

Kölcsönös kimerültség (TÁV): Ha bármelyikőtök elveszít egy Kimerültség Szintet (rövid vagy hosszú távú), a másiknak Kimerültség stresszdobást kell tennie 6+-szal, vagy elveszít egy rövid távú Kimerültség Szintet. Balsiker esetén automatikusan elveszti a rövid távú Szintet. Ezenfelül majdnem mindig együtt kell aludnotok.

Kölcsönös fájdalom (TÁV): Egyikőtök sebesülése vagy egyéb fájdalma esetén a másik is ugyanazt érzi. A sebést követő körben mindketten elszenveditek a sebesülést sújtó hátrányt. Ha valamelyikőtök rosszabb állapotban van, a kisebb sebesülések nem hatnak rá. Mindemellett megkapjátok a másik egy önkéntelen jellegzetességét, rendszerint a fájdalommal kapcsolatos reflexet.

-10 pontos jellemzők

Nézeteltérés: Összeütközéseitek lassan megszokottá válnak, állandóan civakodtok, vitakoztok, esetenként szóba sem álltok egymással. Sok esetben tudatosan a másik ellenében dolgoztok, de a szükség idejében mindig szenvedélyesen együttműködtök, egyedülálló hűséggel (1 pontos ingyenes Hűség Szenvedélyt jegyezhet a famulusodra specializálva). Mindketten nyertek a másik Disputa vagy más, mentális képességei közül egyet.

Szoros Kötelék: A távkorlátos pozitív jellemzőket csak akkor használhatjátok, ha egymáshoz értek. Emellett börtönök egy fizikai jellemzője megcserélődik.

Kölcsönös sebek (TÁV): Ha egyikőtök megsebesül, (vagyis Egészsége sérül), a másiknak sikeres Állóképesség + Méret stresszdobást kell tennie 6+-szal, különben ugyanolyan mértékben megsérül ő is. Balsiker esetén egy további Egészség Szintet elveszít. Emellett megkapjátok a másik valamely ösztönös félelmét (pl. pókoktól, kígyóktól, tűztől, bizonyos ragadozóktól). Írj fel egy Jellemvonás hibát +3 értékkel a megfelelő félelemre.

Ha nem tartod be ezt a törvényt, a tanoncod szabadon átmehet más mágushoz, és nem profitálhatsz abból, amit addig megtanítottál neki.

Minden tanulással töltött évszakért a tanonc 1 Tapasztalati pontot kap (lásd Tapasztalati pontok, 293. oldal) Mágiaelméletére (ami 0-ról indul). Ugyancsak elsajátítja egy mágikus Művészet alapjait, ami az illető Művészetben 0 pontot jelent a számára. A Művészetek sorrendjét te választod meg. Amíg egy Művészet alapjait nem sajátította el a tanonc, nem képes a hozzá tartozó varázslatokat alkalmazni. Ha az alapokat megtanulta, varázsolni már tud, még ha a pontja csak 0 is.

Minden tanonccévért 10 szintnyi varázslatot nyer a tanítványod. Ezeket a lehetséges formuláns varázslatok vásárlására használd (vagy ezek közül azokra, amiket engedélyezel neki). További 10 pont jár neki évente, amiket a tanult mágikus Művészetekre kell fordítania.

A tanonc emellett Jártasságokat is tanul. Először a leglényegesebb Jártasságokat kell megtanulnia, mint pl. latin írás, de ezen túl a Jártasságok megválasztása és sorrendje szintén tőled függ. Alapelv, hogy tizenöt év tanoncidő után tanítványod rendelkezék mindazokkal a Jártasságokkal, amire egy kezdő mágusnak szüksége van.

A tanonc beavatása

A legalapvetőbb haszon, amit a tanonc biztosít számodra, az, hogy Intelligencia és Mágiaelmélet pontjait hozzáadhatod műhelyértékedhez (lásd Segítő kezek a Műhelyben, 222. oldal). Ha csak műhelyasszisztens akarsz, elég csupán a tanonc intelligenciáját és Mágiaelméletének fejlődését követni, s a 15 év letelte után, mint kész varázsló, elhagyja a szolgálatodat. Tanoncod Intelligenciájának gyors meghatározásához tégy egyszerű dobást: 1-5 között: +2, 6-8: +3, 9-10: +4.

Ha teljes karakterként dolgozod ki a saga folyamán, a tanonc nagyon fontossá lehet a varázslód számára, és a conventus értékes tagjává válhat. Ha teljes karakterre szándékozol fejleszteni tanoncodat, rendes szereplő módjára határozd meg tulajdonságait, erőnyeit és hibáit, szenvedélyeit, ahogy egy mágus megalkotásakor tennéd. (Tartsd észben a karakter zsenge korát az Erények és Hibák kidolgozásakor.) Ha tisztességes Intelligenciát (+2 felett) akarsz biztosítani neki, valamint azt szeretnéd, hogy legyen kezdő jártasság pontja, Tapasztalati pontjainak száma legyen kisebb vagy egyenlő az életkorával. Ez a Tapasztalati pont mennyiség azokat a dolgokat mutatja, amit tanoncod eddigi rövid élete során már megtanult. A történet előrehaladtával azután lassan emelkedni fognak jártasság, mágikus Művészeti és szenvedély pontjai, valamint egyéb statisztikái, mígnem eléri a karakterek indulásához illő szintet.

A legtöbb esetben elégséges azt feltételezni, hogy a tanonc korlátlanul elsajátíthat egy-egy adott Művészetet, bármilyen magas szintre emelkedhet az egyes mágikus Művészetekben. Ugyanez elmondható a varázslatok tanulásáról is. Mégis, olykor korlátozni fogod tanoncodat bizonyos Művészetek oktatásában, illetve a könyvekből nyerhető tudásban, és a saját, vagy a conventus grimoárjaiban elérhető varázslatszintekben. De ezzel egyben az érdeklődésének és természetes adottságainak megfelelő irányba kell terelned a tanoncodat.

A tanonc értéke

Amellett, hogy sok unalmas világi kötelezettség teljesítésétől megszabadít, mint pl. Műhelyed tisztán tartása, a tanonc műhelymunkádban is segít. Segítségre van minden műhelyértéknél, ami Mágiaelméletet és ma-

gában foglalja, és segítségre van, ha mágiaelméletet, vagy mágikus Művészetet tanulsz vis felhasználásával. (Lásd Segítő kezek a Műhelyben, 222. oldal).

A tanonc a játékban

Egy teljesen kidolgozott tanonc játszható karakternek számít. Ha tanoncként szándékozol játszani, gondold át, hogy a tanoncnak nincs önálló helye a történetben. A csatlósok harcolnak, a bajtársak képzett segítséget biztosítanak, a mágusok hatalmas varázslatok felett rendelkeznek. Tanoncként minden területen kívül állsz. Mindazonáltal érdekes lehet tanonc karakterrel vagy karakterekkel játszani, különösen, ha kiforratlan mágikus jártasságaikat nem homályosítja el környezetükben egy varázsló.

Egy varázsló tanoncát megtámadni a Hermetikus Szabályzat értelmében ugyanolyan súlyos tett, mint a varázsló famulusára támadni.

Ha varázsló és tanár vagy, tanoncod számára a legjobb szerepjáték lehetőséget az adja, ha veled dolgozik együtt. Ennek következtében más játékosnak is átadhatod a tanoncodat, vagy egyszerűen úgy veheted, mintha a tanoncod karakterét a társaság más tagja irányítaná, mint a csatlósok esetében.

A tanoncidő vége

Szabályos esetben a tanonc 15 év után elhagyja szolgálatodat, noha lehetséges, hogy csak engedéllyel hagyhat el, vagy csak azután, ha kitanulta mind a tizenöt mágikus Művészetet. Egyes hagyományok szerint a végző tanonc tudását a Tribunálé varázslói próbára teszik, s ezután hivatalosan is elismerik, mint varázslót. Ettől a „Tanonc kálváriája”-ként emlegetett vizsgától a legtöbb tanonc retteg.

A tanonc, aki a vezetésed alatt tanult, s végül saját jogokkal rendelkező varázslóvá vált, valószínűleg lojális marad hozzád, legalábbis valamely szintig. Még ha nincs is teljesen kidolgozva mint karakter, korábbi tanoncod szükség esetén segítségre lehet. (bár mindannyian hallottunk már olyan hálátlan tanulókról, akik korábbi mesterük ellen fordulnak.)



Műhelymunkák összefoglaló táblázata

MÁGIKUS TANULMÁNYOK

Mágiaelmélet: 1, 2 vagy 3 Tapasztalati pont, ha túldobod jelenlegi pontjaidat stresszkockával annyiszor, ahány egység Vim vist használtál (max. 3) + az Aurád.

MÁGIKUS MŰVÉSZETEK

Tanulás könyvből: 1, 2 vagy 3 szint, a forrás pontszámától függően;

Tanulás visszel: 1, 2 vagy 3 szint, ha túldobod jelenlegi pontjaidat stresszkockával annyiszor, ahány egység Művészet specifikus vist használtál (max. 3) + az Aurád;

Mágikus Művészet leírása: 3 szint (egészen pontjaid feléig);

Mágikus Művészet másolása: 9 szint.

VARÁZSLATOK

Varázslat tanulása: ha a műhelyérték egyenlő vagy magasabb a varázslat szintjénél;

Varázslat kifejlesztése: minden pontért, amivel műhelyértéked és Aurád összege meghaladja a varázslat szintjét, felhalmozhatsz 1-1 pontot, ha a felhalmozott pontok elérik a varázslat szintjét, elkészültél;

Varázslat átírása: 60 szintenként tehető át közért-hető formába;

Varázslat másolása: 180 szint.

VARÁZSTÁRGYAK

A tárgy előkészítése: automatikus, vis-t igényel;

A hatás beletöltése: minden pontért, amivel műhelyértéked és Aurád összege meghaladja a hatás szintjét, felhalmozhatsz 1-1 pontot, ha a felhalmozott pontok elérik a hatás szintjét, sikeresen beletöltötted; 10 szintenként el kell költened egy Művészet specifikus vist. Lehetőség a műhelyérték növelésére +5 külön egység visenként;

Talizmán hangolása: automatikus, teljes évszakot kíván;

Talizmán megnyitása a varázslatok egy típusa számára: automatikus, teljes évszakot kíván;

Egyszerűbb bővülés: műhelyérték + Aura a szint kétszeresénél kell nagyobb legyen; 1 egység Vim és 1 egység Művészet specifikus vist kell megkezdett 10 szintenként elkölteni;

Varázstál készítése: műhelyérték + Aura meg kell haladja a szintet; a szint feletti 5 pontonként 1 adag +1 adag a maradék után is;

Életelixír fejlesztése saját használatra: Intellego Corporem + Aura. -1 az öregedés dobásból a műhelyérték minden ötödik pontja után; 1 egység vist igényel az életkor minden ötödik éve után; +1 műhelyérték a felhasznált külön egység visek után;

Életelixír fejlesztése más számára: mint a saját használatra készülő elixír, de az öregedés dobásból

csak a műhelyérték tizedik pontjai után jár -1 levonás;

Varázstárgy vizsgálata: ha Intellego Vim, műhelyérték + stressz dobás egyezik a leggyengébb hatással a tárgyban, meghatározad azt a hatást; folytatod a dobálást a következő leggyengébb hatásra, amíg mindet ki nem tapasztalod, vagy el nem véded a vizsgálatot.

TANONC

Megtalálni: Észlelés stressz dobás 6+, vagy a történetben;

Évszakonként: 1 Tapasztalati pont a mágiaelméletre, 0 pontra kerül a következő mágikus Művészetben;

Évente: 10 szintnyi varázslat és 10 Művészeti pont.

FAMULUS

Bővülés megnyitása: 12 + méret egység Vim vis;

Kötélék pont: Intellego + Animalem + Mentem - Mágikus Ellenállás - méret;

A három fonál: a Kötélék ponttal egyező mennyiségű pontszámból meghatározva;

Képességek cseréje: Kötélék ponttal megegyező pontszámért;

A bővülés lezárása: 3 Vim vis

KÍSÉRLETEZÉS

Megengedett varázslatfejlesztés, varázstárgyfejlesztés, famulus bővülése és varázstárgy vizsgálata közben. Kockázati módosító választható +1-től +3-ig. Ezt a módosítót egy egyszerű dobás eredményével add hozzá műhelyértékedhez, de dobnod kell a Rendkívüli eredmények táblázatáról is, amihez szintén hozzá kell adnod a kockázati módosítót.

TÖBBRÉTŰ MŰHELYMUNKA

Add össze a tervezett munkák (melyeknek azonos típusúaknak és mágikus Művészetűeknek kell lenniük) szintjét. A mágikus kísérletezés kedvezménye érvényesül, de eredménye mindegyik munkára érvényes lesz abban az évszakban.

SEGÍTŐ KEZEK A MŰHELYBEN

A segéderőnek rendelkeznie kell a varázslók adományával, mágiaelmélettel és pozitív intelligenciával. Rendszerint egynél nem több segítő, aki hozzáadja Mágiaelméletét + Intelligenciáját műhelyértékedhez, vagy +1-et a dobáshoz, ha vis felhasználásával tanulsz.

FELFÜGGESZTETT MŰHELYMUNKA

10 napi szünetet nem sújt büntetés;

Tanulmányok felfüggesztése: 10 nap után két- naponként 1-gyel csökken a forrás szintje;

Más munkák esetén: 10 nap után napi 1-gyel csökken a műhelyérték.

Európa

IX. Fejezet

Könnnyű előképek és sztereotípiák szerint gondolkozni, ha a középkorról van szó. Sokan romantikus képet festenek a korról, ahol bátor és becsületes lovagok, gyönyörű várkisasszonyok éltek, s a lovagság eszményeinek minden szépsége virágzott. Mások úgy mutatják be ezt az időszakot, mint a korrupció és kegyetlen elnyomás korszakát, ahol a legtöbb ember éhenhalt vagy nem érte meg harmincadik életévét. Habár mindkét végtet tartalmaz valamit az igazságból, az valahol a kettő között van. Néha csak ugyan nehéz megérteni, mi is volt valójában a középkor; ezt megkönnyítendő született ez a fejezet.

E játék alapjai a valós történelmen nyugszanak, amelynek megértéséhez némi háttérrel biztosítunk ezeken a lapokon. Azonban fontos kiemelni, hogy célunk nem annyira a realisztikus, mint inkább a mitikus elemek kidomborítása. A mi Európánk nem az, amelyet a történelmi szöveggyűjtemények leírnak: ez az Európa a legendák Európája. Az a világ, ahol a legendák valósággá válnak.

Nem számít, hogy valójában Európában játszunk-e a csapattal: ez a fejezet azért is fontos mindenki számára, hisz nem csupán a középkori élet „tényeit” számlálja elő, de valósággal ízelítőt ad a korszakból. Részletesen elmagyarázza, hogyan is működött a középkori társadalom, és milyen volt az emberek gondolkodásmódja. Hasonlóképpen részletesen mutatjuk be a történelmi Európa valójában fantasztikus és egyedi elemeit, mint például Hermész Rendjét: ahhoz, hogy egy mágust teljesen ki lehessen játszani, ezeket is ajánlatos jól megismerni.

miért a legendák Európája?

A középkor a nyugati kultúra szerves része: megismerésével sokat tanulhatunk saját kultúránkról is. Gondolataink és lelkivilágunk ezer szállal kötődik azokhoz a legendákhoz, hiedelmekhez és mítoszokhoz, melyekben őseink hittek ebben a korszakban. A szerelem, becsület, adott szó, hírnév, harc és bátorság fogalmainak mindegyike a középkori kultúrában gyökeredzik, és ezek manapság is épp olyan élők, mint voltak a századokkal ezelőtt élt emberek számára.

Ahhoz, hogy valaki játszani kezdjen az Ars Magicá-

val, először meg kell értenie a középkori háttérrel. Bár természetesen mindenki olyan világban játszik, amilyenben őhajt, részünkről úgy gondoljuk, hogy a legendák Európája kiváló kiindulópont bármely alkotott világ számára. A legtöbb fantáziavilág alapjai a középkori Európára mennek vissza – így ahhoz, hogy egy világ minden epikus nagyságát és pompáját kellően kiaknázzuk és kialakítsuk, így vagy úgy, de vissza kell nyúlnunk a középkorhoz.

Minden szerepjátéknak, így az Ars Magicának is egyik alapelve, hogy világuk valamilyen módon rokonságban áll tulajdon világunkkal. A mi játékunk még ennél is tovább megy; ennek számos előnyéből most csak néhányat említünk meg:

Valamennyien saját történelmünk legendáin nőttünk fel, és ezek sokat jelentenek számunkra. Ezért valószínűleg minden játékost jobban izgat a lehetőség, hogy egy kaland során esetleg felbresztheti Arthur királyt évszázados álmából, és ezzel megmentheti Angliát, mint hogy megtalálja Khalash császárt és megmentse Furwadiát.

Kétezer év európai történelme és legendái jóval bővebb játékháttérrel szolgáltathatnak, mint akár a leginvenciózubb mesélő történetei.

A játékrészletek hihetetlen bőségű forrásanyaga, az udvari divattól kezdve a játéktervekig, mind rendelkezésre áll a helyi könyvtárban.

A mesélők egyik legnagyobb problémája, hogy figuráikat és történeteiket valóságossá, élővé tegyék. A legendák Európája tele van valódi emberekkel, valódi helyszínekkel és olyan valós eseményekkel, melyek befolyásolták a történelem menetét.

A valóság néha különösebb, mint a képzelet. A legendák Európájában olyan egzotikus kalandok eshetnek meg mindekivel, amelyekről nem is álmodott.

A középkori gondolkodásmód

Az egyik legnehezebb dolog az Ars Magicában az, hogy mai gondolkodásunkat át kell „hangolnunk” a középkor mitikus környezetére. Ez egyben azt is jelenti, hogy sok tanult koncepciót el kell felejtünk játék közben. Az olyan értékek, mint egyenlőség, béke, vagy az állam és az egyház szétválasztása nem léteztek vagy nem voltak érthetőek egy középkori ember számára.

A legtöbb szerepjáték nem kívánja meg játékosaitól, hogy más alapfelfogásban játsszanak: világuk, és azok, akik azt benépesítik, alapjában véve a mai értékek szerint élnek



és gondolkodnak, és így nem is igazán különböznek tőlünk. Lehet, hogy a világ maga különböző színű, de lakói ugyanúgy gondolkodnak és beszélnek, mint mi magunk. Az Ars Magica ennél többet vár el.

A középkori gondolkodásmód lényege az Ars Magicában a következő: a világ olyan, amilyennek a középkori emberek elképzelték; félelmeik, hiedelmeik, álmaik és legendáik a valóságban is léteznek. Ez azt jelenti, hogy mindazok a legendák, melyeket ma is ismerünk, mint pl. Beowulf regéje, egykor valóban megtörténtek. A legendák Európája valóban az a hely, ahol a legendák valósággá válnak – nem szükségszerűen valamennyi, de elegendő ahhoz, hogy különbözzék a mi valóságunktól. Nem szükséges azonban, hogy ez bárki számára is teherre váljon, és nem kell túl sokat tudnia senkinek a középkor történelméről vagy legendáiról. A világ mindenki számára nyitott: meg lehet változtatni tetszés szerint. Valójában semmi mást nem kell megérteni a sikeres játékhoz, csak a fent leírt középkori gondolkodásmódot: emellett és ennek segítségével bármely háttér létrehozható.

a történeti európa

A történeti Európa mindaz, ami a történelemlkönyvekben áll. Nincsenek mágusok és sárkányok, Tündérorság csak mese, és a legendák felettébb ritkán bizonyulnak igaznak. Ez a szívszorító szegénység, állandó járványok, és a végtelen szenvedélyek világa.

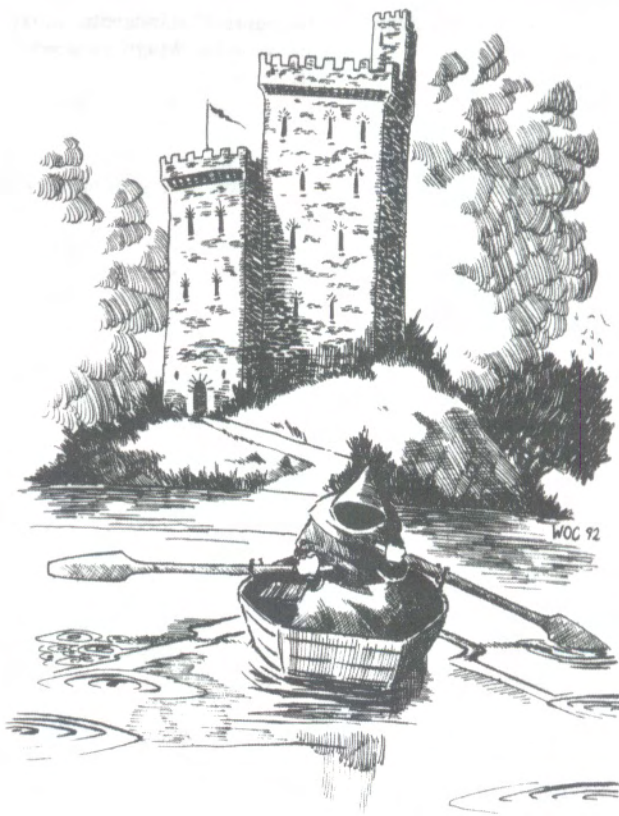
A keresztény időszámítás szerint az Úr 1197. esztendejét írjuk. A tizenharmadik század küszöbén állunk. a barbár és viking betöréseknek már régen vége, és az emberek végre saját közvetlen környezetükön túlra kezdenek el tekinteni. Az európai uralkodók a negyedik kereszties hadjárat előkészítésével vannak elfoglalva (1202–1204), de még emlékeznek a harmadikra, amikor Oroszlánszívű Richárd angol király és a mór Szaladín vívták bátor, tiszta és becsületes csatájukat.

Angliát egyetlen hatalmas király uralja; a kontinens nyugati részének többi országa nem ilyen szerencsés, de a királyi hatalom általánosságban egyre erősebb lesz a nyugat-európai nemességgel szemben. A feudalizmus, az egyedi földbirtokok egyetlen nemes általi birtoklásának rendszere hanyatlani kezd.

Egy új kor, a városok korának hajnala ez. Meglepő iramban szaporodik a számuk, és ez, az egyre nagyobb számú egyetemeken népszerű skolasztikus gondolkodás kezdetének ideje is, melyet például Abélard neve fémjelez a párizsi Sorbonne-on.

A városok és a királyságok általában mind egy új korszakot jeleznek, és, először a modern emlékezet során, egyre több jobbágy költözhet szabadon, és egyre több nemes tud írni-olvasni. E korban a hatalmi, politikai és gazdasági játszmák jó része városok és nemesek közt bonyolódott le, és a rivális városállamok közötti harcok gyakran legalább olyan hevesek és kegyetlenek voltak, mint a korábbi idők nemesi torzskodásai.

A rómaiak bukása óta ez az első nagy korszak a művészetben, tudományban és oktatásban.: mélyen a középkorban ott rejtőznek már a reneszánsz és a modern tudomány csírái. A tudósok újraolvassák Arisztotelészt és Galenust. Aquinói Tamás arról ír, hogy nincs alapvető ellentmondás hit és tudás közt, és hogy az élet alapvető célja az igazság keresése, legyen az teológiai, művészeti, etikai vagy tudományos kérdés. Míg a legtöbb tudós üdvözlí a szellem virágzását, még akadnak konzervatív egyházi elmék, akik a



világi tudományok iránti fellendült érdeklődésben a gonoszt és veszélyeset látják. A két csoport közt így meglehetősen feszült a helyzet, annak ellenére, hogy mindkettő tagjai az egyház kebeléből kerültek ki.

Ez az az évszázad, amikor a kereskedéssel és kalmárkodással szerzett vagyonok nagyság vetélkedni kezd a legrégibb nemesi családokéival. A kereskedők a világ legtávolabbi tájaira is eljutnak, vállalva az olyan veszélyeket, mint a rablóbandák, a viharos tengerek és kietlen sivatagok, hogy cserébe finom selymekkel és ritka fűszerekkel térhessenek vissza, és megalapozzák szerencséjüket. Franciaországban, Párizs mellett óriási vásárok valóságos városokat hoznak létre, melyek csupán nyaranta léteznek, tízezres lakossággal.

1204-ben a keresztesek kifosztják Konstantinápolyt, Marco Polo, a velencei pedig eléri Kínát, azaz Kínát, és vissza is tér. Valamivel előbb a mongol törzsek Dzsingisz kán vezetésével meghódítják Kínát, Oroszország és a Közép-Kelet nagy részét, és nyugat-európai betörésüket csupán a véletlen hiúsította meg, tudniillik a nagykan váratlan halála, ami miatt a mongol seregeknek vissza kellett fordulniuk. A század első fele viszonylagos nyugalomban telik, nagyobb hadjáratok vagy járványok nélkül; jelen vannak azonban természetesen a nemesek közötti folytonos torzskodások, és azok a szokásos hatalmi és gazdasági harcok, melyek békeidőben a háborúkat pótolni szokták.

A 13. század folyamán megjelenik az inkvizíció, és a pestis, ha kis mértékben is, ám többé-kevésbé állandó fenyegetés. Az embereket inkább a kereskedés és a tanulás érdekli ugyan, mint a háborúskodás, mindazonáltal a vallási viták és a gazdasági konfliktusok gyakran legalább olyan hevesek és véresek, mint egy hadjárat.

Ez az időszak az újabb kori mágia és okkultizmus születésének hajnala. A kabbalizmust mintegy ötven évvel korábban öntötték végleges formába Spanyolországban és Prágában, ahol Európa egyik egyre növekvő zsidó közössége él, a mór alkímiai, asztrológiai és mágikus traktátusokat pedig rendszeresen fordítják la-

tinra. Ahogy a mágiában való hit egyre általánosabbá válik, úgy a hiedelem maga is intézményesedik. Mágikus alapfogalmakat és helyeket vélnek felfedezni, és tudósok és világiak egész sora áldozza rá energiáit, hogy megértse azokat a keresztény teológia, a kabbalizmus, a természeti mágia vagy az asztrológia levei szerint. A mágia már nem csupán jobbágyok babonás hite, melynek ráolvasásai azokat az egyszerű parasztokat védtek meg a rablóktól, akiknek minden varázslat, ami egy napi járőföldre esik falujuktól. Nyugat-Európán kívül mindazonáltal jó néhány pogány hit él még, akiknek mind megvan a maguk elképzelése a mágiáról.

legendák Európája

A legendák Európája nem egészen azonos a történelmi Európával. Igaz, hogy az alapvető évszámok megegyeznek, ugyanazok az uralkodók és ugyanazok a pápák bocsátanak ki dekrétumokat, ám, bár ezek a mintázatok megegyeznek, a háttér minősége és alapanyaga egészen más. Ez nem a történészek világa (bár a tudósok munkáját természetesen itt is hasznosnak ítélik meg): ez azoknak a világa, akik a mítoszok sohasem változó zenéjére táncolnak.

Mindazoknak, akik ebben az Európában játszanak, meg kell rostálniuk a rendelkezésre álló legenda- és tényanyagot, és el kell dönteniük, mi igaz és mi nem. Egészen egyszerű így egyedi fantáziavilágot gyártani: elég például, ha csak kijelentjük, hogy mindaz, amiben az egyszerű emberek hittek, valóság. Lehetséges egy olyan világ létrehozása is, mely oly közel áll a történelmi valósághoz, hogy a benne való szerepjáték egészen olyan, mintha egy történelmi regényt elevenítenénk meg. A legendák Európájának minősége és a valós és fantasztikus elemek vegyítése a mesélőre és csapatára van bízva, és ahogy a történet előrehalad, úgy változhat is akár.

A középkori Európa lakóinak változatos volt a hiedelemvilága. A kőszá híresztelések gyakran jóval fantasztikusabbak voltak, mint holmi pikkelyes sárkányok, vagy varázslatokat kántáló remeték. Sokan hittek benne, hogy a zsidóknak szarvuk és farkuk van, hogy a szaracénok gigantikus városokban élnek, és óriásmacskák hátán járnak vadászni; hogy az etiópok valahol a sivatagon túl élnek, olyan feketék, akár a szén, egyszeműek, arcuk a hasuk közepén helyezkedik el, és övük a Föld leggazdagabb királysága. A középkori ember hitt abban, hogy a Szentföld olyan, akár az elvesztet Eden, és ott, ahol az Úr járt, amikor testet öltött, a fák egyszerre virágoznak és hoznak termést. A középkori elképzelések a világról és annak alkotóelemeiről nemcsak mai szempontból, de az akkoriból is élesen különbözhetek területről területre. Erre az ellentmondásra alapul a világ leírása: arra az ellentmondásra, hogy a legendák valóságosak.

Valamennyien megtanultuk az iskolában a középkori valóság modern változatát, mely azonban nem azonos a középkorban élt emberekével. Csak egy példa: a középkori jobbágyok nem aratták le az utolsó csomó gabonát földjükön, hogy a mező tündérének legyen mit ennie télire. Ha mégis megtennék, gondolták, a tündér éhenhalna, és a mező nem volna termékeny többé. A mai ember, ha ezt a szokást vizsgálja, általában kétféleképp reagál: vagy elborzad a primitívségén, vagy tiszteli, mint népszokást és tradíciót; ám biztosra veszi, hogy soha nem léteztek kicsi, a kalászkok közt lakozó tündérek. A legendák Európájának legnagyobb része ebből az alapállásból vezethető le: mi történt volna, ha mindaz, amiben a középkori ember hitt, valójában igaz lett volna?



Fontos emlékeznünk rá, hogy első pillantásra ez az Európa nagyon is emlékeztet történelmi „testvére”; nem fogják trollhordák lerohanni Franciaországot, és démonok sem kísértenek úton-útfélen. Mindazonáltal árnyalatnyi különbségek igenis vannak közöttük. Az a gazda például, aki learatja azt a bizonyos utolsó gabonakévet, meglehet, hogy sohasem ér haza a mezőről; és ebben az Európában egy különös formájú és színű anyajegy a démoni megszállottság ismertetőjeve lehet. A két világ első pillantásra egyformának tűnik, pedig nem az, és pontosan a különbség az, ami ezt a második Európát mitikus szintérré teszi.

Ezek a különbségek olyan finomak és észrevehetetlenek, vagy olyan brutálisan nyilvánvalók lehetnek, ahogy ki-kijönnek látja. A skála egyik végén ott vannak azok, akik hisznek a mitikus János pap királyságában, aki valahol Etiópiában ül arany trónusán, leopárdokkal az oldalán. A legfantasztikusabb elképzelések szerint a világ három kontinensre oszlik: Európára, Ázsiára és Afrikára, melyeket a Tigris, az Eufrátesz és a Nílus vize választ szét. A három folyó a középpontban találkozik: itt terül el az Édenkert, melyet tűzfal övez és egy angyal őriz lángpallossal. Mindezek ellenére Anglia vagy Franciaország térképe változatlan, és ha valaki el akar utazni egyikből a másikba, ugyanúgy át kell kelnie a Csatornán. Az, hogy mennyire fogadja el valaki a fantázia hatalmát ebben a játékban, attól függ, mennyire hajlandó elfogadni a középkori legendákat.

Legyen az adott játék történelmileg hiteles, vagy fantasztikusnak eklektikus keverék, akad néhány alapvető szabály, melyben mindegyiknek meg kell egyeznie. Minden valamirevaló fantáziavilágnak megvan a maga rettentő elensége, rejtélyes tárgyai és felfedezetlen tájai. Minden játékban a mesélő feladata, hogy gondoskodjon róla: a szokatlan egyben csodálatos, a képzelet pedig szabadon szárnyalhat.



a három rend

A középkorban a legtöbb ember számára a társadalom három részre, vagy „rendre” tagolódott: akik dolgoznak, akik imádkoznak, és akik harcolnak. Mindegyik renden rajta volt Isten áldása, s ha megmaradtak az általa szabott keretek között, biztosak lehettek az üdvözülésben. A legendák Európájában ugyanezek a rendek léteznek.

Akik dolgoznak

A harmadik rend: a parasztság. Egy jobbágy feladata, hogy a másik két rend alapvető szükségleteit biztosítsa: így a papság zavartalanul foglalkozhat Istennel, a nemesség pedig háborúival. Ám még ha elméletben ők is azok, akik mindenki mást ellátnak, köszönetet ritkán kapnak érte. A magasabb társadalmi állásúak szerint Isten mindenkit a neki megfelelő helyre helyezett a társadalomban; s mivel mások szükségleteinek kielégítése a leghitványabb munka valamennyi közül, nyilvánvalóan azok, akik ezzel foglalkoznak, a legsilányabb emberek. Így Isten rendelése szerint ezért nekik köszönettel senki nem tartozik. Éppúgy, ahogy megszabta valaki társadalmi helyzetét, az Úr szükségleteiket és körülményeiket is ehhez mérte, körülbástyázva különféle tiltásokkal. Egy jobbágy nem ülhet lóra, nem tarthat magánál kardot vagy pánccelt. Ez az egyenlőtlenség rideg valósága – meg a járványoké, az alultápláltságé. A silány természet és az adóké.

Egy jobbágy társadalmi helyzetét a másik két rend tagjaival szemben egyfajta sajátos „szerződés” szabályozza, mely így fogalmazható meg: „Ha te harcolsz azért, hogy én biztonságban élhessek, ellátlak. Ha mindent megteszel, hogy lelkem megmentsd a kárhozottól, ellátlak.” Azaz: a parasztnak nem csupán kötelezettségeik, de jogaik is vannak. Az Úr szava szerint ugyanannyi esélyük van az üdvözülésre, mint egy királynak vagy bíborosnak; ennél fogva az Egyház szentségeiben (keresztelés, szentáldozás, utolsó kenet és keresztényi végső nyugalom) is hasonlóképp részesülnek. Ugyancsak joguk van arra, hogy uruk megfelelő bánásmódban részesítse és védelmezze őket. Azonban amit ebből a jogukból valóban érvényesíthetnek nagymértékben uruk jóindulatától és a helyi papságtól is függ.

Talán szükségtelen is megemlíteni, hogy egy jobbágy jogai felett korántsem őrködnek valami szigorúan. Mindazonáltal valahányszor egy földesúr letapoissa egy jobbágy vetését vadászat közben, vagy haszontalan csatározásai közepette felégeti a szomszéd nemes faluját, a tettet nem felejtik el. Valahányszor egy falusi plébánost tetten érnek egy jobbágy feleségével, vagy a közeli monostor szegénységi fogadalmat tett szerzetesei aranyos ruhában járnak, mindezt jól megjegyzik: hiszen ha a másik két rend bármikor megszegheti az egyezséget, csak idő és lehetőség kérdése, hogy a jobbágyok is így tegyenek. Minden hatalmaskodó földesúr és képmutató pap rémálma, hogy parasztjai fellázadnak (akkor is, ha a legtöbben igenis hűségesek urukhoz). Bár szerényen felfegyverezettek és szervezetteknek sem mondhatóak, a feldühödött parasztokat igazán veszélyessé számuk és felfokozott érzelmeik teszik. A földek parasztlázadás idején megműveletlenek maradnak; tucatnyi fegyverest is maga alá gyűr és eltapos egy fegyvertelen százakból álló tömeg. Felégethetik a monostorokat, a városlakók meggyilkolhatják urukat, és még egy herceget is védtelenül érhetnek egy falusi boszorkány praktikái. A társadalom természetes rendje felborulhat: ám az efféle parasztlázadások eléggé ritkák és csaknem mindig leverik őket. Ám még bukásában is, az a káosz és ínség, melyet egy ilyen lázadás hoz-

hat a nemesi földekre, ékesen tanúsítja egy egységes parasztság lehetséges erejét.

Akik imádkoznak

A papság a legendák Európájának második rendje: a társadalomban betöltött szerepük szerint ők törődnek a szellem és a lélek dolgaival. Korábban a papi rend első sorban a lelkek megváltásával foglalkozott – ma már a papok, szerzetesek és apácák egyéb fontos feladatokat is ellátnak. Ezek között a legfontosabb a társadalom rendjének felügyelete, adminisztrációja és általános igazgatása. A papság véleménye szerint, mivel a társadalom Isten alkotása, az ő képviselőinek kell igazgatnia is. Ha a parasztnak egy faluban áthág-nák korlátait, plébánosuk nem mulasztja el figyelmeztetni őket, hogy az Úr akaratából az az ő helyük, ahol vannak. Ha a nemesek túlsággal belebonyolódna hatalmi harcaikban, püspökük emlékezteti őket: arra rendeltettek, hogy földjüket idegen, pogány hódítók, nem pedig szomszédaik ellen védjék. Ha valamelyik uralkodó elmentetbe kerül a pápával, az figyelmezteti: a királyok csupán Isten akaratából uralkodhatnak, a pápa pedig e világon az egyedüli, aki ismeri az Úr útjait.

Mivel a papság hivatása fenntartani a világ rendjét és egyenletes működését, az eretnekek mind az Egyház, mind az állam számára fenyegetést jelentenek, s ellenük a papság egyesíti erejét a nemességgel.

Az Egyház másik fő feladata az elmével kapcsolatos. A parasztnak jó gazdái földjeiknek, a nemesek harcosok – egyik rend sem tekint elsődleges feladatának a gondolkodást. Nem is az ő dolguk: azoknak, akiket nem erre neveltek, veszélyes lehet gondolkodni, mivel esetleg ráébrednének az élet igazságtalanságaira, és ez társadalmi nyugtalansághoz vezethetne. A „pogány” népek gondolkodásmódja (szaracénok, druidák, zsidók vagy mágusok) pedig csak segíti őket abban, hogy bizonyosan a Pokolra jussanak, hiszen nem csupán pusztá istenkáromlásokat tartalmaz, de az Úrtól származó rendet is megcsúfolják vele.

Néhányan a papi rendből annyira bizonyosak igazukban, hogy semmibe véve a világi törvényeket és erkölcsi rendet, saját törvényeik szerint élnek. A pápák bevezették a búcsúcédulák árusítását, melyekkel ki-ki megvásárolhatja túlvilági üdvözülését. Bíborosok, apátok és apátnők versengenek a hatalomért, és a birtokok feletti uralomért. Papok és filozófusdoktorok a magasabb szellemekkel társalkodnak – hisz végül is, a démonok nem mások, mint letaszított angyalok, s ha egy halandó rákényszeríthet egy angyali lényt, hogy őt szolgálja, az minden bizonnyal csakis az Úr akaratából történik. Az, hogy meddig tűrik el az ilyen praktikákat, az függ a társadalom erkölcsi felháborodásának mértékétől, és azoktól a kevesektől is, akiknek megvan a hatalmuk arra, hogy befolyásolják a papságot.

Bár a klérus megpróbálja hatalmát sorain túlra is kiterjeszteni, egy belső háború egyelőre meggátolja ebben, mely már hosszú ideje érlelődött. Az egyik oldalon azok állnak, akik úgy gondolják, hogy az eredeti cél a legfontosabb. Ők a rend védelmezői, az ortodoxok. Amikor konzervativizmus szükséges ahhoz, hogy örült nemeseket fékezzenek meg, vagy diabolistákat semmisítsenek meg, ők azok, akik e feladatot végrehajtják, melynek befejezése után hősként ünneplik majd őket. Mindazonáltal, ha a konzervatív nézetek védelmezői egy új nézeteket hirdető nemes, vagy egy jószándékú mágust próbálnának kiközösíteni, minden új eltiprójának nevezik őket.

A másik oldalon azok állnak, kik a tudást keresik: ők az ortodoxia legnagyobb ellenségei. Számukra az „Ez Isten akarat” indoklás nem elegendő valamely igazságtalanság igazolására, hiszen, ahogy mondják, az Úr úgy

teremtett bennünket, hogy képesek legyünk gondolkodni. Az Egyház ezen képviselői harcolnak az ellen a bigottság ellen, amely minden új és más megjelenését azonnal el akarja tiporni.

Akik harcolnak

A legendák Európájának harmadik rendje a nemességé. Feladatuk a társadalom védelmezése és rendjének fenntartása. A nemesség örökletes, éppúgy, mint a jobbágyi sor, és mind férfiak, mind nők viselhetik e rangot.

Minden nemes rendelkezik egy össel, aki a távoli múltban barbár harcos volt, és a közembereket védelmezte kardjának erejével. Ezek a harcosok aztán átörökölték társadalmi állásukat leszármazottjaikra: a jogot, hogy fegyvert viselhetnek, a közemberek támogatását, és a kötelezettséget, hogy cserébe védelmezik őket.

A nemeseknek ma már nem kell szükségképpen harcosoknak lenniük (a nemesasszonyoknál ez végképp értelmetlen lenne), ám csak a nemeseknek van rá meg joguk és erejük, hogy katonáskodjanak. Bármely nemes vagy nemesasszony, aki kétkezi munkával akarja fenntartani magát, mindörökké elveszti ennenmagának és leszármazottainak azt a jogát, hogy a jobbágyok élmezőnyük, ruházzák és ellássák. Az effélék nyilvánvalóan nem lehetnek harcosok véréből valók.

Minden nemes, akinek elég vagyona és hatalma van hozzá, hogy földbirtoka legyen, bír ott egy lakhellyel is: a várral, ahol fegyvereit, állatait, és egyéb harci felszerelését tartja. Az eretnekek és szörnnyetegek elleni háború korai szakaszában a nemesi lakóhely többnyire csupán egy körösd volt. Ma már a nemesi hatalom kifejeződéseként óriási várak és udvarházak épülnek, falakkal övezett kertekkel és a tájat uraló magas tornyokkal.

A parasztok uruk védelme alatt elég közel élnek a várhoz ahhoz, hogy veszély esetén menedéket találhassanak falai között. A feudális földbirtok rendszerében a civilizáció egésze a földesúr oltalmazó árnyékában, kardjának védelmében létezhet csupán. Ez az, amiért a nemesség fennmarad: zsarnokságukat azért tarthatják fenn, mert azzal jogokat védelmeznek.

a feudális rendszer

A középkor társadalmi rendje a feudalizmus: olyan társadalom, ahol egy király uralkodik, aki egy csoport nagybirtokos hűbérura, akik viszont ismét csak hűbérurai kisebb birtokosoknak, akik hűbérurai kisebb falvaknak és azok jobbágyainak. A társadalom minden tagja kötelező érvénnyel tagja a rendszernek: a nemesi rend minden képviselője valakinek a hűbérura, és a királyt kivéve egyszersmind hűbéres is.

Apródok és fegyverhordozók

Minden nemesi származásúnak joga van „úrnak” hívatni magát, míg csak nem lép be a papi rendbe, vagy nem csatlakozik a harcosokhoz, vagy nem kezd el kereskedéssel foglalkozni, mely esetben nemességét is elveszti. Nemesnek lehet születni, ám a harcosi rangot ki kell érdemelni. Hét-nyolc éves korában a fiatal nemesfiú már nem gyerek, hanem harcospalánta. A gyermekeket elveszik szüleiktől, és egy nagyobb nemesi udvartartásba adják őket, ahol az elkövetkező hét esztendőben apródként tanulják meg a lovaglás és a harc alapsmerete-

it, egyszersmind az udvartartásban szolgálva, apróbb szolgálásokat teljesítve és elsajátítva az udvari viselkedés alapjait a hölgyektől. Nyolc-tizenkét éves korukban válhatnak fegyvernökké, és ettől fogva már egyetlen lovagtól tanulnak. Csak miután bebizonyították rátermettségüket a megfelelő jártasságokban, válhatnak a fegyvernökök lovaggá. Ekkor legtöbbször már huszonegyedik életévében jár. Az pedig, hogy mi történik vele a lovaggá ütés után, már nagymértékben attól függ, hol helyezkedik el a nemesi ranglétrán.

Hadvezérek

A nemesuraknak kötelességük etetni, ruházni és felfegyverezni azokat a kisebb nemeseket, akik segítik őket földjeik megvédelmezésében. Minél több földdel és jobbágygal rendelkezik egy nemesúr (vagy nemesasszony), annál több harcost tud eltartani, illetve annál jobb várakat tud építeni. Minél több lovagja és vára van valakinek, annál hatalmasabb ellenfeleket képes legyőzni és így még több birtokot, várat és lovagot szerezni. Így lettek királyokká és nagyurakká a királyok és nagyurak.

Minden harcos, a legnagyobb földbirtokostól a legszegényebb lovagig, nemes. Azonban a legszegényebb lovagoknak nincsen földbirtokuk. Semmi máshoz nem értenek, csak a háborúskodáshoz, de nem képesek más lovagokat eltartani, akik segíthetnének nekik birtokhoz jutni. Hadi képességeiket tudják csak felajánlani szállásért, élelemért, felszerelésért, és csatákban való részvételi lehetőségért cserébe: ezért rendszerint egy nagybirtokoshoz szegődnek mindezek reményében. Ha egy ilyen lovag kiemelkedő tetteket hajtott végre, vagy különösen nagy taktikai érzékről tesz tanúbizonyságot, felhívhatja magára hűbérura figyelmét.

Vazallus és hűbéres

Minél hatalmasabb egy nemesúr, annál nagyratörőbbek a tervei is. Ahhoz, hogy háborúkat nyerhessen, egy nemesnek azonban lovagokra van szüksége, meg birtokokra, melyekből táplálhatja, ruházhatja és felfegyverezheti katonáit. Lehet ugyan földet és katonákat szerezni a szomszédos birtokostól erőszakkal is, ám ez veszélyes játék: meglehet, hogy egy rossz lépés a támadó saját földjeinek és lovagjainak elvesztését eredményezi. Lehet ugyan, hogy megnyeri a harcot, de lehet, hogy ez annyira meggyengíti, hogy az eredeti cél megvalósítására már nincsen ereje.

Sokszáz véres és veszes csata után aztán lassan kialakult egy másféle megoldás is. Ha valaki egy birtokrészt felajánlja egy másik nemesnek, az cserébe vállalja, hogy megsegíti őt minden háborúságában. A nagyobb birtokos a következőképp nyeri el egy kisebb birtokos hűbéri esküjét egy megszentelt szertartás során: a nagybirtokos egy kis darab földet ad a leendő hűbéres kezébe, jelképezve ezzel az átadandó hűbértartást; majd a hűbéres kezét ura kezébe téve elmondja a hűbéresköt, s ezzel annak vazallusává válik.

A hűbéresnek szintúgy lehetnek vazallusai, és így tovább, egészen a legszegényebb lovagig, aki szállásért és ellátásért esküszik csupán hűséget, s reménykedik, hogy egy napon kivételes szolgálataiért majd kis földbirtokkal és pár jobbágygal jutalmazza.

Minden vazallus egy bizonyos számú katonai szolgálattal tartozik hűbérurának (ez átlagosan hatvan nap). Az olyan hűbérúr, aki nagyobb birtokok felet rendelkezik, ám fölötté már nem áll senki a hűbéri láncban, a király, vagy királynő. Angliában minden föld felett a király rendelkezik, mert senki sem egyenrangú vele, és senkinek a hatalma nem haladja meg az övét. Franciaországban ezzel szemben a király csupán önnön személyes birtokainak ura. Mindenki

megadja ugyan neki a hódolatot, ha belép egy terembe, de kétszer is meg kell gondolnia, ha Anjou hercegének földjén szeretne látogatást tenni.

Öröklés

Az öröklés rendje meglehetősen bonyolult. Néhány esetben a legidősebb fiú örököl mindent, máskor más rokonok is részesülnek a hagyatékából, és az is megtörténhet, hogy ha a környéken háborús a helyzet, mindent eloroz egy másik birtokos. A rendszert tovább bonyolítja, hogy az egyháznak magának is vannak vazallusai, sőt, egyháziak is lehetnek hűbéresek; továbbá megeshet, hogy valaki egyszerre két hűbéruat szolgál, akik esetleg még hadban is állnak egymással (ebben az esetben az illető általában az egyik oldalán harcol, míg egy csapatot küld a másik támogatására; teljes egészében elkötelezheti magát- amellet, aki véleménye szerint győzni fog; vagy elhatározhatja, hogy amíg a dolog le nem rendeződik, igen bölcsen inkább a Szentföldre zárándokol).

Egy nemesasszony is örökölhethi atyja birtokait ha megvan a kellő szerencséje, bátorsága és politikai határozottsága hogy túlélje az örökösödési huzavonát. Ha valóban bejut örökébe, ugyanúgy öröklí az azzal járó címeket, jogokat és hatalmat is, mintha férfi volna. Ha nem örökösőről van szó, egy nemesasszony címe és rangja a férjéé után jár: ebben az esetben nincsen földbirtoka és vazallusai sem.

Miután a legtöbb nemesbőlgy nem részesül katonai képzésben, azok az örökösök, akik nem tudták érvényesíteni öröklési jogukat, nem élhetnek még azzal az esetleges lehetőséggel sem, hogy kardjuk erejével szerezzék vissza jussukat. (Időről-időre elterjednek ugyan ilyen történetek, ám a büszke nemesek igyekeznek az efféle zavarbaejtő históriákat elleplezni, különös tekintettel bizonyos „vadászbaesetek” során szerzett sérülésekre...) Általában a nemesasszonyok



szerepe a feleség és anya szerepkörre korlátozódik, esetleg ő lehet férje háta mögött az a láthatatlan hatalom, akinek kezében minden szál összefut; vagy elvitathatja férje birtokait, míg az valahol a távolban időzik, vagy ha az meghal, és az örökös még kiskorú.

Egy asszony mint hűbérúr cseppet sem lebecsülendő: míg testvérei a karddal való bánásmódot tanulták, ők a kifinomultabb hatalmi manipuláció művészetét sajátították el: a diplomáciát, a társalgást, az írást-olvasást, és az idegen nyelveket. A törvény elméletben megengedi nekik, hogy hadsereget vezessenek és keresztes hadjáratra induljanak, bár egy ilyen kivételes cselekedet nyilvánvaló felzúdulást és nyílt rosszallást válthat ki.

A lovagság

Számos birtokos a barbár betörések elmúltával nemigen tud mit kezdeni idejével és energiáival. Néhányan közülük, akiknek végtelen földjei vannak, ám céljuk alig, arról nevezetese, hogy birtokaikat mennyei vagy alvilági hatalmak, ősi erők hatalmába adják. D'Avrine ura például, a történet szerint szövetséget kötött a Sátánnal, s cserébe egy démont nyert meg várnagyául, amely a vállán ülve súgott fülébe tanácsokat. Pokoli hátasa képes volt egyaránt közlekedni földön, tűzön, vízen és levegőn át, és amerre csak járt, mérgező érintése halált hozott d'Avrine földjeire. Örültségében d'Avrine állítólag még az őt elítélő szándékozó ötven lovagtól is hűbéresköt követelt, mondván, hogy végül is egyedül az ő ördögi gonoszsága juttatta őket a hősi hírnévhez.

A legtöbb nemes vagy megelégszik azzal, hogy tétlenül tengesse napjait, vagy visszaborzad a d'Avrine-féle mélységektől. Azonban sok fiatal lovag inkább más utat választ, és a messzi Északra vagy Keletre zárándokol. Számukra a kalandvágy az úr mindenekfelett: sárkányvadászat, keresztes hadjáratok, megtéríteni való pogány földek és pokoli kísértések legyőzése híján az utolsó okot is elvesztenék, ami miatt érdemes lovagi életet élni.

az egyház

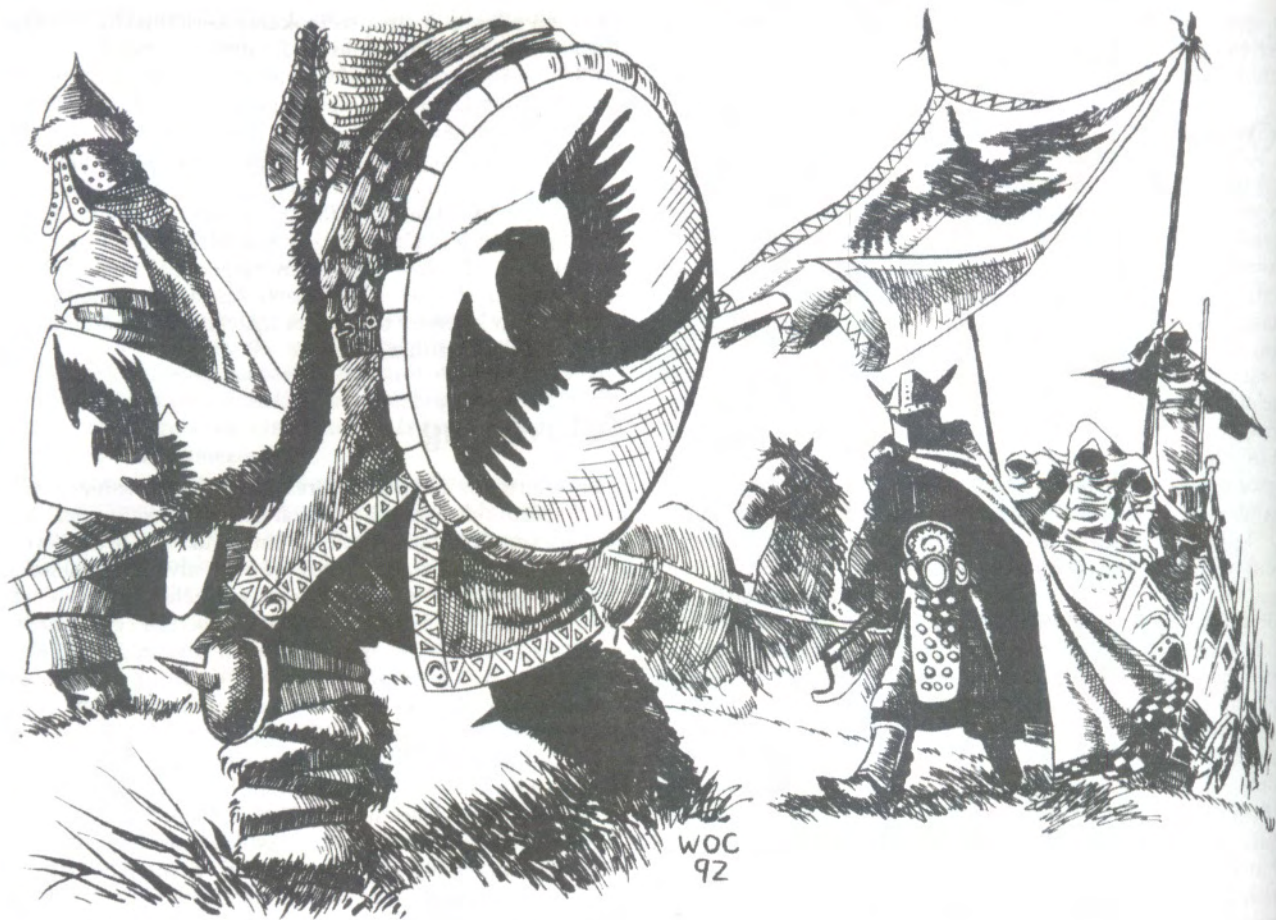
Az egyház képezi a tulajdonképpeni elsődleges védelmi vonalat a pokoli hatalmak mindenütt jelenlévő kísértéseivel szemben. Bár a kegyes élet és a hit a klérus számos tagját oltalmazza az ördögi hatalmaktól, mégis, a papság az első számú célpontja minden kísértésnek és rontó ártalomnak. Lehet, hogy egy pap lelkét nehezebb megszerezni, ám a dicőség annál nagyobb: hisz egy romlott plébános egész faluját a kárhozatba taszíthatja.

Az egyházi emberek és nők, mint az Úr szolgálói, három út közül választhatnak. Az első a világi papság, azok, akik a világiak közt élnek, a bíborostól vagy a püspöktől kezdve, aki a nagyurak lelkét vigyázza, egészen le az egyszerű falusi plébánosig, aki falujának jobbágysait kereszteli, esketi és temeti. A világi papságnak szigorú hierarchiája van.

Az egyházszervezet

A pápa Krisztus földi helytartója, felette csakis a Mennyei Hatalmak állnak (és ha rajta múlik, egyetlen világi uralkodó sem helyezheti magát fölébe). Utána a bíborosok következnek, akik egy pápa halála után utódját megválasztják, rendszerint maguk közül. Az érsekek nagyobb egyházi tartományok fejei, a püspökök eredetileg egy-egy város főpapjai, alattuk megannyi





WOC
92

egyszerű pappal, akiknek helyzete egyházuk és a hozzátartozó birtok nagysága és hírneve szerint változik, illetve aszerint, hogy maguk igazgatják-e plébániájukat, vagy csak kisegítő szerepet töltenek be.

Mivel Krisztus tanítványai mind férfiak voltak, a miséző papság szintén kizárólag férfiakkal áll. E szent nyáj legjellemzőbb bűnösei azok a rossz vidéki plébánosok, akik lusták vagy műveletlenek ahhoz, hogy misézzenek, egy lélek megmentéséről nem is beszélve; illetve azok a bíborosok és püspökök, akik a politika színterén tevékenykedve háborút vívnak, szeretőket tartanak és intrikálnak ahelyett, hogy imádkoznának.

Monostorok

A második csoport a szerzeteseké. Szent visszavonultságban élnek a világ hívságaitól monostoraikban és apácázárdáikban. Kizárólag saját rendjük regulái szerint élnek, nem törődnek a világi törvényekkel, jobbára még a pápával sem. Ők a szerzetesek és apácák, megszólításuk testvér vagy nővér; hasonlóképp, a világi egyház tagjait papoknak hívják, és atyának címzik.

Egy monostor vagy zárdá vezetőjét apátnak vagy apátnőnek nevezik. Mindkét csoport tagjai belépésükkor szent fogadalmat tesznek arra, hogy követik Rendjük reguláit, ezeket a megszentelt törvényeket, melyeket alapítójuk fektetett írásba. A Regula meghatározza, mit tehetnek, és mit nem (vonatkozólag például olyan dolgokra, mint a hangos beszéd, vagy a személyes javak birtoklása). Minden rendnek különbözik a regulája, csakúgy, mint ruházata: egyszerű fekete, barna és fehér stb., ezzel egyszerűs mind rendbéli hovatartozásukat is jelezve.

Néhány rend csak férfiakat fogad tagjai sorába, néhány

nyan mindkét nemből választanak. Általában mindegyik ugyanazonokon az alapfogalmakon nyugszik: az imádság szent alkalmain (a nappal és éjszaka meghatározott óráiban), a világi kísértéstől való teljes visszavonultságon, és a cölibátuson (bár általában az apácák és a szerzetesek külön épületekben élnek még az ún. kettős kolostorok esetében is, rendszeres pletykák keringenek arról, mi is megy végbe valójában a falak között).

A monostoroknak és zárdáknak általában megvannak a maguk fölbirtokai: némelyeké akkora, mint egy grófé vagy hercegé. Az istenfő nemeseinek megvan rá a lehetőségük, hogy haláluk előtt birtok- vagy pénzadományt tegyenek valamely monostornak, amely aztán cserébe rendszeresen imádkozik a donátor lelki üdvéért. A nemesasszonyok is megtehetik ugyanezt egy apácázárda javára, bár ők valószínűleg csak szerényebb adományt képesek tenni. Generációk ajándékai aztán néhány monostor vagy zárdá főnökét vagy főnöknőjét olyan emberré tehetik, akivel számolni kell a világi hatalmaknak is, sőt, még hatalmasabbá, hisz azok, akik felhagytak minden világi hívsággal, szentebbek bizony a legátjátosabb világi személynél vagy akár érseknél is.

A szerzetesek és apácák csak apátjuknak illetve apátnőjüknek, az pedig egyedül Istennek tartozik engedelmességgel. Egy igazi szerzetesi vezető Krisztussal és az Ő tanítványaival jár: és vajon ki merné megkérdőjelezni vagy keresztezni az ő útjaikat?

Az igaz szerzetes minden emberek legszentebbike, de az elbukott a legszegényetesebbike. Azok a bűnök, melyeket leggyakrabban elkövetnek, a legrettenetesebbek is egyben, hiszen nem mások, mint tulajdon szent fogadalmuk elárulása. Számos mulatságos történet és elrettentő mese szól a pompaszerető vagy buja szerzetesekről és apácákról. Míg a legtöbbjük kegyes egyszerűségben és ártatlanságban él, ezek



Paraszti kötelezettségek

„Uram jólétét mindenkor a magamé elé helyezem. Bizonyos napokon” (melyek száma általában a munkával töltött összes idő fele) „kizárólag uram szolgálatában dolgozom minden esztendőben. Uramnak akár halálom árán is mindig kiszolgáltatom az aján-dékot (ez az ún. heriot, az évente a jobbágy által birtokolt legértékesebb dolog). Minden esztendőben megfizetem uramnak az ő tulajdonának használatáért járó díjat.” (Ilyen pl. az örletési díj, a vallási rendelkezésű épületek használatáért azonban nem kell fizetni).

Nemesi kötelezettségek

„Minden időkben megvédelmezem jobbágyomat minden külső ellenség ellenében.” (Ez az alaptétel helyettesíthető ugyan valami mással, de annak ugyanígy örökre szóló tartós kötelezettségnek kell lennie, vagy a paraszti kötelezettségek is időlegessé válnak.) „Minden keresztényi és jobbágyi jogot illőn megadok neki. Igazságos és előítéletlő mentes elbá-nást biztosítok számára, s igaz ok nélkül nem sanyar-gatom vagy kényszerítem semmire. Jobbágyom számára biztosítom a személyének és tulajdonának járó jogszolgáltatást, amint az egy jobbágynek kijár, és nem engedem semmiféle más jogszolgáltatás alá. A keresztény naptárnak megfelelő pihenő- és ünnepnapokat (kb. évi 8 hét) mindig illőn megadom neki.

a bűnösök selyempárnákon hevernek, királyok asztalára méltó étkeket falatoznak, szertöket tartanak, és néha nem rettennek vissza sötét hatalmakkal kötött paktumoktól sem. Egy szerzetes vagy apáca lelke igazi csemege a Sötétség Hercegeinek szolgálai számára.

Laikus testvérek

A laikus testvérek a papság utolsó csoportját alkotják. Ők azok, akik Krisztus földi országának még csupán első szent fogadalmait tették le, ám még nem jegyezték el magukat Neki örökre, mint papok, szerzetesek, vagy apácák. Engedelmisséggel tartoznak a papságnak, mint feljebbvalóiknak, ám ők is osztoznak annak jogaiban: adót nem fizetnek, háború idején nem kötelezhetőek szolgálatra, és inkább tartoznak az Egyház igazgatásába, mint helyi földesurak, vagy városok jogszolgáltatása alá. Nem kell monostorokban, apácázárdákban, vagy templomok mellett élniük, és a cölöbátus, illetve a hallgatás fogadalmát sem kell letenniük.

Sokak számára a laikus szolgálat az első lépés az Úrhoz vezető úton. Másoknak menedék, ahová azért menekülnek, mert a világban már nem élhetnek, ugyanakkor nem kell az egyházi élet szigorú szabályai szerint élniük. A legtöbb laikus elégedett helyzetével: szabadon élnek a világban és csupán a szelídebb isteni regulákat fogadják el.

A laikusok gyakran teljesítenek világi szolgálatot, vagy dolgoznak az államigazgatásban. Az egyetemi diákok többsége például szintén laikus. Ez a státusz egyszersmind a világi közigazgatás hatásköréből is kiveszi őket.

A rossz laikus hibái a korruptság, a világiaság és a lanyha vallásosság; csakis a korlátoktól való megszabadulás az, ami érdekli, amikor belép a rendbe. A laikusok négy fő csoportját különböztetjük meg:

- Ajtónállók: a legalacsonyabb fokozat, ők őrzik a szent helyek bejáratát.

- Tanultak: tanítanak és írnak; s azért dolgoznak, hogy a mindennapok világa és az Úr világa ismét egy legyen.
- Ördögűzők: démonokat űznek és gyógyítanak
- Oltárszolgák: akik a legközelebb vannak a belső fogadalmak letételéhez, és akik ministrálnak az oltárnál.

Eretnekek

Világiak egy növekvő csoportja azt állítja, hogy ugyan a monasztikus életmód követése dicséretes dolog, lehet egy halandó számára, ám élesen elítélik azt a korrupciót és romlást, mely oly gyakori a szerzetesi közösségekben. Az albigensek, vagy katharok úgy hiszik, hogy bármely jobbágyban lehet annyi szentség, mint egy apát vagy bíboros lelkében, egyszerűen azáltal, hogy remete módjára elvonul a világtól, és annak bűneitől. Pápát és szerzetest egyaránt támadnak ezek az eretnekek, s még az Anyaszentegyház megszentelt rítusait is elvetik.

A katharok a világ alapvetését kérdőjelezik meg, ugyanakkor mély hitüket és a korrupcióval kapcsolatban felhozott vádjaikat nem lehet tagadni. Szentélyeikből, mint amilyen Montségur bevehetetlen hegyi vára, lángszavú szónokok tüzelik a népet a monasztikus rendek ellen. Néhány helyen valóban ők már a vidék urai; és közben szerte a világon tudós elmék vitáznak afelett, vajon gyengéd érveléssel vissza lehet és kell-e hozni őket a szent Akolba, vagy máglyára való, mint az ördög eszközei.

a köznép

A közemberek, a harmadik rend számos kisebb rétegre tagolható: a fűszerekreszkedőtől kezdve a kunyhójában éhezõ utolsó szellérig. Csupán az a közös bennük, hogy egyikük sem tartozik sem a nemességhez, sem az egyháziak közé.

Szolgák

A szolgálásuk nem nevezhetőek rabszolgáknak a szó klasszikus értelmében: a földdel együtt járnak, és nem személyhez kötődnek. A földesúr, akinek földjén élnek, elsősorban nem rájuk formál jogot, hanem munkájukra, és annak eredményére. Tulajdonképpen szerződéses szolgaságról van szó, amelynek időtartama élethosszi. Az első szolgalónépek annak idején önként ajánlották fel munkájukat egy harcosnak, aki cserébe védelmet biztosított számukra. Egy létfontosságú egyezmény született így meg abban az időben. A Róma bukását követő esztendőkhöz ugyanis a világ sötétségbe hullott. Sárkányok, vikingek, barbárok és rommá lett városok menekültjei prédálták a földeket, minden és mindenkit elpusztítva útjukban. Azok, akik vállalták a szolgaságot, saját földjüket és életüket mentették meg általa.

Ez az egyezés nincs írásba foglalva, pontos körülményei pedig attól függenek, ki az épp aktuális földbirtokos a jog ugyanis örökletes. Minden szolgának van egy olyan őse, aki valamikor a távoli múltban vállalta a szolgaság jármát, s átörököltette azt leszármazottaira is.

Mint a földesúr röghöz kötött szolgalónépei, ezek az emberek ugyan rendelkeznek önmagukkal, ám munkájukkal és tetteikkel nem. Minden egyes munkán kívül eső cselekedetükhöz uruk engedélyét kell kikérniük. Miután földjük a földesúr tulajdonában van, annak műveléséből származó javaik jó része is őt illeti az ellátásért és azért cserébe, hogy egyáltalán ott élhetnek. Emellett még a földesúr saját birtokrészét (a majorságot) is kötelesek megművelni, általában a maguké rovására.

sára; valamint annak piacra vihető áruit előállítani, építkezéseinek dolgozni, háborúskodásaiban segíteni, és háza körül segédkezni.

A szolga, aki megszegi a szolgaság szabályait, nem él sokáig. Azokat a földesurakat, akik túlságosan sanyargatják a nekik hűséggel szolgálókat, vagy azokat, akik terheiket túlságosan felemelik, hűbéruruk általában megbünteti ugyan, ám ez korántsem általános vagy természetes.

A szolgák önmagukkal viszonylag szabadon rendelkezhetnek: ezen belül azonban testi jólétük nagymértékben függ attól, vajon földesuruk mennyire jól vagy rosszul gondoskodik róluk. Mindazonáltal, mivel szabadon rendelkeznek magukkal, eladni-venni, vagy megölni őket csak alapos indokkal lehetséges.

Szabad parasztok

A szabad parasztok olyan szolgálónépek, akiket felszabadítottak, akiknek őseit valamikor felszabadították, vagy akiknek valamilyen oknál fogva ősei soha nem is kényszerültek szolgálóállapotba. Joguk van a teljes szabadságra, két dolgot kivéve:

Tilos a másik két rend előjogait követelniük (nem viselhetnek páncélt, vagy kardot; nem tarthatnak hátszlovakat, vadászebet, vagy sólymot; tilos uruk birtokán vadászniük; és nem lehetnek fogadott harcosaik sem).

A szabad parasztok földesuruktól bérlik földjeiket: szerződésükben megszabott módon kötelesek gondoskodni róla, földjeiről és házépéséről védelemért cserébe. Művelik szántóföldjeit, gondoskodnak veteményeséről, harcolnak háborúiban, és kiszolgálják asztalánál, csakúgy, mint a szolgák. Nekik azonban megvan a joguk, hogy elköltözzenek, vagy hogy tetszésük szerint cselekedjenek: a szabadság akkor is megbecsült érték, ha nem hoz túl sok hasznot.

Zsellérek

A zsellérek a parasztok legszegényebb rétege: csupán talpalatnyi földcsekével bírnak, mely arra elegendő csak, hogy éhen ne haljanak, és (remélhetőleg) kifizethessék a földbérletet. Ez a fizetség legtöbbször igen szegényes – kenyér, árpa vagy sör, hisz se idejük, se reményük nincs arra, hogy olyasmit állítsanak elő, ami többet ér egy ezüstpénznél. Életük rövid és siralmas, szegényes és kegyetlen, minden könnyebbség vagy kifinomultság nélkül. Uruknak végzett munkájukat, ha szolgák, a hagyományok, ha szabadok, a szerződés szabályozza: legtöbbször konyhai edénysúrolást, vagy szénahordást bízhatnak rájuk a földesúr házában pincéjében vagy más sötét zugaikban végzett alantas munkák mellett; a jó levegőn, a földeken végzett munka csak álom számukra.

A legtöbb zsellér szolgálóállapotú; kevés szabad választja ezt az életet, ha egyszer szabadságában áll másként tenni.

Kistelkes jobbágyok

Ők egy kicsit jobb helyzetben vannak, mint a zsellérek: földparcellájuk nagyobb az övéknél. Uruknak végzendő munkájuk rendszerint meghatározott mennyiségű, melyet a földesúr saját kezelésű majorságában kell végezniük. Ha azonban a termés saját birtokukon rossz, vagy felemelik a földbért, nem sokban különböznek a zsellérektől. Ha azonban szerencsések, lehet, hogy néhány tojást, vagy némi sajtot ki tudnak árulni a helyi piacon úgy, hogy az értékükhöz kapott pénzből futja egy fejszére, vagy egy fazelekorongra. Ha sikerül némi vagyont összegyűjteniük, megválthatják szabadságukat, feltéve, hogy szolgálóállásuk; vagy odahagyhatják a munkát és zárandoklatra indulhatnak; lehetnek belőlük kézművesek, diákok, keres-

kedők is akár, sőt, még a nemesség körébe is bekerülhetnek lányaik révén: némely elszegényedett kismanes mindent megadna egy gazdag hozományért, még ha az egy paraszti arával is jár.

Az egyház szintén toboroz tagjai közé a parasztságból: hisz az apáról fiúra öröklődő papi hivatal finoman szólva is lehetetlenség, legalábbis a többség körében. Ha egy jobbágyfiú elég eszes és elszánt, még abban is reménykedhet, hogy egy nap pápa lesz belőle, feltéve, hogy szülei megengedhetik maguknak, hogy munkáját nélkülözzék, ha sikerül bekerülnie egy nagyon híres monostorba, ha valóban rendkívül eszes; és ha nagyon-nagyon szerencsés.

Paraszti képességek

A világ igazán jelentős munkáinak jó részét parasztok végezték: szabad parasztok alapították Londont és Párizst, és később ugyanúgy megvásárolták a városnak is a szabad önrendelkezés jogát, mint önmaguk szabadságát. Egy lovag büszke kardja valószínűleg a kovácsmester munkája a vár alatt megbúvó faluból. Paraszti származású a legtöbb orvos, jogász, kézműves és városőr is. A nagy katedrálisok, Isten dicsőségének emlékművei, kőfaragók százainak kezét dicsérik. A királyok aranyát megannyi kereskedő, takács, szőlőműves vagy kalmár gyűjtötte egybe.

Ahogy a közemberek vagyona és képességei egyre csak növekszenek, úgy hanyatlik a nemesség birtokainak és kardjának ereje. Mindazonáltal ugyanekkor a legtöbb jobbágy és paraszt csupán két kezének munkájával és arca verejtékével keresi kenyerét. Kurta élet, magas bérletek, súlyos adók (hisz mint akik a másik létéről gondoskodnak, minden, a nemesek és a király által kivetett adót ők fizetnek) tartják a legtöbb parasztot a nekik rendelt helyen; ott, ahová a másik két rend véleménye szerint az Úr rendelte őket. Így, bár elméletben megvan rá a lehetőségük, hogy jelenlegi társadalmi helyzetük fölé emelkedjenek, ez egyelőre még századok távolában lebegő álom csupán.

VÁROSOK

A régmúlt dicső időkben a Római Birodalom tengernyi nagyvárosával egész Európát és még az azon túl eső területeket is behálózta. Azonban ennek a ragyogó, ám romlott időszaknak véget vetett a rómaiak hanyatlása és Isten büntető keze. A Sötét Korszakban a római városokat lerombolták, s velük együtt pusztult a civilizáció is, melyet hordoztak. A Sötét Kornak nem voltak városai.

A város kialakulása

Századokon át csupán apró, száználmas falvacskák lapultak a nemesi várak alatt, rejtve a barbárok, vikingek és mindenki más elől, aki a rend és béke lerombolására törekedett. Még a múlt leghatalmasabb városai, mint Róma és Londinium is pusztulásnak indultak, mert a lakosság jó része biztonságosabb területekre vándorolt. Amikor aztán a barbárokat elűzték, vagy letelepítették, az újból biztonságossá vált utakon ismét megindultak a kereskedők, a legtöbb nagyobb vár oltalmában megjelentek a vásárok, és néhány szabad paraszt lassan elkezdett visszaszivárogni a hosszú ideje elhagyott városokba.

Sok nemes felismerte, hogy azok az adók, melyeket a kereskedelmi vásárokat vetnek ki, gyakran bizony több bevételt hoznak, mint amennyit valaha is ki tudnak sajtolni jobbágyaikból. A tartós kereskedelmi központok kialakulá-



sából származó haszon reményében ezért sokan közülük szabadságot és önkormányzati jogot adományoztak e kereskedelmi helyek lakóinak. Néha az is előfordult, hogy feldühödött városiak fegyveres lázadása kényszerített ki ezeket a városi jogokat a bátor lakosok számára. Bármilyen legyen az ok, a földesurak gyakran bocsátottak ki díszes oklevelet az adott város lakosai számára: ez volt az ún. privilégium, vagy szabadságlevél, mely számos jogot biztosított a lakosságnak a földesúrnak fizetendő adóért cserébe.

Ezekből a szerény kezdetekből számos város született. Manapság már több száz olyan akad ezek között, melyeknek több mint ezer lakosa van. London és Genova 50 ezer feletti lélekszámmal büszkélkedhet, és Párizs, Milánó vagy Velenec, a déli tengerek ékköve még ennél is több, 100 ezer lakossal bír. Természetesen azonban egyik sem múlhatja felül Konstantinápolyt, a maga több mint félmillió lakosságával.

A szabadság veszélyei

A városokban nincsenek szolgák és urak. Mindenkinek joga van házasodni, költözni és tulajdont örökölni. Minden szolgaállású, aki egy évet és egy napot egy város falai közt tölt, szabaddá válik, és többé senki nem kényszerítheti arra, hogy ura valamely háborújában végezzen.

Természetszerűleg ott, ahol túl nagy a szabadság, hamar jelentkezik az anarchia és káosz is. Hogy elkerüljék ezt a veszélyt, a városiak életrehívták a városi tanácsokat, melyeket a kereskedelem legvagyonosabb és legtudósabb irányítói alkotnak. Ők szabályozzák az adókat és járadékokat, és hozzák a törvényeket, melyeket a városőrség és a bíróságok hajtanak végre. A városörök kemény fickók, hisz a városi élet sem könnyű – elég csak arra gondolni, hogy a kalmárok vagyona mennyi tolvajt csábít... A rossz hírű lebujsz csak úgy vonzzák a rossz hírű embereket, az ivászat pedig mindenkit bűnre csábíthat. Bár a városfalak távoltartják a

hadseregeket, szörnyeket és barbár hordákat, másfajta gonoszságot ellenben valósággal vonz a város. A házak és boltok zsúfolt rengetegében a hold és a csillagok sem világítanak, és gonosztettek egész sorát követik el az éjsötétjében. Ha pedig valahol fellobban a láng, úgy fal a tűz házat és boltot egyaránt, akár egy éhes bestia. Ha a tűzörség nem vet neki sebesen gátat, akár az egész város hamuvá éghet. Ám mindezen veszélyek dacára, a városok lakói hatalmasak, büszkék, és gazdagok.

A céhek

A kereskedelem a városok élete, és a céhek azok, akik irányítják. Vannak kereskedőcéhek, melyek az utazó kalmárok viselkedését szabályozzák, és egy segélyalap segítségével az utakon megesett balesetek következményeit is enyhíteni tudják.

A legtöbb városlakó ismeri saját kézműves céheit városán belül: a szerény vargáktól a gazdag aranyművesekig minden város kézműveseinek megvannak a céhei. Ezek gondoskodnak arról, hogy minden tagjuk termékei ugyanolyan minőségben és megfelelő áron kerüljen értékesítésre. Senki nem dolgozhat hosszabb ideig, alkalmazhat több inast, vagy hirdetheti termékeit a többiek rovására. A versengés ugyanis nézeteltérést szül, az pedig szegénységet mindenki számára. A céhek ügyelnek arra is, hogy a tagokról betegségük esetén gondoskodjon valaki, és hogy ha egy tag meghal, családjáról a temetési költségek és némi gyorssegély erejéig gondot viseljenek.

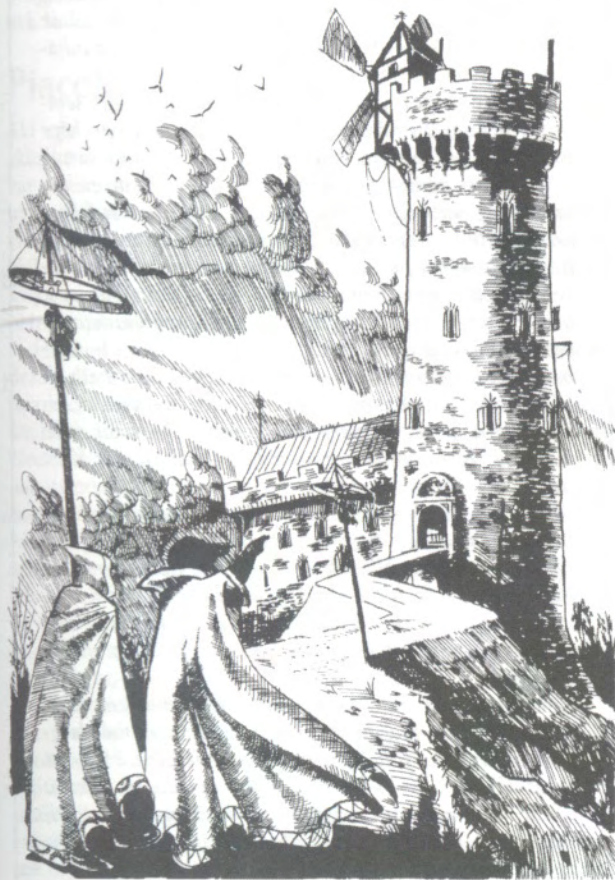
A céhek által működtetett rendszer általánosságban jónak mondható. Amíg valaki fiatal, inasként dolgozik egy mester mellett, és a szükséges tanulóévek alatti szállásért, ellátásért és tanításért munkájával fizet. Miután ezek az évek elmúltak és az inasvizsgát is letette, az ifjúból mesterlegény lesz, aki ugyan még mindig a mesternek dolgozik, de immár fizetségért.

Miután elegendő esztendő telt el, a mestersegélyt már a mesterség elsajátításával, az illető folyamodhat a céhtanácshoz teljes jogú tagságért. Ehhez egy „mesterremek” elkészítése és bemutatása szükséges: így kell bizonyítani, hogy valaki rendelkezik a szükséges képességekkel. Ez az utolsó lépcsőfok igen csúszós lehet: egyes céhtagok bizony megvesztegethetőek, és a mesterremek is hamisítható, vagy akár mágikus úton is készíthető. Ha egy mesterlegény igazán tehetséges, azt hamar felismerik: tolvajok várhatják türelmetlenül, mikor készül el mesterremeke, hogy ellophassák. Ám ha minden sikerül és a munkát elfogadja a céhtanács, a legényből mester válik, és jogot nyer arra, hogy a tanácsban ülhesse, szabadon dolgozhasson, és hogy inasokat fogadhasson. Így biztosítja a céh azt, hogy minden mester igazán érte a mesterségét.

Céhek listája

Bármely méretű és jellegű városban előfordulhat az alább felsorolt céhek többsége, vagy akár mindegyike.

- Gyapjú: kárpitszövők, szövők, kelmefestők
- Bőr: cserzővargák, tímárok
- Építőmesterségek: ácsok, vashengerelők, festők, üvegfüvők, kőművesek, kőfaragók
- Élelmiszer: kofák, szakácsok, serfőzők, pékek, mártáskészítők, borászok, mészárosok
- Ruházat: szabók, vargák, nyergesek, kalaposok, sarkantyúkészítők, nyeregtakaró-készítők
- Fegyver: páncél- és fegyverkovácsok, íj- és nyílkészítők
- Felszerelés: fazekasok, övkészítők, lenszövők, gyer-tyaöntők, kádárok



- Egyéb: aranyművesek, könyvkötők, pergamenkészítők, alkimisták, amuletkészítők, hajóácsok, írnokok, kocsmárosok, borbélyok.

Igazán nagy városokban még ennél is több céh létezik. A legnagyobbakról egyenesen azt suttojják, akadnak bennük bizonyos titkos céhek, olyanok, amelyek működését vagy minden józan gondolkodású ember elítéli, vagy olyan ősi és bonyolult praktikák gyakorlói ők, melyeknek rejtve kell maradniuk az avatatlan szemek előtt.

Néha egy ilyen titkos céh valamely munkája, ritkábban egy valódi mesterremekük bukkanhat fel valahol: egy ékkövekkel kirakott madár, mely mozog és dalol, a hold fázisai szerint; egy kőből készült éggömb, mely minden látható felfüggesztés nélkül forog tartójában; egy különlegesen veszélyes mérge, melynek már pusztán érintése is öl; hátszló, mely képes számolni és ért latinul; vagy egy tükör, melynek ezüstös mélységeiben mintha halak úszkálnának...

Nem minden céhtag férfi: a városok általában mindenkinek, aki dolgozni szeretne, szeretnék biztosítani a lehetőséget rá. Feleségek és lánygyermekes csatlakozhatnak a férj és apa céhéhez, és gyakran öröklök özvegyek elhunyt férjük üzletét és pozícióját. Számos céh alkalmaz mindenféle korlátozás nélkül nőket soraiba, és néhány közülük, mint például a fonóké vagy a nyomtatóké, kizárólag asszonyokat fogad be.

A falak

Sokan, akik először látogatnak egy városba, bizony meglepődnek, mennyire zsúfoltak és zártak ezek a helyek. Az ok egyszerű: a védelem. Éppúgy, ahogy a vár és annak lakótornya urának védelmét szolgálja, hasonlóképp egy város falai is védelmet nyújtnak a rablók, a háborúk, vagy a túlságosan nagyra törő nemesek ellen. Nem szabad elfelejteni, hogy sok városnak erőszakkal kellett kivívnia szabadságát, hogy ezért sok nemes féltékenyen tekint erre a szabadságra, és semmit nem szeretne jobban, mint az ilyen város feletti uralmat megszerezni. A falak pedig tömeget, büzt, tolvajlást, sötétséget, tüzet, sőt, járványokat is fialhatnak. Bár az élet megy tovább, a szabadságnak megvan a maga ára.

Utak

Ha valakinek az útja a büszke városok egyikébe visz, valószínűleg azoknak a nagy utaknak az egyikét használja, melyek a fontosabb városokat, várakat és monastorokat összekötik: ugyanazon az úton jár, ahol a bátor kalmárok és kereskedők is utaznak. Ezek az utak általában erős kapukon át vezetnek a városokba: ezeket baj esetén gyorsan be lehet zárni. Napszállta után általában mindig megteszik, hogy védjék a város lakóit a rossz szándékú emberektől és más lényektől odakint. A városon kívül, közvetlenül a kapu előtt, az út mellett húzódnak a legszegényebbek nyomorúságos viskói. Néhány ezek közül a viskók közül valójában papok által vezetett ispotály a sebesült vagy fáradt utazók számára. Más ispotályok is léteznek a flakon kívül, ezekben leprások és más szerencsétlen számkivetettek tengetik életüket, akiket általában mindenki elkerül.

Városi utcák

Mihelyt valaki a városkapukon belülre kerül, a kép kéletesen megváltozik. Az országutak ugyan tovább folytatódnak a városon belül, ám már városi utcákká alakulnak át. Ezek a főutcák jól karbantartottak, alaposan kikövezve, szennyvízelvezető árkokkal két oldalon; sár nemigen marad meg rajtuk. Itt lovon és gyalog járókat

egyaránt találni, csakúgy, mint a nagyon gazdagok hintóit, és az áruszállító szekereket. A mellékutcák az épületek között húzódnak: gyalogosok, ludak, kutyák, macskák, bármi, amit a fenti ablakokból kihajítanak, bármely féreg, mely meg tud itt élni, meg egy pár szívós öszvér, amelyek azokat a zsákokat hordozzák, melyek túl súlyosak már egy embernek – mind itt tanyáznak.

Egy művelt párizsi

Hogy mit is jelent ma a párizsi egyetemen tanulni? Ó, zokogj szív, hát nem tudod? Nincs ennél jobb élet, sem e világban, sem a következőben, hisz itt egy mindenkiért, mindenki egyért van; aki pedig nem ezt vallja, azt vigye el az ördög! Oda megyünk, ahová csak akarunk, azt tesszük, amit jónak látunk, és kész. Én a magam részéről nem hajtok fejet senki úr előtt, nem igaz le senki, és végképp nincs szükségem papi zsoltosmákra a lelmem üdvösségéért. Vívótudományom bármikor összemérem Franciaország legelőkelőbb nagyurával is, ha kell, és csak nevetek azokon, akik elvesztegetik életüket. A városi polgár, ha engem kérdeznek, nem okosabb, mint a vászon, amit elad, éppúgy, ahogy a paraszt sem jobb mint a kecskéi vagy disznai. Az én társaságom Galenus és Arisztotelész: százszor becsebbek ők nekem minden élő embernél.

A püspök már megint ellenünk prédikál! Minden áldott nap, amikor felébredek, megköszönöm a Boldogságos Szűzanyának, hogy nem tartozom azok közé, akiknek törődniük kell azzal, amit a püspök mond vagy tesz. Legutóbb kizavartak minket a tantermeinkből-erre mi a piactéren és a városi közkertben tartottuk meg az előadásokat. Apám idejében a városöröket küldtek ellenünk, mintha parasztok volnánk, aztán a különbséget a városörök a saját bőrükön tapasztalták meg keservesen, mikor megéreztek a párizsiak kardjának életét.

Nem, a püspök valójában nem tehet ellenünk semmit. Ami igazán feldühít azonban, az, hogy van képe istentelennek nevezni bennünket! Minket, akik láttuk a Templom bennsejét, akik megérintettük az ereket, melyek az emberek élő lélegzetét hordozzák testükben, minket, akik a régiek lábainál ülhetünk!? Miféle jögon íté el minket a püspök? Ha nincs egy vasam se, amivel kifizethetném a mestereimet az órákért, hát igen, bizony akkor ellopok egy erszényt. Coucy ura letarolhat egy egész aratást, a kocsmáros vizezheti a borát – hát nem bűnösök ők is ugyanúgy? Ha bős atyák elzárják a lányukat amikor arra járunk mulatni, az bizonyára azért van, mert félnek, azok a szukák jobb ízlésűnek bizonyulnának, mintha ők keresnének férjnek nekik...

A népek mindenfeléket beszélnek rólunk, de ez vagy tudatlanság, vagy irigység. Azonban egyvalamit tisztáznom kell. Azt állítják egyesek, hogy a mi imádott Mesterünk, Arisztotelész magával a Hazugságok Atyájával vitázott egykor a címéért. Nos, ezt mi sem vitatjuk, csupán ahhoz ragaszkodunk, hogy Arisztotelész győzött.

Senki ezen a világon nem diktálhat énnekem, kivéve az Egyetem Mestereit. Hiába, ha egyszer már megízleltem a szabadságot, nem élhetek nélküle. Hogy itt lehessek, és élhessek, meg kell tanulnom éhezni. Azért, hogy egyszer professzor lehessek, igazán megéri, hogy fogadjak rá a Pokol hatalmaival, nem?

Hogy minél több embert zsúfolhassanak össze minél kisebb helyen, a nagyobb városi épületeket általában két-három-, sőt négy emeletre építik. A felsőbb szintek gyakran nagyobbak, mint a lentiek, így a szembenlévő emeletek gyakorta szinte összeérnek. A fény így még nappal is szinte alig hatol be ezekbe a városi sikátorokba.

Éjszaka a városban

Míg a városok nappalai nyüzsgők és termékenyek, az éjszák egészen mások. Egy városi éjjel sötétje egészen más, sokkal mélyebb, mint bármely falué. Ebben a sötétben nagyobb veszélyek is leselkedhetnek az óvatlanra, mint holmi tolvajok és útonállók. Az éjszakai élet is virágzik: uzsorások, orgazdák, szerencsejáték, prostitúció, sőt, az ördögimádás is előfordulhat...

Minden utazó ügyeljen magára, ha az olyan öreg és óriási városokba látogat, mint Róma, Párizs vagy Konstantinápoly: a jelen veszélyei gyakran eltörpülnek a múlt árnyai mellett. Mondják, vannak éjszakák, amikor szellemek kísértene az utcákon, felidézve a város régmúltjának valamely háborúját, éhínségét, járványát vagy felkelését. Ennél is háborzongatóbbak azonban azok a történetek, melyeket bizonyos vénséges alagutakról, katakombákról vagy szennyvízcsatornákról regélnek: számos öregebb város alatt ott húzódnak ezek a járatok, melyek eredete a klasszikus ókorig nyúlik vissza, vagy még előbbre. Ezekben a szentségtelen mélységekben démonok és más élőholt kreatúrák lappanganak, melyek mindenkit elpusztítanak, aki csak lemerészkedik közejük. Azt is suttogják, hogy bizonyos szentségtelen éjszakákon ezek a teremtmények felmerészkednek a felszínre is. Igaz, hogy akadnak mesék ősidők óta föld alá rejtett hatalmas kincshalmokról is, ám ezeket a fentiek ismeretében bölcsebb nem keresni. Sokkal biztonságosabb és kényelmesebb odafent a felszínen, éjszaka otthon; egyáltalán, a legjobb egy olyan újonnan alapított városban élni, amelynek nincsenek sötét titkai.

Piacok

Aki egy nagyvárosban vásárol, nem kell messzire mennie: akár készre főzött ételeket is kaphat a piacokon, tavernákban és kocsmákban. A piacokon természetesen kínálnak nyers élelmiszereket is: más-másfélét minden egyes nap, és vidékről friss vaj, szárnyas, hús, tej, hal és zöldség érkezik. Néhányan a kézművesek közül boltjaikat használják műhelyként is, és termékeiket, mint amilyen a bőr- illetve textilárú, a piacokon értékesítik.

Ha a piacok zsúfoltnak tűnnek is, a havonta megrendezett vásárok az év enyhe hónapjaiban még ezeken is túltesznek. Ezeknek a vásároknak az alkalmával, melyeket általában valamely ünnepnapon rendeznek, a város igazi életre kel. Egy valódi nagyvásár akár nyolc napig is eltart: színdarabok és misztériumjátékok kerülnek bemutatásra a céhek tagjainak előadásában vagy támogatásával, a közönség szórakoztatására vagy vallásos okulására. A színészek akár egészen messziről is idesereglenek: maszkosok, bábosok, zenészek és énekesek egyaránt akadnak közöttük.

Ezen vásárokat olyan kalmárok is látogatják, akiknek lerakatai vannak az olyan messzi városokban is, mint amilyen Párizs, Velence, vagy épp Konstantinápoly. Nemcsak eladni jönnek azonban, történeteiket is szívesen megosztják mindenkiel olyan helyekről, ahol még kevesen jártak. Itt a botcsinálta varázslóknak is alkalmuk nyílik, hogy eladják bájitalaikat és más bűvös kotyvalékaikat. Az alkimisták is felállítják bársonysátraikat, hogy portékájukat áruba bocsássák az igazán vagyonosoknak. Mi több, gyakran máguosok is ellátogatnak ide, kísérőik körében, hogy rejtélyes tár-

York

York tipikus újonnan alapított angol város. Két piac-tere van, mindkettő a városközponttól nem messze. Friss és készre főzött ételt egyaránt kapni itt, színdarabokat és fesztiválokat rendeznek rajta, és napos időben dalnokok és bárdok mutatják be művészetüket. A városban kolostorok és monostorkertek is megtalálhatóak, éppúgy, mint a számos templom körüli temető. Ha már szóba került, meg kell jegyeznünk, hogy a városlakók korántsem kevésbé vallásosak, mint a bárhol máshol élők. Hitük éppoly szilárd mint másoké, s enyhülést ígér a városi élet megannyi veszedelmére és kihívására. York városában harmincöt kisebb-nagyobb templom és nyolc kápolna áll a mintegy tízezer lakos rendelkezésére; alapjában véve minden lakosnak akad hely az Anyaszentegyház kebelén.

gyakat vásároljanak, vagy csupán azért, hogy élvezze mindama szórakozási lehetőségeket, melyeket egy szerény város csak nyújtani képes.

Munka és szórakozás

A legtöbb városban, ha éppen nincs vásárnap, a munkaórák valamivel napkelte előtt kezdődnek, és napnyugtáig tartanak. Vásárnap természetesen mindenki templomba megy, szombaton pedig csak feleannyit dolgoznak. A piacnapok és más ünnepek összesen mintegy nyolc hetet tesznek ki egy esztendőben. A látogatókat minden városban szívesen fogadják, bár általában mindenkinek magának kell ügyelnie a biztonságára és a jólétére.

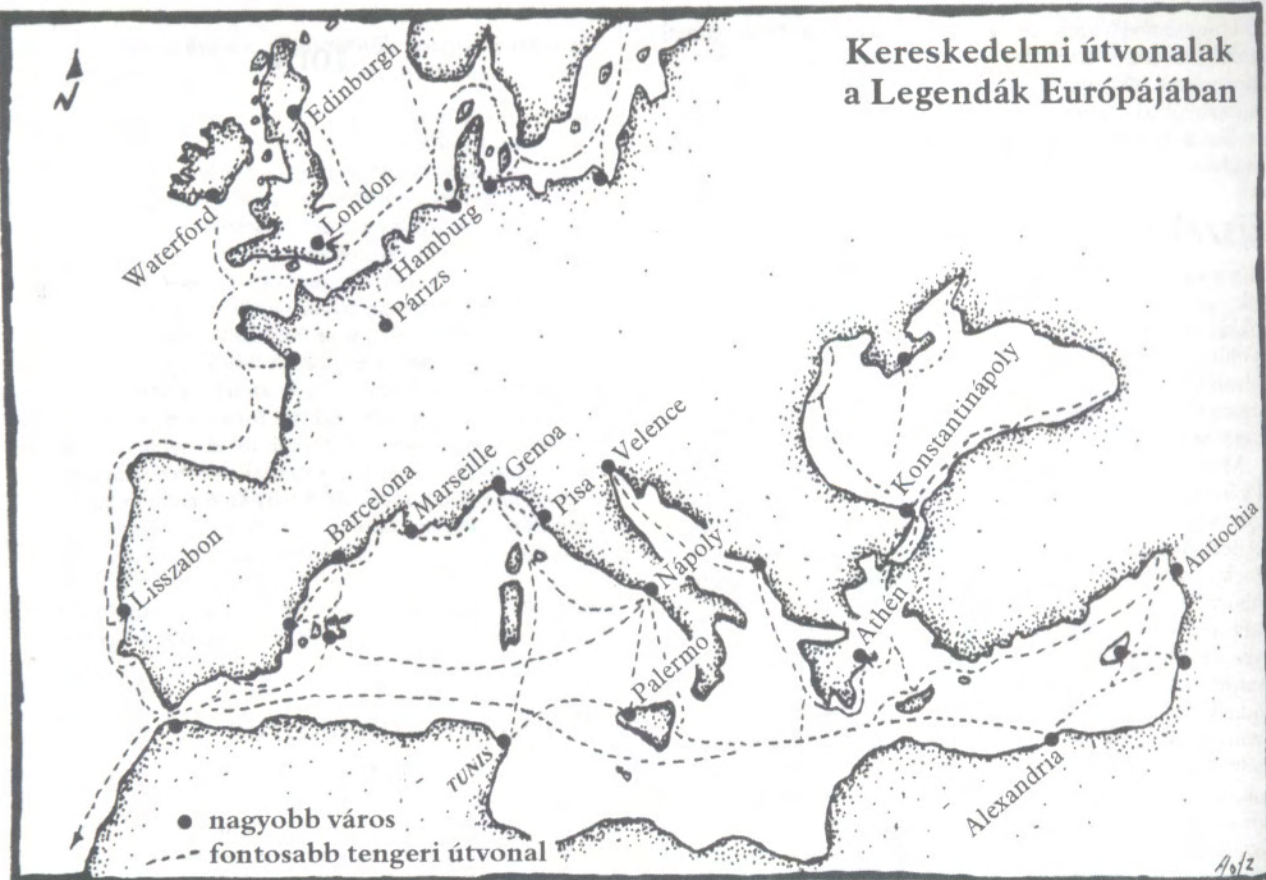
Bár a városokban csak korlátozott hely áll rendelkezésre, mégis állandó az építkezés; néha a falakat kell megjavítani, néha pedig különösen hosszú távú munkálatokba kezdenek, mint például egy katedrális építése. A legnagyobb székes-egyházakat évtizedekbe telt befejezni: Chartres katedrálisán például kilencven esztendeig dolgoztak a mesterek. A legtöbb városlakó az ilyen nagyszabású építkezéseken vagy személyes munkájával, vagy pénzadományával vesz részt: mindannyian szeretnék, ha lakóhelyük főtemploma városuk gazdagságának és szentéletűségének jelképévé válhatna. Emellett nem szabad elfeledkezni azokról az építőpáholyokról sem, akik városról városra járva ajánlják fel szolgálataikat minden nagyobb építkezéshez. Azonban mivel egy-egy építkezés sokáig elhúzódhat, ezek a „vándor” mesterek gyakorta megbecsült polgáraivá válnak egyik-másik városnak.

Oktatás

A városok a tudás központjai is. A plébánosok mindenféle társadalmi rétegből származó gyermekeknek megtanítják az írás-olvasás és a vallás alapjait. Igaz, hogy kevés a könyv és mind kézzel másolt, de sok egyházi ember rendelkezik néhányval. York városában például van egy iskola papok és klerikusok számára, amely egyszersmind az egyetemekre is felkészít.

Ez a korszak az egyetemek aranykora: sok fontos város, mint például Párizs, Oxford, Padova vagy Orléans rendelkezik eggyel. Az egyetemek diákjai és a mesterek együttesen egy céhet alkotnak, mely erősen emlékeztet a kézműves céhekre. Lehet, hogy az előadásokat bérelt épületekben vagy esetleg egy pajtában tartják, ám nincs büszkébb céhe a világnak, mint a tanultaké. Azok a di-

Kereskedelmi útvonalak a Legendák Európájában



ákok, akik tulajdon városuk egyetemét látogathatják, megőrzik városi büszkeségüket is, egy csoportba tömörülnek, és így valósággal kihívják maguk ellen a máshonnan érkezetteket. Általános szabály, hogy amíg egy diák tisztességgel fizeti tandíját mesterének, addig kizárólag neki tartozik felelősséggel; a mester pedig csakis az Egyháznak. A diákok bizony gyakorta kihasználják ezt a kiváltságukat és valósággal bosszantják a nemeseket, ahogy körsétákat rendeznek a városban törökkel és kardokkal felfegyverkezve. Nem csoda, hogy a két csoport gyakran csap össze, és hogy a diákokról a köztudatban élő kép – szegény, léha, megbízhatatlan, nagyszájú személy – igen gyakran megalapozott. Sok városi polgár bizony egyáltalán nem lenne meglepve ha maga az Ördög jelenne meg egy napon valamely különösképp megátkozott diákért, hogy a Pokolra vigye.

A diákok általánosságban három évig tanulnak, mielőtt első nagy vizsgájukon átesnének. Azok akiknek ez sikerül, megkapják a baccalaureus címet, és ezentúl segíthetnek az oktatásban. Három újabb tanulóév után az ilyen segédekből mesterek válnak. Az általános tantárgyak egyébként a jog, az orvostudomány, a teológia, a zene, a retorika, a logika és az algebra.

Pénz

A legfontosabb, amikor valaki Ars Magica kalandban pénzt használ az, hogy a valódi pénz – legyen az érme, papírpénz vagy bármely elvont formája – nem szükséglet, csupán kényelem. Ha a középkor világából hirtelen minden pénzerme eltűnt volna, lehet, hogy rengeteg igen dühös embert lehetett volna látni, ám az élet alapvető körforgása valószínűleg nem sokat változik. Az igazi értékeket ugyanis már akkor sem pénzben mérték.

A vagyon alapegysége a föld. A földbirtok élelmet, ruházkodást és menedéket biztosít; ha valakinek nincs

birtoka, nagy az esély a halálra. Ám épp azért, mert ennyire nagy az értéke, igen kevesen adják el. Csereüzletekben általánosságban gabonát és jószágot használnak, de csupán akkor, ha valamelyik félnek jelentős haszna származik az ügyletből. Az arany és az ezüst ezért ideális pénzeszköz: hordozható, értékes, és bármilyen másra tökéletesen alkalmatlan.

A középkori pénz nem azonos a modern pénzzel. Ha valaki a legendák Európájában pénzt használ egy csereüzlet lebonyolításához, azért teszi, hogy megszerezze azt, amit szeretne. Ahelyett, hogy például csirkét vagy kenyeret adna érte, ezüstöt vagy aranyat cserél.

Az aranyat és az ezüstöt nem a saját értékükön használják. Egy középkori pénzérme csupán egy darab nemesfém, melyre felvésték annak a nemesnek vagy papi személynek a jelét, aki verette. A jelzés megállapítja az érme súlyát és a tiszta ezüst vagy arany arányát az adott veretben. Bárki, aki birtokolja az érmét, vásárolhat vele: a tény pedig, hogy aranyérméről van szó aranyrög helyett, a valódiságát tanúsítja. A pénzverők rendszerint elhelyeznek valamilyen képet, címet, templom rajzát a pénzen (az utóbbit rendszerint, ha a kibocsátó papi személy). Ezek mind arra szolgálnak, hogy megnehezítsék a hamisítást, továbbá a kibocsátó hírneve és vagyona arra is biztosíték, hogy a veret jó minőségű. Azt, hogy mennyi juhot lehet egynegyednyi, 80 százalékos tisztaságú aranyérmén vásárolni, az dönti el, hogy a pástör mennyit akar keresni az üzletben.

Egy földesúrnak rendszerint érdekében áll a saját pénz verése, feltéve persze, a az emberek elfogadják azt, mint jó pénzt. Azt azért meg kell említeni, hogy az emberek természetesen mindig szívesebben fogadják például Franciaország királyának, mint Toulouse urának pénzét.

A legendák Európájának sok jobbágya úgy éli le életét, hogy soha nem lát pénzt. Bárki, aki szegényebbekkel üzle-
tel, megkötheti a cserét kisebb értékű árukkal is: egy tucat

tojás, egy yardnyi posztó, egy tál étel, vagy valamely szolgáltatás egy kézműves esetén. Az olyan intézmények, ahol gyakran fordulnak meg utazók, rendelkeznek valamiféle árlistával, így elfogadnak készpénzt is. Gyakran kínálnak többféle szolgáltatást is egyben úgy, hogy az összérték már elég nagy legyen ahhoz, hogy pénzben lehessen fizetni: például az éjszakai szállás, istálló, a háts ellátása, étel, ital tipikus kombináció. A városokban már gyakoribb a pénzforgalom, itt több kereskedő is akadhat, akiknek üzleti ügyei szükségessé teszik, hogy készpénzzel foglalkozzanak.

Az érméket néha félbe vagy negyedbe vágják, és ezeket a „töredékeket” aztán váltópénzként használják.

A papírpénznek csupán egyetlen formája létezik, az utalvány. Ha egy nemes tartozik valakinek, ír egy adóslevelet valamelyik bankháznak vagy az adott személy nevére, lepecsételi; így könnyen szállítható papírpénz formájában kerül át egyik személytől a másikig az összeg, mely egy adott megállapodás szerinti bankházban bármikor beváltható. Ugyanzen elv szerint lehet például földbirtokról is intézkedni.

Ellenjegyzett utalvány esetén az irat tartalmazza néhány befolyásos vagy különösen gazdag ember aláírását is. Elméletileg az ő aláírásuk a garancia az utalvány kibocsátójának becsületességét illetőleg. A gyakorlatban, ha az eredeti kibocsátó nem fizet, az adósságot az ellenjegyzőktől szokás behajtani. Természetszerűleg ennél fogva a legbiztosabb ellenjegyzés egy király vagy egy érsek aláírása.

Még egy megjegyzés a középkori pénzzel kapcsolatban – rendszerint negatív képzetek kapcsolódnak hozzá. Bármely, az életbenmaradáshoz szükségesnél nagyobb haszon szerzésére irányuló törekvés bűnnek minősül. Ha valaki pénzt kölcsönöz kamatra, elköveti az uzsora bűnét – bár a vélemények eltérnek azzal kapcsolatban, vajon valamennyi kamat bűnös dolog-e, vagy csupán a 10, 12.5, vagy 20 százalék felettieket követelők azok, akiknek biztos a helye a Pokolban. Ám hogy biztosak legyenek a dolgokban, a jó keresztények rendszerint a hitük szerint már amúgy is elkárhozott népekre hagyják az efféle üzletelést: a szaracénokra, a zsidókra, és az itáliai bankárcsaládokra.

A pénzrendszer:

- **forint** (Itáliai, firenzei veret)
- **font** (angol)
- **livre** (francia)
- **frank** (francia)
- **márka** (német)
- **dukát** (velencei)

Ezek az különböző pénznemek és megjelöléseik egy font tiszta ezüst értékére vonatkoznak. Mivel egyfontnyi ezüstöt meglehetősen nehéz lenne cipelni, az itáliai pénzeket aranyból verik, olyan minőségben és tisztaságban, amely megfelel a fenti értéknek. Egy fontban 240 ezüstdénár van. A különböző birodalmak, sőt, városok és országrészek pénzei mind különféle tisztaságúak és értékűek, ezért van, hogy például egy párizsi frank akár tíz százalékkal is többet érhet, mint a bordói frank. Nem túl rég egy általánosabb rendszert kezdtek el használni, mely köztes értékű pénzekkel operál:

1 shilling (angol), vagy sou (francia)=12 dénár

1 font (angol) vagy livre (francia)= 20 shilling vagy sou.

Megjegyzés: a forint és a dukát a leginkább biztos és becses veretek.

Kezdővagyon a játékban

Azoknak a játékosoknak, akik szeretnék feljegyezni, mennyi is karakterük induló vagyona, egy kezdőtáblázatot készítettünk, mely alább található és minden karakter indításakor használható: dobjunk egy egyszerű dobást, és a karaktertí-

pusnak megfelelően szorozzuk meg a megfelelő számmal. Az eredmény azoknak az ezüstöknek a száma, amennyivel a karakter a játékot elkezd. Az erre a kategóriára vonatkozó Erényekkel és Hibákkal induló karakterek természetesen alkalmazzák az ott leírt módosításokat.

Csatlós: egyszerű dobás x3

Bajtárs: stresszdobás x5

Mágus: stresszdobás x7.

Árlista

Az itt következő árlista azokat az árucikkeket tartalmazza, amelyek a provanszál területeken (Dél-Franciaország) szerezhetőek be, bár szükség és tetszés szerint könnyen behelyettesíthető bármely pénzrendszerbe. Arra szolgál, hogy a játékosok számára megkönnyítse a játékbeli vásárlásokat, emellett a legendák Európájának árvizsnyaiba is betekintést enged. Természetesen az árak időről-időre változhatnak, így ez a táblázat is csupán hozzávetőleges áttekintés. Mi több, az árak nem jelentik automatikusan, hogy bárki, akinek elegendő pénze van, megvásárolhatja az adott árucikket: egy vár vagy egy láncpáncél esetében ez korántsem egyszerű, bár igaz, hogy fegyverkovácsokat és kőműveseket lehet bérelni. A vagyont igazából társadalmi helyzet és születés szerint, nem pedig aranyoszsákokban számolják, bár, különösképp a nagyobb városokban, ez ma már változóban van. Ha a játékosok valóban szeretnék nyomon követni az árakat történetük során, az itt megadott árak segítségével egy teljesebb lista elég könnyen kiszámítható.

Amikor negyedekre és felekre utalunk, az alatt a fentebb említett negyed- illetve félpénzeket értjük. A középkori ember előszeretettel vágta el az érméket, hogy váltópénzhez jusson, ha épp arra volt szüksége, és ezek a kisebb értékű „veretek” viszonylag gyakoriak is voltak.

Az árakat livre-ben adtuk meg; ahol a megnevezés mellett körülbelüli érték áll, az azt jelenti, hogy az áru minőségétől függően az ár is különböző lehet.

Élelem

Gyenge minőségű bor.....	1/4
Jó bor	1/2
Kiváló bor	2
Minőségi bor	15
Ser, pint	1/2
Barnasör, pint	1
Égetett szesz, pint	4
Hús, font	1/2
Sajt, korong	1/4
Füstölt kolbász (5db)	2
Ragu, tál	1/4
Friss eper, pint	1/2
Kenyér, egész	1/4
Répa, csomó	1
Étkezés, egy fő	1
Lakoma, egy fő	5
Só, zsák	1/2
Bors, zsák	140

Felszerelés

Tál, fa	1/2
Tál, ón	3
Tál, ezüst	87

Vasserpennyő	2
Üst, vas	16
Kötél, 10 láb	2
Olajmécses	8
Könyv, üres, 20 oldal	11
Könyv, üres, 50 oldal	18
Kézirat, illuminált	150
Parázstartó, bronz	23
Műhelyfelszerelés	800
Pecsétnyomó, ezüst	75
Pecsétnyomó, arany	320
Az „Igazi” Kereszt egy szilánkja	8
Valamely helyi szent ereklyéje	70
Kereszt, arany	105

Szerszámok

Ácsfelszerelés	42
Kőfaragószerszámok	38
Vasvilla	7
Eke	12
Kasza	9
Feszítővas	6
Üllő	112
Csiga 2:1	32
Csiga 3:1	55
Csiga 4:1	89
Nehéz lánc, láb	22
Napóra	14
Homokóra	17

Ruházat

Alsónemű (harisnya)	1-3
Ing (chemise)	1-3
Felsőruha (pellison)	2-5
Tunika (bliaut)	2-5
Köpeny	3-9
Csuklya	1-3
Szandál	1-2
Facipő	1-2
Lovaglőcsizma	5-9
Öv	1-3

Szolgáltatások

Kétszemélyes szoba egy fogadóban	2
Egy városőrt megvesztegetni	3
Egy magisztrátust megvesztegetni	18
Egy szolgál bére, 1 hét	5
Zsoldoskatoná bére, 1 hét	8
Városi szajha	2
Kurtizán	8
Béres, egy esztendei bére	10
Lovag egy napi fizetsége	20
Zsoldos íjász egy napi bére	5
Szekér és két ló kölcsönzése egy napra	1

Fegyverek

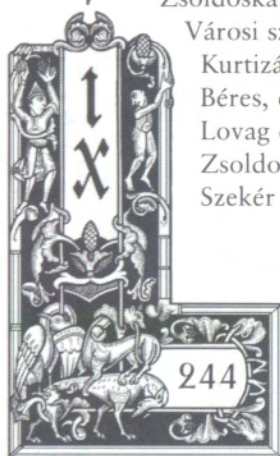
Tőr	3
Rövidkard	38
Hosszúkard	98
Fattyúkard (másfélkezes)	154
Kétkezes kard	240
Rövid lándzsa	2
Hosszú lándzsa	5
Kopja	30
Hajtóbárd	18
Balta	11
Bárd	42
Nyeles bárd	67
Alabárd	144
Bot	2
Buzogány	20
Pöröly	29
Csatacsillag	39
Szöges cséphadaró	98
Dárda	12

Páncél

Mellvért, bőr	7
Mellvért, kivert	10
Mellvért, gyűrűs	23
Mellvért, pikkelyes	76
Mellvért, lánc	140
Bőrpáncél ing	12
Kivert bőrpáncél	17
Gyűrűspáncél ing	55
Pikkelypáncél ing	102
Láncpáncél ing	205
Teljes bőrpáncél	19
Teljes kivert bőr	42
Teljes, gyűrűs	86
Teljes, pikkely	155
Teljes, lánc	420
Gyakorlópajzs	8
Kerek pajzs	12
Lovagi pajzs	23
Normann pajzs	87
Pavéze	105

Állatok

Csirke	1/2
Ökör	32
Sertés	9
Juh	7
Póni	63
Szamár	72
Málhásló	138
Hátasló	214
Harci paripa	530



Közlekedés

Komp, egy átkelés	1/2
Hajó, egy átkelés	3–20
Szénásszekér	18
Málhásszekér	27
Nyitott hintó	54
Zárt hintó	98
Csónak	54
Kishajó	110
Kereskedőhajó	3500

Építkezés

Erdei kunyhó	80
Jobbágyház	300
Erődített városi ház	4000
Erődített nemesi kúria	5000
Kisebb vár	90.000
Nagyobb vár	125.000
Királyi vár	300.000

Bevételek, átlagban

Egy szegényebb lovag átlagos évi jövedelme	50–60
Egy gazdagabb lovag éves jövedelme	1000–3000
Egy nagyobb birtok éves bevétele (pl. hercegség)	5000–6000
Egy gazdag kereskedő éves bevétele	1000
Egy bérlő által évente fizetett összeg, acre-enként	15–25

Büntetések

Hagyományos pénzbüntetés magánjogi bűnök esetén	60
--	----

Csereüzlet

Ha valaki nem pénzzel kíván fizetni, a csereáruk közül a legolcsóbbak a tojás, kenyér és sajt, ezt követik a sör, bor, hús, ruházat és csirke, aztán macska, juh, kecske, sertés, majd a marha, és végül a lovak. Egy-egy kiváló hátszló pedig gyakran többet ér, mint egy ember.

Földrajz

Európa földrajza bonyolult és bizonytalan. Azokon a helyeken, ahol a múltban a barbár támadások a legrosszabbak voltak, kiskirályok (és királynők) abszolút hatalommal uralják tulajdon területüket, és csak azoknak a szomszédos uralkodóknak a hatalmát hajlandóak elismerni, akik elég erősek ahhoz, hogy legyőzzék lovagjaikat.

A régi Róma és Hellasz területén, ahogyan az ősi időkben is, a leghatalmasabb városállamok osztoznak. Angliában pedig új és különös hatalom uralkodik: egy király, aki minden nemes és nemtelen ura, s nem csupán névlegesen, de ténylegesen is övé minden föld, az egyik parttól a másikig. A hódító Normandiai Vilmos herceg teremtette meg ezt az uralmi formát, s máig az ő leszármazottai ülnek a trónon.

Írország

A világ nyugati szélén fekszik Hibernia szigete, mely még a rómaiak számára is túlságosan messze volt ahhoz, hogy meghódítsák. Kelták lakják, vadászok és pásztorok népe, akik egy furcsa barbár nyelvet beszélnek. Ezért is furcsa, hogy az egész keresztény világ legnagyobb és legszebb monostorai és legjobb szerzetesei itt találhatók; csakúgy, mint a Verditiusz Ház legjobb mágusai.

A kelták tüzes és büszke nép, akiket annak idején a vikingek törtek meg, és csupán saját uraikat ismerik el maguk felett. Hibernia öt királyságra oszlik, ezek: Ulster, Connacht, Leinster, Meath, és Munster. Úgy mondják, hideg, de csupaszöld ország, és hogy minden földi birodalmak közül ez esik a legközelebb Arkádiához (Tündérföld). Onnan származó szörnyek, lábasjóság, lovak, kutyák és már kreatúrák néha átjutnak valahogy hiberniai vidékekre, és a legendák szerint a kelta törzsek rendszerint véres harcokat vívnak egy-egy ilyen bűvös állat birtoklásáért.

A Brit-szigetek

A Hiberniai-tengertől keletre terül el Anglia, Skócia és Wales. Anglia alföldjét jelenleg János király uralja, aki zsarnok és bolond hírében áll, és akit sem jobbágyai, sem nemesi nem szeretnek túlságosan. Az angolok magukat a vikingektől származtatják, és igencsak szeretnek hódítani. Királyuk kontinentális hűbértoka, Aquitánia Délnyugat-Franciaország legjobb földjeit foglalja magába; el lehet képzelni, mennyire keserű falat ez a francia nagyurak számára. Az angol király legszívesebben már meghódította volna Walest és Skóciát is: csak Isten tudja, miért vár vele még mindig.

Anglia területének legnagyobb része már mezőgazdasági művelésbe vont vidék. Azok az erdők, melyek még megmaradtak, azoknak a mitikus állatoknak szolgálnak utolsó menedékkül, melyeket elűzték ősi lakóhelyükről. A legmélyebb vadonokat egyszarvúak járkák, és jaj annak, aki megpróbál kivágni ott egy fát.

Wales szegény ország, ahol az embereknek harcolniuk kell a vadállatokkal az enivalóért, és ahol földet égetnek, ha melegedni akarnak. Azt mondják, e föld lakói mind pogányok. Wales számos kis királyságból áll, melyek csupán egyetlen dologban értenek egyet: gyűlölik az angolokat, valamivel jobban, mint egymást. Azt is suttogják, hogy Wales egyes részein igen erős a mágia, sőt, hogy néhány walesi királyságot halhatatlan mágusok, vagy egyenesen nemestündérek uralnak. Ebben lehet némi igazság, hiszen az angolok a mai napig nem tudták meghódítani e területet.

Skócia annyira Isten háta mögötti ország, hogy még a rómaiaknak se kellett. A skótok nem beszélnek sem angolul, sem franciául, sem latinul, a pusztai földön alszanak nyomorúságos viskóikban, és nyers húst esznek. Országuk olyannyira hegyes, hogy nincsenek sem gazdaságaik, sem termőföldjeik, így kénytelenek a vadászatból meg az állandó háborúkból megélni. Egyesek szerint ők a legrettegettebb harcosok a földkerekségen, és vadságukat csak a bikáéhoz vagy a farkaséhoz lehet mérni. Azt is mondják, a skótok pogányok, akik élve égetik el az idegent, és tulajdon gyermekeiket dobják bele sötét tavaikba áldozatul isteneiknek. Mindezek ellenére a skótoknak megvan a maga sajátos becsületkódexe, és mindhalálig hűek tulajdon klánjukhoz. Nincsenek nagybirtokosai, csupán kisebb földesurak, akik állandóan háborúznak egymással. Azok a mágusok, akik itt élnek, nem tagjai Hermész rendjének: képesek szellemeket felhívni az alvilágból, és felöltöni lovak, farkasok, madarak vagy halak alakját.

A Csatorna

Anglia és Franciaország között hullámszik az a tenger, mely felett derült napokon általában oly tiszta az ég, hogy szabad szemmel is látni a másik partot. Azonban a viharok igen gyakoriak erre felé. Megegett, beszélnek, hogy egy lovag, aki át kívánt kelni rajta, harminc napi hányódás után ugyanott ért partra, ahonnan elindult.

Franciaország

Franciaország minden földek legszebbike. Északi része Bretagne, sziklás vidék, mely túlságosan is Angliára kacsintgat, és Normandia, mely szintén az angol király birtoka. Normandiától délre vannak az Anjou herceg birtokai. keletre fekszik Blois, melyet Champagne grófja ural, majd Ile de France, mely a francia király magánbirtoka. Itt, a Szajna partján terül el Párizs, a nyugat legnagyobb városa.

A király földjeitől keletre van Champagne és Burgundia. Mindkettő grófja igen gazdag, a tartományok remek bortermelésének köszönhetően Toulouse-ra, Aquitániától keletre, szintén jogot formál az angol király, ám a francia urak évről-évre visszaverik hódító seregeit. A tartomány nevezetessége a Camargue, az a mocsárvidék, ahol a lakosok tengeri lovak befogásával foglalkoznak, és arra képezik ki őket, hogy királyokat és mágusokat hordjanak a hátukon. Kemény és szűkszávú pásztoremberek élnek itt, akiket furcsa szokásai miatt sok szó ér másol, de akikről azt tartják, hogy náluknál jobban kevesen értenek a vadállatokhoz. Néhányuk azt állítja magáról, hogy a madaraktól szokott híreket hallani a külvilágból. Mások közülük rendszeresen megrendezik a Bikafesztívt, ahol feldíszített szarvú bestiakat lovagolnak meg minden bántódás nélkül. Franciaország északi részén a langue d'oïl dialektus járja, a déli nyelvjárás neve pedig langue d'oc.

Az ország és Ibéria határán furcsa nép él, vad hegylakók, akiknek nyelve nem hasonlít egyetlen más nyelvhez sem. Néhányan azt tartják róluk, hogy egy evilágra szakadt és ittragadt tündértörzs maradvékai, vagy ősidőkből visszamaradt pogány kultuszívők. Rejtve élnek a hegyek közti völgyekben, melyeknek bejáratát rajtuk kívül csak a vadállatok ismerik, és ritkán kereskednek a külvilággal. Némelyek szerint varázslók, akik elsősorban gyógyító erővel bírnak; meg hogy úgy tudják tartani házaik körül a vadkecskéket, szarvasokat, hiúzokat meg medvéket, mintha csak szelíd házidájak lennének; továbbá azt is hírelik róluk, hogy tündérekkel társalkodnak. Ők a baszkok, legalábbis a világ így ismeri őket: azt senki se tudja, ők maguk hogyan nevezik magukat.

Hispania

Toulouse-tól és Aquitániától délre terülnek el Navarra és Aragónia királyságai, Barcelona városával. Navarra Franciaországhoz hajlik, ráadásul királya állandó terveket sző, hogy tehetné fejére a másik ország koronáját is. Aragónia mór föld, bár keresztény király uralja. Az arab általánosan beszélt nyelv arrafelé, és a mórok és zsidók szabadon élhetnek akár a keresztények között, Saragossa városában. Emez, bár nem túl nagy, mégis, úgy mondják, az egyik legfurcsább városa a világnak: itt az emberek és nem emberi lények találkozási mindennaposak, s mórok és zsidók szabadon, mindenki szeme láttára gyakorolják bizarr szertartásaikat.

Barcelona a keleti tengerparton fekszik, ezért nagy kereskedelmi forgalmat bonyolít Velencével, Firenzével és Genovával. Számos mór jellegzetességet őrzött meg a város; a zsidók pedig, úgy mondják, bizalmi pozíciókat

töltenek be a királyi udvarban, s saját, fallal elkerített városrészeikben élnek.

Nyugaton, Portugália felé haladva Leon és Kasztília ketős királyságába ér az utazó, mely a mórok esküdt ellensége, egyben a legkeresztényibb királyság, melynek vallásossága csak a portugálokéhoz fogható. Kasztília és Aragónia nem szívelik egymást túlsággal, hiszen Aragóniában cseppet sem gyűlölik a mórokat és zsidókat. Egyedül az akadályozza meg Kasztíliát abban, hogy háborút indítson Aragónia ellen, hogy a mórok még ott vannak a Hispán-félszigeten, Kasztíliától egészen a déli tengerig.

Cordoba

A mórok Cordobai Kalifátusnak nevezik hispániai birodalmukat, melyet a keresztények Andalúziának hívnak. Legnagyobb városa a déli tengerparton Granada, az ezer csoda városa. Bármely más városénál nagyobb gazdagság és gyönyörűség található meg itt, mellyel talán csak Konstantinápoly csodái vetélkedhetnek.

Granada egyetemén egyaránt tanulhatnak keresztények, zsidók és mórok. Van itt egy olyan sziget is, melyet kizárólag solymászok használhatnak amikor állataikat kiképzik; továbbá egy olyan iskola, ahol mágikus repülő szörnyeket tanítanak be vadászatokra. A világ minden tájáról összegyűjtött állatokat bemutató állatkert, és egy olyan palota is van itt, amelynek lakosztályai a földkerekség ismert országainak stílusában vannak berendezve. Cordoba kertjei ugyanígy országok és azok időjárásának mágikusan elkészített másolatai; és akad itt egy nagy csarnok, melyet démonok utasításai szerint díszítettek: itt oktatják a filozófiát és a teológiát.

Flandria

Franciaországtól keletre, az Északi-tenger partján fekszik Flandria. Bár kis ország, és gyakran lát kemény teleket, mégis az egyik leggazdagabb földje a keresztény világnak: itt készül ugyanis az a kelme, melyet Granadától Konstantinápolyig viselnek a hölgyek és urak. A hírek szerint a flandriai céhek legfőbb mestere bármit el tud készíteni, legyen az a cordobai kertek miniatűr másolata vagy maguktól játszó hangszerek.

A Német-Római Birodalom

Flandrián túl kezdődik a Német-Római Birodalom, mely csak nevében ily büszke: valójában nem egyéb, mint törpefejedelemségek, szabad városok, pápai és császári hűbértokok és aprócska lovagi földek kusza elegye; a legfurcsább ország, amely csak létezhet Isten kék ege alatt.

A német lovagrend

Északon a német lovagrend tagjai vadásznak a pogányokra és eretnekekre kutyáikkal, közben rombolva és gyűjtogatva, amerre csak járnak; a német lovagok ugyanis nem ismerik a lovagiasság fogalmát. Keletről be-betörnek a Lengyel Királyság területére, de délről Csehország féken tartja őket. Úgy mondják hogy a leghatalmasabb conventus itt székel, Prága nagy városában. Innen kapni hírt hatalmas zsidó mágusokról is; néhányak szerint pedig a cseh király mindkét féllel egyességet kötött egy esetleges idegen támadás ellen.

Lengyelország és Csehország közt olyan sűrű erdők fekszenek, hogy lovas át nem kelhet rajtuk. A fák közt pogányok és tündérek bujkálnak, vademberek szárnyas lovak hátán, és boszorkányok forgó házikaikkal. Még az itt található, első pillantásra közönségesnek tűnő állatok is mind vagy mágikusak, vagy Tündérföldről valók, vagy az ördög

szövetségei. Egy sárkány helyett valószínűbb, hogy egy lángfarkú kakassal találkozik az utazó, az itt élő parasztok pedig aligha tudnak különbséget tenni egy teljesen hétköznapi állat és egy mágikus bestia között.

Kereskedőállamok

Ahol a német-római birodalom végtér a déli Alpok vonulatánál, ott kezdődnek a kereskedőhercegek hihetetlenül gazdag városai. Genova, mely nyugat felé néz, Velence, mely keletre tekint, mint a legnagyobbak, majd sorra Milánó, Firenze, Pisa és Siena. A városok versengenek egymással a legpompázatosabb, a leggazdagabb, a leginkább sokat látott, a leghatalmasabb, és a legkorruptabb címért. Nyugat és Kelet minden mesés csodája megtalálható errefelé: a világ minden tájáról érkezett emberek és áruk kavalkádja ez, hogy csak még zavarosabbá tegyék az uralkodó nélküli területeken uralkodó zűrzavart.

A pápai állam

A Rómához legközelebb eső területeken a pápának sikerült helyreállítania a rendet. Velence és Nápoly között terül el a pápai állam, ahol III Ince pápa szava a törvény, és Krisztus evangéliuma az egyetlen lehetséges út. A mágia mindenemű használata szigorúan tilos. III Ince a pápai államon kívül uralja Szicíliát, Aragóniát, Portugáliát, Angliát és Lengyelországot is, bár kizárólag saját territóriumán mondható megengathatatlannak hatalma.

A pápai államtól délre kaotikus a helyzet: itt egyedül Nápoly városa érdemel említést. Az itteni kereskedővárosokban, úgy beszélnek, különösképp a feje tetejére állt világ található. A tündérek szabadon járnak-kelnek a városok szívében, és néha szerzetesi ruhába öltöznek. Az ördögimádás jobban elterjedt, mint bárhol máshol a világon. Néhol a parasztok uralkodnak. Némely helyeken pedig a tárgyak felfelé esnek.

Az atlanti partvidék

Ezek a felsorolt földeken túl más, kevésbé ismert területek is léteznek. Hibernián túl fekszenek a Nyugati Szigetek, megannyi kicsiny szikla a háborgó tengeren. A legnagyobb Man szigete, ahol a mai napig élnek druidák, és a tündérek és a halandók útja egy. Néhány sziget szabadon úszik a tengeren, akár valami hatalmas úszó bestia, egyik helyről a másikra, úgy, hogy szinte megtalálhatatlanok. Ha valaki elég állhatatosan hajózik nyugat felé Man szigetén túl, előbb-utóbb eljuthat Arkádia szőlőibe. Ha pedig észak felé fordul, eljuthat egy olyan tájra, ahol a nap soha nem nyugszik le, a tenger pedig olyan sűrű lesz, hogy a hajók nem tudnak benne úszni.

Skandinávia

Flandrián túl terül el Skandinávia földje, ahol pogányok, keresztények és viking hordák, egyaránt élnek, és még Isten tudja, miféle lények. Itt élnek Odin Rendjének varázslói, és még mások is, akiknek mágiáját még ők is félik. Ezeken a távoli vidékeken az emberek sem olyanok, mint máshol: szállnak a széllel, értik az állatok nyelvét, és alakjukat is fel tudják ölteni. A viking földeken sárkányok is élnek; a leggyakoribb egy lábak és szárnyak nélküli fekete fajta.

Oroszország

A messzi északon fekszik Oroszország hatalmas keresztény birodalma, ahol a tudósok görögül írnak, és a mágusok

Hermész Rendjének tagjai. Két legnagyobb városát a helyiek csak Arany Kijev és Novgorod Ur, a Hatalmas néven emlegetik. Kereskedőik furcsa dolgokat hoznak a nyugatra: olyan állatok szőrméit, amilyeneket még senki sem látott, bikányi medvékét, vagy elefántnyi bölényekét. Oroszországban a tél soha nem ér véget, hisz ez a föld a Hókirálynő varázslata alatt áll, és senki sem tudja, hogyan kell megtörni a hatalmát.

A messze Dél

Hispanián túl terülnek el a mórok birodalmi. Királyaik mágusok, akik oroszlánokra vadásznak, és falak nélküli palotákban élnek. Lovagjaik mindenféle vadállatot nemésítenek királyaik nagyobb dicsőségére; az egész föld a Nap uralma alatt áll. Azt mondják, hogy a mórok földjein túl egy hatalmas keresztény király országa fekszik, aki bűn nélkül való, a neve János pap, és országa a legszebb minden földi birodalmak között. A folyókban rubintok és smaragdok úsznak, az aranyat pedig óriás hangyák termelik ki a föld mélyéből. A király és kőtoronyokban élő szerzetesei tudják a paradicsom hollétét, ám azt angyalok őrzik, s oda földi halandó be nem léphet. A történetek szerint az Édenkert körül növények gyümölcsei meggyógyítanak minden betegséget, örületet és kétségbeesést, tekintet nélkül a kiváltó okra; még olyan betegségeket is, melyekre senki sem tud gyógyítani.

Konstantinápoly

Velencén is túl fekszik a görög Konstantinápoly, a világ legnagyobb városa. Hívják a csodák városának, az ékkövek városának, és a korcsok városának is. Úgy beszélnek, a város katedrális csupa aranyból készült, s hogy a bevezető út rubintokkal van kirakva. Azt is suttogják ugyanakkor, hogy a szentáldozáskor valódi vért ontanak: meg hogy az utazók, akik ideérkeznek, soha nem térnek vissza. Mégis, a történetek Konstantinápoly cédrusfáiról, kertjeiről, a valóra vált álmok rejtett palotájáról, és a Napnak ajánlott aranyalmáiról valahogy mindig eljutnak nyugatra.

Palesztina

Ez a föld Antiochia, Tripoli és Jeruzsálem királyságaiból áll. A kereszténység e szétszórta szigetei a mór király, Szaladin birodalmának tengerében küzdenek túlélésükért. Kereszteslovagok és nagyurak országai ezek, akik közül néhányan kegyesek, néhányan mágikus hatalommal bírnak, de vannak olyanok is, akik démonokat tisztelnek, vagy mór isteneket; egytől egyig olyan különösnek tűnnek európai unokatestvéreik számára!

Szaladin országain túl Etiópia van, ahol János pap, a nagy keresztény király uralkodik, akit már említettünk. Etiópia óriási ország, számtalan törzs népesíti be. Némelyik tagjainak nincsen fejük, mások arca a hasukon helyezkedik el, néhányuknak csak egy lábuk van, másoknak kutyafeje, szőr borította teste, és úgy üvöltenek Holdra, akár a farkasok. Furcsa vadállatok is élnek erre: a teveleopárd, a vad etióp unikornis, vipera és gerelykígyók, leukotasz és a griffin. Az emberi törzsek közül sokan kannibálok vagy alakváltók.

A világ többi része

A görögök szerint a világ gömbölyű, és bölcsességüket kevesen vitatják. Ám azt, hogy mi van Oroszország és Etiópia országain túl, a Föld másik oldalán, azt senki sem tudja megmondani.

mágikus területek

Bizonyos tájakon, földrajzi helyeken a természetfeletti erők szokatlanul erősek lehetnek. Ennek az erőnek Bármilyen Aurája lehet, de az adott típus tartós erejű és nem lehet megváltoztatni.

Kelta területek

Ezek a helyeket a pogány kelták szentként tisztelték, és általában a keresztény parasztok is becsben tartják őket. Néhány közülük kapcsolatba hozható a druidákkal, és majdnem mindegyik Tündéaurával rendelkezik.

- **STONEHENGE:** Hatalmas kőkör Dél-Anglia Salisbury-síkságán, melyet nem a druidákhoz, hanem még náluk is ősbibb erőkhöz kapcsolnak. Bizonyos ünnepnapokon, amikor a kör ereje a legnagyobb, Mágikus (nap, csillagok, ég, idő) Aurája, és Tündéaurája egyaránt +9.
- **AZ UFFINGTONI FEHÉR LÓ:** Nyugat Angliában, a fehér sziklatalajba vágva egy gigantikus fehér ló körvonalai figyelhetők meg. Tündéaurája +6. Az állatok nyelvének megértésével, vadállatok megszelídítésével és familiárisok találásával kapcsolatos varázslatok gyakoriak erre.
- **A CERNE-I ÓRIÁS:** A Fehér Ló figurájától nem messze található egy ugyanolyan módszerrel kialakított emberi alak képe, aki kezében egy hatalmas bunkósbotot tart. Tündéaura +5. Lehetséges Mágikus Aura kizárólag Creo mágia esetére. Az itt bemutatott termékenységvarázslatoknak kétszeres a hatása. Azt mondják, az óriás minden tizenharmadik évben életre kel.
- **SILBURY HILL:** Dél-angliai földhalom, melyet egy leyvonal köt össze Stonehenge-gel (tündérösvény). Tündéaura +7. A helyiek szerint egy aranyos páncélban öltözött kísértetkirályt látni néha erre fehér lovon.
- **MAN SZIGETE:** Anglia és Írország között fekvő sziget, melynek egésze, úgy mondják, igen közel van Árkádiához, s mely egyúttal a druidák utolsó menedékeként is szolgál. Épp ezért a szigeten nincsen Isteni vagy Pokoli Aura, az állatok és növények értelmesek. A lakók pogány kelták. Tündéaura +8.
- **NEW GRANGE:** Kelet-Írországban számos ősi sír található a Boyne folyó mentén, melyek közül ez a legnagyobb. Hatalmas földhalom, melyet egy kőkör vesz körül, és egyik oldalán egy rejtélyes jelekkel telerótt magányos állólókó található. Évente négy napon pontban éjfélkor, úgy mondják, a kő félregurul, és feltárja a halom bejáratát. A sír belsejében állítólag háromszor ötven királyfit temettek el a régi pogány időkben; aki rajtuk átjut, az megleli a Tündérföldre vezető átjárót. Tündéaura +6.
- **CARNAC:** Bretagne nyugati partján fekszik. Állókövek mérföldeken át húzódó sorai ezek, összesen több tízezerre tehető a számuk. Úgy tartják, néha e kövek elhagyják helyüket éjjel, hogy megvédjék a helyiek állatait, és megöljék a betolakodókat. Ami ennél is furcsább, akadnak emberek, mint a nemesek és a papok, akik egyáltalán nem is látják a köveket. Tündéaura +7.
- **LE TEMPLE ROUGE:** Észak Franciaországban található templomegyüttes a pogány időkben, egy tündérvadon közepén. A központi szentély négyszegletes kőépület, melyet oszlopokon kuporgó két- és háromfejű kőbábványok őriznek. A helyiek rettenetes történeteket mesélnek a démonokról, szörnyeteg tündérekéről, és emberáldozatokról; félnek is a kötelébe menni, és esetleg még a létezését is letagadják az egész építménynek. Tündéaura +8, Pokoli Aura +4 (démonok, véráldozatok).

A Tündéaura „alszik”, rejtett, és csak akkor tudelőtörni és megsemmisíteni a Pokolít, ha a megfelelő rituálékkal és eszközökkel a megfelelő személy „előhozza”. Ha ez nem történik meg, az Pokoli Aura automatikusan hatni kezd mindenkire, aki belép a szentély területére.

Mediterránemu

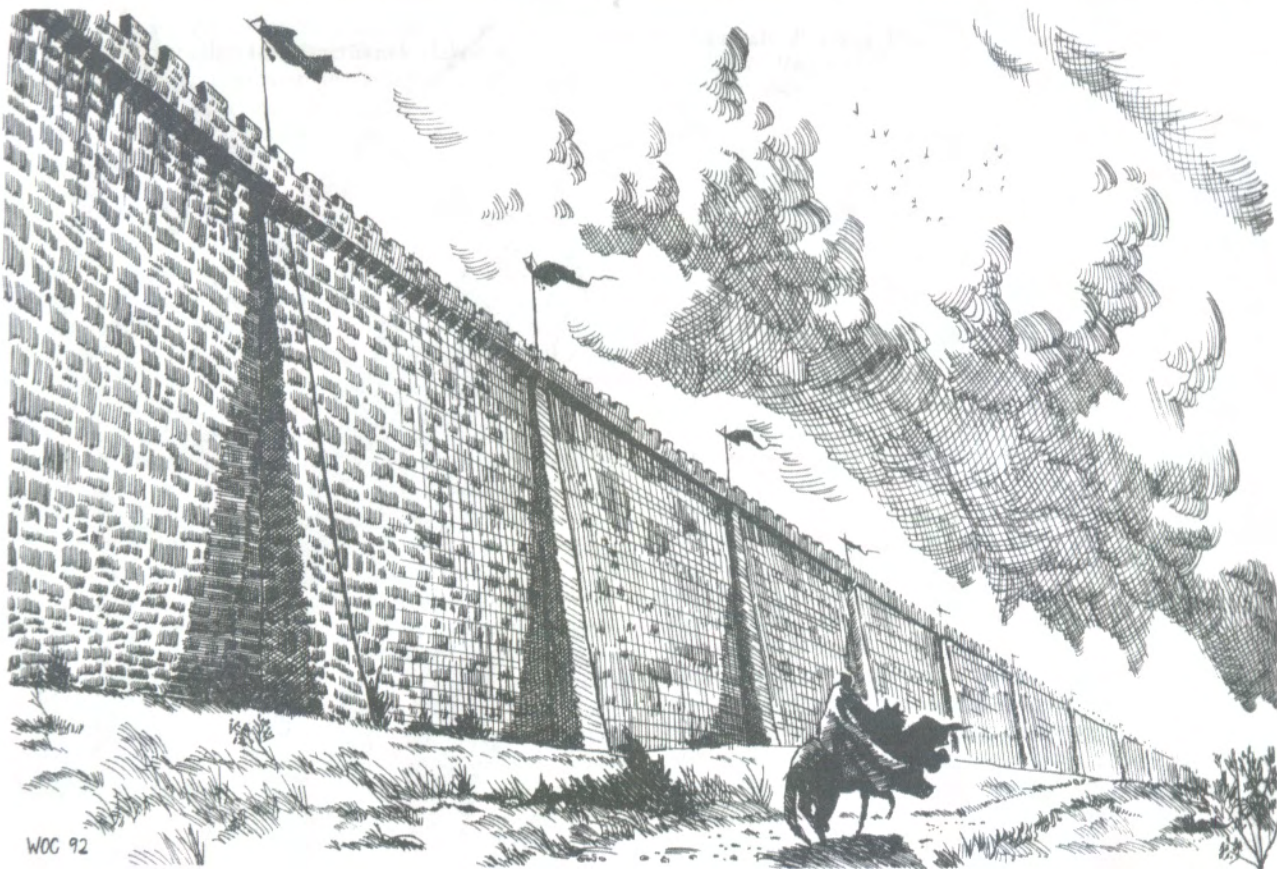
Az itteni mágikus helyek többsége kísértetekkel, pogány kultuszhelyekkel vagy klasszikus görög és római mágikus területekkel áll kapcsolatban.

- **MÁLTA:** A sziget tele van földalatti sírokkal és szentélyekkel, melyek rejtélyes jelekkel telefaragott kőekből épültek. Pontos számukat senki nem tudja, talán néhány tucat, mind egy-egy földalatti labirintus. A legnagyobbak közülük harminchárom terme van, és hétezer ember csontjait tartalmazza; de legtöbb ennél kisebb, nincsenek benne csontok, csupán ismeretlen eredetű tárgyak. A szigetet a templomosok birtokolják, akikről az a hír járja, hogy a barlangokat egyáltalán nem keresztényi célokra: mágikus szertartásokra, sőt, démonidézésre használják. Mágikus Aura +7.
- **CAMARGUE:** Franciaország legdélebbi részének mocsaras partvidéke. Fehér lovak és fekete bikák kóborolnak itt; a helyiek a lovakat megszelídítik, a bikákat pedig feldíszített szarvval különleges szertartásaikon tisztelik. Azt mondják, sok különös tündérlény is él a mocsárban, a tenger padig időről időre ősi szobrokat mos ki a partra. Mágikus Aura +4.
- **DELPHOI:** A klasszikus görög jósdák és szent helyek legfontosabbika. Egy olajfaliget közepén fekszik, egy hegyoldalon, csupán kőhajításnyira a tengertől. Delphoi görög romjai közt egy természetes földhasadék található, amelyből különös hangok és gőzök törnek elő. Mágikus Aura +7 (jövőbelátás).
- **EPIDAUROSZ:** A Delphoi közelében található görög város óriási színháza mágikus hely. Körkörös színpaddal és patkó alakú márványülések nézőtérrel rendelkezik. Aki belép a színpadra, az vagy ihletett állapotba kerül, vagy megőrül. Bizonyos éjszakákon a nézőtérre ülve kísérteteket lehet látni. Mágikus Aura +7 (Muto mágia, kísértetek, megszállottság).
- **RÓMA:** Az egész város egy +7-es erősségű Domínium Aura alatt fekszik, de, bár ez hihetetlennek tűnhet, számos kisebb Pokoli, Világi, Mágikus és Tündéaura létezik még egyes területein. Ezek közül a kisebbek közül a nevezetesebbek a következők: a Colosseum márványépülete, ahol a régi rómaiak véres játékokat rendeztek. A küzdőtér alatt számos földbe vájt alagút található, és a diabolizmusban járatosak állítólag démonokat és szellemeket szoktak itt idézni. Pokoli Aura +4. A Vatikán, a „város a városban”, ahol a pápa és bíborosai élnek Isteni Aura +7; de egyes, jól elzárt részein előfordulhat Pokoli Aura is egészen +7-es erősségig, ám ezt egy képzett diabolistának kell életre keltenie ahhoz, hogy elnyomja az Isteni Aurát. A katakombák földalatti labirintusa a város külső szélén, melyet az első keresztények temetkezési helyükként használtak. isteni Aura +6, Mágikus Aura +6.

Északi vidék

Az itteni mágikus helyek vadonbéli tündérek lakhelyei, ősi pogány kultuszhelyek, vagy Odin rendjének hatalma alatt álló területek.

- **AZ EXTERNSTEINE:** A német Teutoburgi-erdőben található részben faragott homokkő sziklaegyüttes, melynek mélyén barlangok és cellák lapulnak: itt élnek Odin rejtélyes



WOC 92

rendjének remetemágusai. A szikláknál található egy fára felakasztott pogány isten kőből faragott bálványa, egy mágikus naptár, és egy óriási fa, az egyik sziklaszál tetején. Keresztény lovagok már többször megkísérelték megostromolni és lerombolni az Externsteinét, eddig nem sok sikerrel. A legenda úgy tartja, ha valaha is elesik, Odin Rendje is vele bukik. Mágikus Aura +9.

- **A BIELOWEZAI ERDŐ:** A Lengyel Királyság e hatalmas erdősége olyan állatokkal népes, melyeket sehol másutt nem találni meg; szintúgy pogány szellemek és tündérek is élnek itt. Az erdő egyes részei a lengyel király személyes birtokai, mások teljesen néptelenek, ahol csak a vadállatok élnek meg a király vadőrei, akikről azt suttoják, hogy nem emberi lények, hisz képesek felvenni a vadállatok alakját.

- **ÁLDOZÓMOCsARAK:** Tőzeglápok, melyeket a pogány népek áldozóhelyként használtak. Szellemek és gonosz tündérek népesítik be ezeket a területeket, a legtöbb rendszere állati- és emberáldozatokat kíván, és soknak vannak olyan szellemei, melyek képesek jövőmondásra is. A legismertebb lápok Flandriában és Észak-Germániában vannak, hideg, mocsaras, erdős terepen. Mágikus vagy Tündéraura maximum +6.

hermész rendje

Minden hermetikus mágus Hermész Rendjéhez tartozik, melyet 767-ben alapított Bonisagus, a híres mágus és filozófus. Bonisagus rendszerezte a mágia törvényeit, minden lehetséges varázslatot, melyet a tíz Forma és öt Technika segítségével létre lehet hozni. Az ő felfedezései segítségével vált lehetővé a mágia szélesebb körű felhasználása, ezáltal a Rend tulajdonképpeni létrejötté.

A Rendet Bonisagus Mercurius római kultuszának, a klasszikus idők eme mágikus testvériségének maradékaiból szervezte meg. A Mercurius-kultusz maga elsősorban sok százak részvételét megkövetelő rituális mágiával foglalkozott; Bonisagus ennek nyomán alkotta meg Trianomával, a mágusasszonnyal együtt mágiaelméletét és rendjét, hogy egyesítse Európa összes mágusát. A hozzá csatlakozott kelta és klasszikus háttérrel rendelkező varázslók lettek aztán a Rend alapítói; később került közéjük Bjornaer, a germán hagyományokat követő mágusasszony.

Ez a tizenkét varázsló lett aztán a Rend tizenkét Házának őse, melyek mindegyikét utánuk neveztek el: Bjornaer Ház, Bonisagus Ház, Criamon Ház, Diedne Ház, Flambeau Ház, Jerbiton Ház, Mercere Ház, Merinita Ház, Quaesitoris Ház, Tremere Ház, Tytalus Ház és Veriditus Ház.

A 9. század elején Pralix, Tytalus követője alapította meg a tizenharmadik házat, az Ex Miscellaneát, melynek elsődleges célja a nem-hermetikus alapú mágiát gyakorló varázslóknak a rendbe való felvétele. A 11. század elején háború tört ki a Rendben, és a Diedne Ház valamennyi tagját megölték vagy száműzetésbe kényszerítették, majd a Házat feloszlatták. Így lett a ma is létező Házak száma ismét tizenkettő.

A Házak

Ahhoz, hogy teljesen megértsük a Rend lényegét, meg kell ismernünk mind a tizenkét Ház jellegzetességeit. Mindnek megvannak a maga saját hagyományai, szervezeti rendje, és sajátos mágustípusa. Nem biztos, hogy az ugyanazon Házhhoz tartozó mágusok mind jól megférnek egymással, de általános szabály, hogy még mindig jobban szívelik egymást, mint bárki mást, kivéve conventusbéli testvéreiket.

Miután tizenöt évet töltött el egy mesterrel, folyamatosan tanulmányozva a mágiát, minden mágus

kicsit felszedett a mester szokásaiból, gondolkodásmódjából, gyengeségeiből, előítéleteiből, filozófiájából. A mester maga viszont ugyanezeket az ő mesterétől „tanulta”, „örökölte”, és így tovább, egészen a Ház alapítójáig. Mindazon mágusok, akik „származásukat” ily módon ugyanazon alapító Ősre vezetik vissza, ugyanazon Háznak a tagjai. Előfordul mindazonáltal, hogy egy tanítvány megszegi a hagyományt, és egy másik Ház tagságáért folyamodik, mint ahol tanoncéveit letöltötte.

Most a Házak rövid leírásai következnek. Részletesebb taglalásuk a „Hermész Rendje” (The Order of Hermes) c. kiegészítőben található.

- **BONISAGUS HÁZ:** Bonisagus volt az, aki a hermetikus mágia rendszerét megalkotta. Tanítványa, Trianoma pedig a Rend kialakítását felügyelte. Ez a Ház ezért mindig is nagy tiszteletben állt a többi mágus előtt. A Bonisagus Ház varázslói folytatják alapítók elméleti és politikai hagyományait: néhányuk a hermetikus mágiaelmélet csi-szolásában és határainak kiterjesztésében jeleskedik, mások pedig a Rend folyamatos politikai fejlődését kísérik figyelemmel. A Ház tagjainak többsége egy privilegizált elit tagjaiként szemléli önmagát: ám mivel a Házban erős hagyománya van a tudás és hatalom Rend javára történő felhasználásának, az önző viselkedést általánosan elítélik.
- **TYTALUS HÁZ:** Folytonos nyughatatlanságuk egyenes következményeképp a Ház vezetői a 10. században túl messzire merészkedtek: megidézték démonaik megrontották őket. Elbizakodottságukban úgy gondolták, hogy uralhatják a sötét erőket, ám még az ő cselszövésekben oly jártas elméjük sem tudta felülmúlni a sötét hatalmakét. A Ház vezetőit mind egy szálig kivégezték a démonidézés bűnéért, és a Házat magát mind a mai napig a gyanakvás és kegyvesztettség sötét felhője borítja. A Tytalus mágusok filozófiájának alapja, hogy uralni kívánják a konfliktusok minden elképzelhető formáját; ennek számtalan útján képezték magukat mesterré, különösképp a Certámenben. Egyedül a viszály élteti őket: a Ház tagjai állandóan próbának vetik alá a másik erejét és gyengeségeit.
- **JERBITON HÁZ:** A Ház a világi viszonyok iránt érdeklődik leginkább; célja a jó viszony fenntartása és megerősítése az egyházi és világi hatalmakkal. Ez a tendencia jórészt annak köszönhető, hogy a Ház mágusainak többsége nemesi származású; a tanoncokat gyakran toborozzák az arisztokrácia köréből, akiknek kötelékei mágussá avatásuk után is megmaradnak korábbi életükkel. A többi Ház véleménye szerint a Jerbitonok kisé túlságosan is erős szálakkal kötődnek a világiakhoz, hogysem bízni lehessen bennük, így hát a Ház nem örvend valami nagy megbecsülésnek a Renden belül. Az elmúlt században egyébként a Ház tagjai görög auktorok több arab fordításban megmaradt átiratát fordította le latinra. Tagjai szilárdan hiszik: azzal, hogy a mágusok ennyire eltávolodtak a külvilágtól, nemcsak egy, a világiakkal vívandó esetleges háborút kockáztatnak, de önnön emberségük elvesztését is. Mindent megpróbálnak, hogy begyógyítsák eme tátongó szakadékok; szenvedélyük a klasszikus ókor tudása és a szépművészetek gyakorlása.
- **CRIAMON HÁZ:** Különös filozófiájáról nevezetes ez az állandóan titkolózó Ház; az egyszerű tudást megvetik, és arcukat és testüket titokzatos szimbólumokkal pingálják tele. Talányos, szinte nem evilági varázslók, akik igen kevésbé érdeklődnek a Rend politikája iránt. Szenvedélyük az „enigma”, egyfajta mágikus megtapasztalás kutatása.
- **BJORNAER HÁZ:** A Ház mágusait a Rend csak félig-meddig ismeri el teljes jogú tagjának, hiszen alapító-



juk nem a római, hanem a germán hagyományokra támaszkodott. Mágusai nehéz természete jórészt az állatok és az emberi természet állati oldala iránti vonzódásuknak köszönhető. A Bjornaer mágusok éppúgy értik és becsülik lelkük nem emberi oldalát, mint a tudatos ént. Valamennyien megtanulják felvenni önnön „Bestiá-

juknak”, azaz állati természetüknek alakját – ez értelem-
szerűen mindig összhangban van az adott mágus termé-
szetével. (Megjegyzés: Ez a sajátosság egy hermetikus
Erény formájában testesül meg; ha a játékos Bjornaer
mágust kíván játszani, fel kell vennie ezt a képzettséget.)

• **VERDITIUS HÁZ:** Ennek a Háznak a tagjai mágikus tárgyak
segítségével tudják csak használni varázsserejüket: Fókuszok
(Foci) szükségesek a formuláns és rituális varázslatok
létrehozásához (lásd a Mágia fejezet Varázslatfókuszok
c. részét). A spontán varázslatokat normálisan használják.
A Verditiuss mágusok nélkülözhetetlenné váltak
más Házak mágusai számára azért, hogy varázstárgyakat
készítenek megrendelésre, és bár szeretik úgy feltüntetni
magukat, mint akiknek hatalma nem túl jelentős, a
valóságban figyelemreméltó erőknél parancsolnak.

• **FLAMBEAU HÁZ:** Agresszív és bajkeverő Ház, akik gyakran
okoznak összetűzéseket a Renden belül, sőt, a világiakkal
megesett konfliktusok legnagyobb része is az ő számlájukra írható.
Nem félnek senkitől és semmitől, és mivel különös előszeretettel használnak támadó varázslatokat,
minden nagyobb katonai jellegű hadműveletnél szívesen számít rájuk a Rend. A Ház tagjainak meggyőződése,
hogy a világ tele van bajkeverő emberekkel, és csak jót tesznek
azzal, hogy kiirtják őket. Míg a legtöbb Flambeau mágus az
Ignem varázslatokra specializálódott, néhányan közülük, mint
„kifinomultabb” alternatívát, szívesen használja a Perdo mágiát is.

• **MERINITA HÁZ:** Ők a tündérvilágra specializálódtak: tagjai
rendszerint éppoly talányosan viselkednek, mint a lények,
akiket tanulmányoznak. Keveset törődnek más Házak
dolgaival; kivételt csak akkor tesznek, ha más mágusoktól
kell megvédelmezniük Arkádia területét. Megvetik az egyszerű
halandókat, és a mágikus megvilágosodást a tündérvilág
körein belül keresik.

• **QUAESITOR HÁZ:** Ez a kicsiny létszámú Ház vizsgálja a
Hermetikus Kóda megszegésének ügyeit, és gyakran az ítélezést
is magára vállalja. Az évek során a Quaesitor Ház egyre
növekvő hatalomra tett szert, ahogyan megnövelték és
csiszolták a Külső Kóda szövegét. Szilárdan hiszik, hogy a
Rend összeomlana, ha ők nem örködnének éberen törvényeinek
betartása felett. A Renden belül az egyik legnagyobb
megtiszteltetésnek számít, ha egy másik Házhoz tartozó
mágust felkérnek a Quaesitorokhoz való csatlakozásra;
az ilyen bírák rendszerint ráadásul meg is maradhatnak
korábbi Házuk kötelékeiben.

• **EX MISCELLANEA HÁZ:** Bár eredetileg egy, a Rendből
származó mágus által alapított rivális mágusszervezetként
jött létre, később beleolvadt Hermész Rendjébe, önálló
Házként. Mindenféle hagyománnyal rendelkező mágust
befogadnak, akik közül csak kevesen rendelkeznek valódi
hermetikus háttérrel, ráadásul legtöbbjük a paraszti sorból
kerül ki. Nagy, szétágazó, de kevésbé szervezett Ház az
övék, melyet a Renden belül számos ellenfelük csak
„botcsinálta varázslókként” emleget.

• **TREMERE HÁZ:** Jól szervezett Ház, ha szükséges erős és
bátor, ám ha egy konfliktust békésen is meg lehet oldani,
tud visszavonulni. Tagjai számára elsődleges fontosságú az
ítélkezés, a stratégia és a kifinomult tervezés. Hiszik,
hogy mindenkinek tisztelnie kell feljebbvalóit, ugyanakkor
meg is kell követelnie az engedelmességet az alatta állóktól;
a méltóságot mindenek felett fontosnak érzik.

• **MERCERE HÁZ:** Alapítójuk elvesztette mágikus képességét,
ennek ellenére a Rend tagja maradhatott. Olyan szerepet
választott, mely nem-mágikus volta ellenére is nélkülözhetetlen
a többi varázsló számára: a Ház tagjai a Rend üzenetvivői,
hírnökök; olyan hermetikus mágusok, akik, bár legtöbbjük
egy egyszerű varázslatot sem képes elmon-

dani, mégis a Rend teljes jogú tagjainak számítanak. A
Ház tagjai szerepük folytán sok mágus belső titkairól
szereznek tudomást, de ezt csupán saját védelmükre használják
fel. Megvetik a renden belüli politikai játszmákat, és
megpróbálnak attól oly távol maradni, amennyire csak
tehetik. Az a néhány Házbéli, akinek van némi varázssereje,
idejének csak egy részét tölti üzenetek továbbításával:
információt gyűjtenek anélkül, hogy felfednék, valójában
képesek gyakorolni a mágiát.

A Hermetikus Kóda

A Rend tagjait nem csupán a közös tudás öröksége, de az a
szabályzat is összeköti, melynek betartására felavatásakor
minden mágusnak fel kell esküdnie. Az alapszabály, melyet
Bonisagus maga szerkesztett meg és mondott el elsőként,
így hangzik:

*“Én, Bonisagus, ezennel örök hűséget fogadok Hermész
Rendjének és minden tagjának.*

*Soha nem rabolom el, vagy nem kísérem meg elrabolni
egyetlen Rendtag mágikus erejét sem. Soha nem ölök meg,
vagy kísérek megölni egyetlen rendbéli sem, kivéve a formák
betartása mellett kibírdetett és végrehajtott Varázslóháború
során. Ehelyütt tudomásul veszem, hogy Varázslóháború
alatt két mágus nyílt összecsapása értendő, ahol is a két fél
anélkül ölheti meg egymást, hogy megszegné a fenti
esküt; egyben megfogadom, hogy ha magam elesnék egy
ilyen Háború során, legyőzőmre megtorlás ne szálljon.*

*Fogadom, hogy minden közös döntésben részt veszek a
Tribunalium során leadott szabályos szavazattal, melyből
egyetlenem rendelkezem, s ezt mindenkor megfontoltan
használok. A Tribunalium minden más tagjának szavazatát
az enyémmel egyenrangúként tiszteletben tartok.*

*Cselekedeteimmel soha nem sodrom veszélybe a Rendet;
nem avatkozom a külvilági ügyeibe, nehogy romlást hozzak
testvéreimre. Soha nem tárgyalok ördögökkel, nehogy
lelkem és testvéreim lelke veszélybe kerüljön. Nem háborgatom
a tündéreket, nehogy bosszújuk ne csupán engem, de
testvéreimet is sújtsa.*

*Nem használlok mágiát, ha Hermész rendjének tagjait
kell meggyőznöm igazamról, s azért sem, hogy valamely
ügyeiről tudomást szerezzek.*

*Fogadom, hogy tanítványokat nevelek, akik majd feles-
küsznek eme Kódára, s ha bármelyikük a rend avagy testvérei
ellen fordulna, én leszek az első, aki lesújt rájuk, és ítélő-
székiünk elé viszi a bűnösöket. Egyetlen tanítványom sem
lehet továbbá mágus addig, amíg fel nem esküszik a Kóda
betartására.*

*Ha bármikor megszegném ezt az esküt, taszítottassak ki a
rend kebeléből. Ha pedig ez megtörténik, testvéreimet kérem,
hogy keressenek meg és öljenek meg, hogy megszabadulhassak
szégyenemtől és bűnöm súlyától.*

*A Rend valamennyi ellensége az én ellenségem is; valamennyi
szövetségese az én szövetségese, barátai az én barátaim is.
Kívánom, hogy az együtt munkálkodásból erő és virágzás
származzék mindkét félre.*

*Ezt az esküvést a Halak havának harmadik napján tettem,
a Kos kilencszázötödik esztendejében. Legyenek átkozottak,
kik megpróbálnának megszegésére rábírní, s legyenek átkozottak
magam is, ha bármikor hallgatnék szavukra.”*

Mióta Bonisagus megírta, a Kóda számos módosításon és
bővítésen esett át: a legfontosabb közülük az az adalék volt, mely
megtiltotta, hogy egyetlenegy mágus is világiakat szolgáljon,
még ha nemes is az illető; így gátolva meg a zsoldos- vagy udvari
varázslók elterjedését.

Elméletileg minden olyan mágust, aki megtagadja az engedelmességet a rendnek, meg kell ölni. A gyakorlatban azonban a nem sok vizet zavaró békés, gyenge mágiával rendelkező nem hermetikus varázslókról a Rend egyszerűen csak nem vesz tudomást.

Az egyetlen büntetés, melyet a rend kiszabhat egy a Kódat megszegő varázslóra, a Vadászat. Ha valakire kimondják a Vadászatot, az attól a perctől fogva kitaszítottá válik, és nem védi többé a Kóda ereje. Bárki megtámadhatja, megölheti, kirabolhatja, bántalmazhatja, sőt: mindezt a Rend teljes támogatásával teheti. Gyakran bíznak meg egy-egy csoport mágust ilyen kitaszítottak „levadászásával”: a Rend nem tűri el, hogy köteleiketől szabadult mágusok szabadon kóboroljanak a világban. Akadnak olyan, már idős és igen nagyhatalmú varázslók, akik személyes kötelezettségüknek érzik a Kóda épsége feletti őrködést, s megesik, hogy személyesen vezetnek egy-egy Vadászatot.

Néha megesik, hogy a vadászatot „lefűjják”: főleg olyankor, ha a bűnös önként vállal egy enyhébb büntetést. A legtöbben vállalják ezt a procedúrát: a büntetés a vis-ben mért bírságtól a száműzetésig terjedhet. A bűneset felett területileg illetékes Tribunálé belső hatalmi helyzetétől függően a Vadászat jellege is változhat: lehet csupán pusztá formalitás, mely perrel végződik, vagy egyfajta általános megállapodás több mágus közt arról, hogy egy bizonyos személy ezúttal túl messzire merészkedett. Mindazonáltal azok, akik ok nélkül hirdetnek Vadászatot, lehet, hogy önmaguk ellen hívnak ki egyet. A Vadászat cseppet sem játék.

tribunáliumok

A Tribunalium mágusok gyűlése: a fontosabb ügyek megvitatására szolgál. A részletes Kóda így határozza meg a Tribunalium fogalmát: legkisebb létszáma tizenkét mágus legalább négy conventusból. A Rendnek tizenhárom tribunáléja létezik, melyek a keresztény világ valamennyi conventusa felett ítélkezési joggal rendelkeznek. A Tribunaliumok hétévenként találkoznak, de vészhelyzet esetén ennél gyakrabban is összehívhatóak.

Minden mágus, aki egy adott tribunálé területén él, jogosult a Tribunaliumon való részvételre, vitához való hozzászólásra, és szavazatának felhasználására. A mágusok saját személyes sigillumuk felhasználásával szavaznak; ha valaki nem tud részt venni egy Tribunaliumon, megbízhat egy másik mágust a helyettesítésével úgy, hogy átadja neki sigillumát, melynek segítségével amaz helyette is szavazhat.

Minden harmincharmadik esztendőben tartják Hermész Rendjének Nagy Tribunaliumát Durenmarban, a Bonisagus Ház Domus Magnusában, mely a német Fekete-erdőben található. Az itt hozott döntések a Rend egészére érvényesek. Legközelebb e Nagy Tribunalium 1228-ban, 1261-ben és 1294-ben találkozik. Az alkalomra mind a tizenhárom tribunálé kijelöl három-három tagot soraiból, akik képviselik az adott tribunálét; ők viszik magukkal az összes olyan mágus sigillumát, akik szeretnék, ha képviselnék őket. Emellett valamennyi Ház feje is jelen van, akkor is, ha nincsenek a saját Tribunaliumukból választott három mágus között.

Varázslóháború

Előfordul, hogy a nézeteltérés két mágus között annyira lemérgesedik, hogy csak egy halálos párviadal oldhatná azt fel. A Kóda lehetőséget ad az ilyen úton történő rendezésre is: ez a varázslóháború, a formális

összetűzés hagyománya, amikor két vagy több varázsló engedélyt kap rá, hogy anélkül üldözheti, bántalmazhatja, sőt, ölheti meg a másikat, hogy kimondanak rá a Vadászatot. A varázslóháború kihirdetése írásban történik, melyet a kezdő fél köteles elküldeni a másiknak. Az üzenetnek a teliholdat követő első éjszakán meg kell érkeznie a kihívott félhez. A tulajdonképpeni háború a következő teliholdkor kezdődik, és a rákövetkező teliholdig tart. Kívülállók bántalmazása vagy más mágusok javainak megsemmisítése szigorúan tilos.

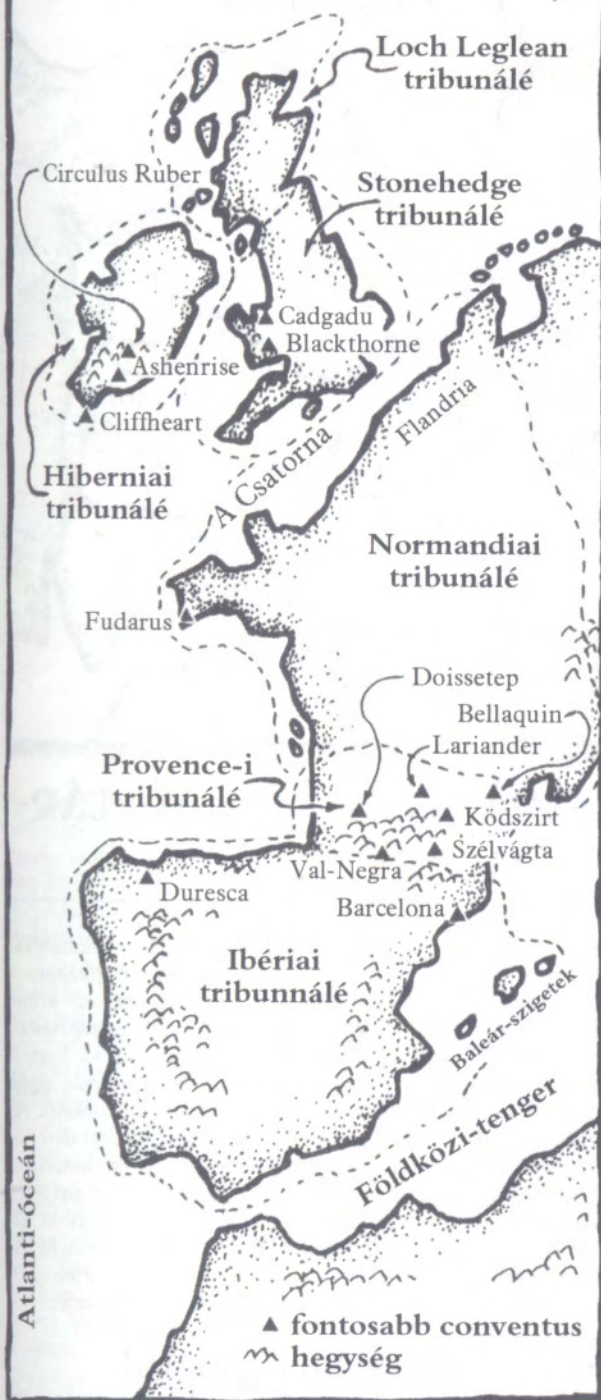
Néhány mágus egyszerűen elrejtőzik, ha háborút hirdetnek ellene, mások elsáncolják magukat lakóhelyükön, ismét mások vállalják a nyílt összecsapást. A legjellegzetesebb elem a háborúban a trükkök alkalmazása, a csapdák és a szabotázsakciók; a Műhelyekre irányuló rajtaütések és a vis-források lerablása a leggyakoribb példák. Ha egy mágus igazságtalanul, vagy indokolatlanul gyakran hirdet varázsháborút, azt sokan egyszerűen egy ellene indítható varázslóháború igazságos indítékának tekintik.

A tizenhárom tribunálé

Amint már említettük, a keresztény világ tizenhárom rendi tribunáléra oszlik. Minden tribunálé mágusai rendszeresen találkoznak a tribunálumokon, általában minden harmadik esztendőben, hogy össze-hangolják tevékenységüket és hogy ítélkezzenek a Kóda megszegői felett. Alább közöljük a tizenhárom tribunálé leírását, nyugatról keletre, illetve északról délre haladva.

- A HIBERNIAI TRIBUNÁLÉ, mely Hiberniát (Írországot), és néhány közeli szigetet foglal magába, a nyugati végeken található kis területű tribunálé. Hét conventust tartalmaz, összesen negyvenegy mágussal. Hibernia egyike a legmágikusabb területeknek, ahol igen sok a néptelen terület; a legtöbb mágus így teljes elszigeteltségben élhet.
- A LOCH LEGLEAN TRIBUNÁLÉBA Skócia és az északi szigetvilág tartozik, tizennégy conventusszal és összesen száz mágussal. Amellett, hogy a terület maga is erősen mágikus, a helyi lakosság különösképp kedvezően viszonyul a mágusokhoz. Ami azt illeti, két conventus valójában két skót klán, amelyek tagjainak nagy része semmiféle mágikus adománnyal nem rendelkezik.
- A STONEHENGE TRIBUNÁLÉ Angliát és Walest foglalja magába. Tizenegy conventusszal és negyvenöt mágussal. Itt található az Ex Miscellanea Ház Domus Magnus-a is. Eléggé szervezetlen tribunálé, melynek varázslói elképzelhető, hogy a fokozódó erdőirtás, és túlnépesedés miatt kénytelenek lesznek elhagyni a szigetet.
- AZ IBÉRIA TRIBUNÁLÉ az egész Ibériai-félszigetet tartalmazza, azokat a területeket is beleértve, melyek a mórok uralma alatt állnak. Tíz conventus létezik itt, hetvenhárom mágussal. A Rend itt élő tagjai különösképp érdekeltek a reconquista mindkét oldalán, tehát mind a mórok, mind a spanyolok mellett. Bár a tribunálé hivatalosan semleges álláspontot foglal el a „mór kérdésben”, a igen gyakoriak a heves viták. A mórbarát conventusok szerint a tribunálé túlságosan is a kereszties hadjáratot kívánó Flambeau mágusok befolyása alá került, és már-már az elszakadást kockáztatja. Néhány conventus elképzelhetetlenül nagy tudásra tett szert a mór városok könyvtáraiból elrabolt könyvek segítségével, vagy mór tudósok befogadásával.
- A NORMANDIAI TRIBUNÁLÉ Franciaországból, Burgundiából és Németalföldből áll. Tizenkét conventus tartozik ide, köztük Fudarus, a Týtalus Ház Domus Magnus-a; a mágusok összlétszáma ötven. Ez Európa egyik legsűrűbben lakott területe, és a feladat, hogy elrejtőzzenek a világ elől, évről-évre nehezebb a conventusok számára.

A Legendák Európájának tribunáléjai és conventusai

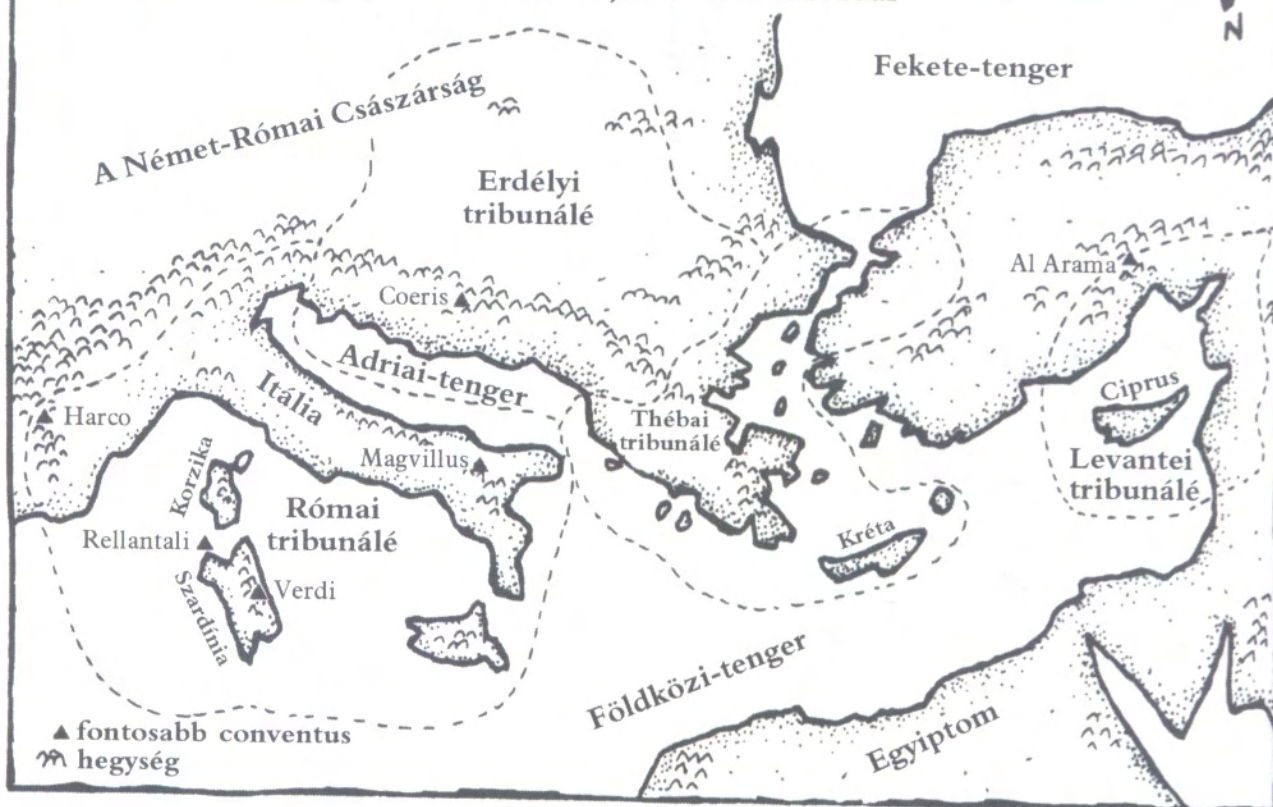


- A PROVANSZÁL TRIBUNÁLÉ Languedoc, Gascogne és a Pireneusok területét öleli fel. Conventusainak száma tizenegy, beleértve Val-Negrát, a Flambeau Ház Domus Magnus-át; mindösszesen nyolcvannégy varázslóval. Számos szempontból ez számít a Rend kulturális és politikai központjának. A Jerbiton Ház különösen erős errefelé, így a világiak és a Rend közötti kapcsolatok általában jónak mondhatóak.
- A RAJNAI TRIBUNÁLÉ A Német-Római Birodalmat foglalja magába: Németföldet, a Rajna völgyét az Alpoktól

északra. Itt volt a Rend eredeti központja; ma kilenc conventusa és kilencven mágusa van. A tribunálé három legfontosabb conventusa: Durenmar, a Bonisagus Ház Domus Magnus-a, és a rend hivatalos székhelye; Crintera, a Bjornaer Ház Domus Magnus-a; és Irencilla, a Merinita Ház Domus Magnus-a. Az elmúlt években a növekvő telepestevékenység miatt a terület mágikus ereje jelentősen megfogytakozott.

- A NAGY-ALPESI TRIBUNÁLÉ az Alpok körüli területekre terjed ki, beleértve Bajorországot is. Hét conventus tartozik ide, köztük Valnastium, a Jerbiton Ház Domus Magnus-a, és a Tekergőző Árnyak Barlangja, a Criamon Ház Domus Magnus-a; mindösszesen száz mágussal. Az itt található conventusok kivétel nélkül igen öregek már, és nem adnak engedélyt új alapításokra. Legtöbbjük magasan a hegyek közt rejtőzik, teljesen elzárva a külvilágtól.
- A RÓMAI TRIBUNÁLÉ a Német-Római Birodalom legdélebbi területeit, a pápai államot, a Nápolyi Királyságot (egész Itáliát), Szicíliát, Szardíniát, Korzikát, és egy észak-afrikai conventust tartalmaz. Összesen nyolc conventusa van, közöttük Harco, a Mercere Ház Domus Magnus-a, Magvillus, a Quaesitoris Ház Domus Magnus-a, és Verdi, a Verditius Ház Domus Magnus-a. Ez az a tribunálé, melynek mágusai a leginkább foglalkoznak a világ ügyeivel. Mivel annyira belebonyolódtak a világi és rendbéli politikába, sok mágus kénytelen titkos rejtékhelyekre vonulva tevékenykedni. Így aztán bármiféle becslés az itteni mágusok számát illetően csupán igen óvatos lehet. Az itteni politikai manőverek a bizánci udvar intrikusainak is becsületére válnának. A legtöbb conventus pompás városi házakkal is rendelkezik, csakúgy, mint jó páran a mágusok közül. Velence, mint a tribunálé központja, semleges területnek számít, ahol minden conventusnak van háza.
- A THÉBAI TRIBUNÁLÉ a bizánci birodalom területén helyezkedik el (Hellasz, Kis-Ázsia és a görög szigetvilág). Nyolc conventusa van hatvan mágussal, közülük egy magának Konstantinápolynak falai közt székel, míg a többi jórészt Hellaszban, ahol a népsűrűség kevésbé szorongató, mint Európa más területein.
- AZ ERDÉLYI TRIBUNÁLÉ Bulgáriát és a Magyar Királyságot foglalja magába. Öt conventus található itt, beleértve Coerist, a Tremere Ház Domus Magnus-át; a tribunálé összlétszáma egyébként negyven fő. Itt található a keresztény világ néhány leginkább mágikus területe. A Dominium különösen gyenge errefelé, ám más erők annál hatalmasabbak. Ez a Rend leggyorsabban növekvő tribunáléja, bár jelenleg a Tremere ház mindenható befolyása igen szilárd.
- A LEVANTEI TRIBUNÁLÉ Outremer királyságait, továbbá néhány szétszórta conventust foglal magába, továbbá néhány elszórta conventust Egyiptom, Kis-Ázsia és Szíria területén. Az itteni conventusok lakói azoknak a civilizációknak az elveszett tudását keresik, melyek egykori itt virágoztak; mások baráti kapcsolatokat alakítottak ki muszlim varázslókkal, és megosztják titkaikat.
- A NOVGORODI TRIBUNÁLÉ a legkeletibb fekvésű, és Lengyelországot, az orosz fejedelemségeket, valamint az északi és a szláv földeket foglalja magában, hat conventusszal és negyven mágussal. A mongolok, a pogány varázslók és az ellenséges skandináv mágusok csupán néhány problémát jelentenek az itteniek számára és a világtól elzárt életében. Azonban, mivel rengeteg a teljesen érintetlen vadon, sok Bjornaer és Merinita mágus zárandokol ide, hogy megtapasztalja, milyen is az élet az igazi vadonban.

A Legendák Európájának tribunáléjai és conventusai



Conventusok egymás közt

A conventusok a mágusok közti kommunikáció alapegységei. Lehet ugyan, hogy akadnak teljes elszigeteltségben élő mágusok, de a varázslók többsége hosszú és eseménydús életét egy conventuson belül éli le. A conventus iránti hűség az egyik legerősebb érzés, melyet mágus valaha is érezhet, talán a mágus-tanítvány kapocs kivételével (persze az a leggyakoribb eset, hogy mágus és tanítvány ugyanazon conventusba tartoznak).

A legtöbb mágus szinte soha nem hagyja el conventusát, és hidegen hagyja őket mindaz, ami annak falain túl történik. A conventusok mégis az egyetlen lehetőséget jelentik arra, hogy a különböző Házakból származó mágusok együtt dolgozhassanak és tanulhassanak egymással. Mindazonáltal az általános tendencia az, hogy az egy conventust alkotó mágusok egyazon Ház tagjai.

Általánosságban elmondható, hogy a conventusok kissé elszigeteltek, mind egymástól, mind a közeli városoktól, váraktól vagy monastoroktól. Bár a más conventusba tartozó mágusok is hajlandók személyesen vagy mágia útján kapcsolatba lépni egymással, mégis jóval általánosabb tendencia, hogy valaki a saját conventusából osztja meg valakivel tudását vagy gondolatait.

A conventusok közötti konfliktusok és versengés szabályait a Kóda határozza meg, legfőképp annak a varázslóháborúkra vonatkozó rendelkezései. Általánosságban elmondható, hogy a conventusok többsége inkább szereti egymás mágikus képességeit próbára tenni, esetleg a politikai életben ártani a másiknak, mint nyílt kenyértörésre vinni a dolgot. A szomszédos területű conventusok egyik legfőbb problémája egyébként a korlátozott viselkedés más mágikus cikk-hozzáférés. Az egyéni nézeteltérések két mágus közt leggyakrabban certamennel végződnek, de ha elhúzódnak, gyakran vonják magukra az egész tribunálé figyelmét.

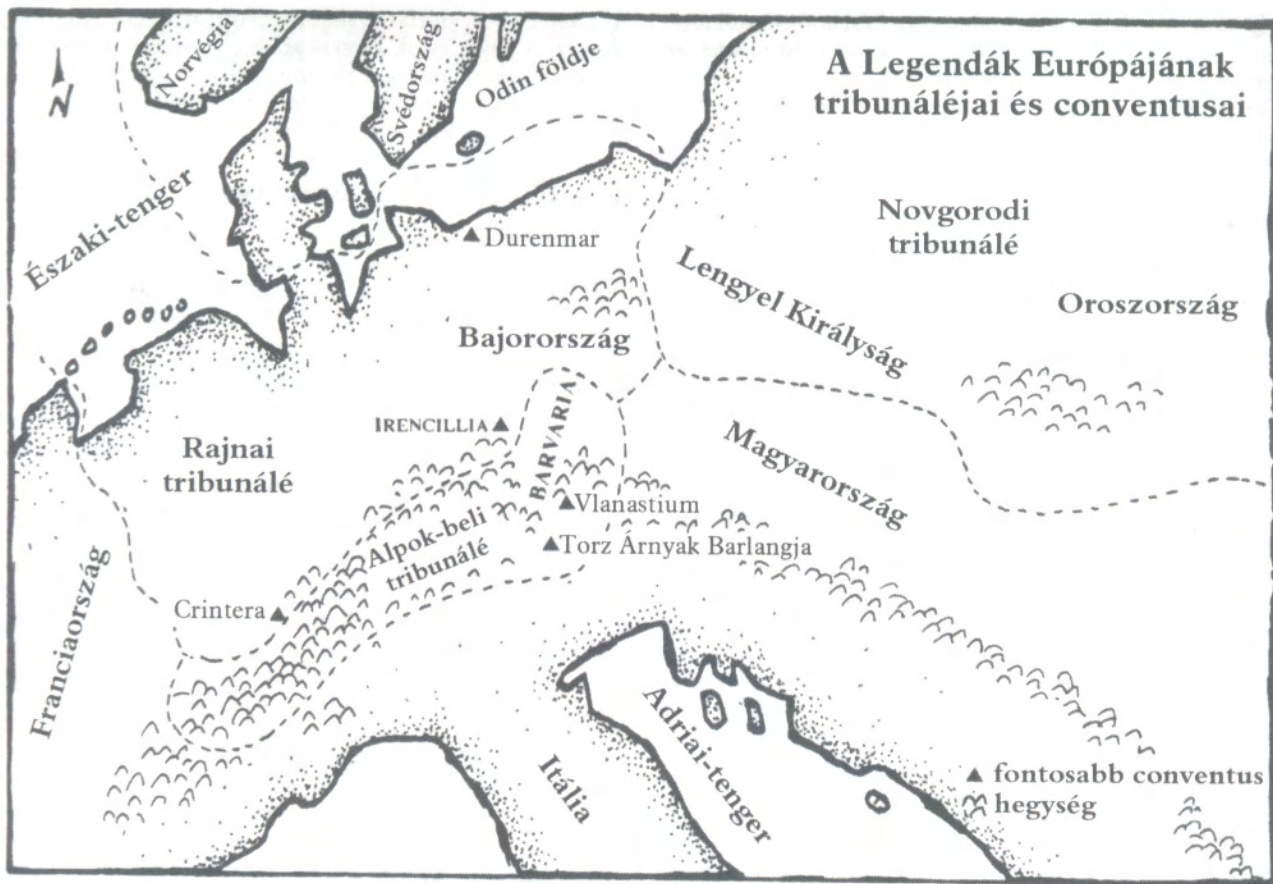
Varázslók és a társadalom

Az a tény, hogy a Kóda megtiltja, hogy bárki is varázslókat béreljen fel illetve vazallusává fogadjon, tulajdonképpen a Rend tagjainak védelmét szolgálja. Bármely nemesúr könnyen rájöhet erre: ha valahogy csellel, megvesztegetéssel, meggyőzéssel vagy kényszerrel rávesz egy mágust, hogy a szolgálatába álljon, ez azzal jár, hogy a rend más tagjai azonnal munkálkodni kezdenek az illető kitisztásán. Az efféle akciók következményeitől való félelem rendszerint elegendő ahhoz, hogy a legtöbb nemes vagy hatalomvágyó püspök visszariadjon a gondolattól, hogy udvari mágusra tegyen szert. Ám, még ha ez a probléma megoldottnak tűnik is, még mindig megmarad a kérdés: vajon hogyan kezeljék a mágusok a világi társadalom többi tagját, a jobbágyságot, a papságot, a nemességet és a városi polgárságot?

Kapcsolat a jobbágysággal

A mágusok és parasztok közötti kapcsolat elég egyszerű: a legtöbb paraszt retteg a varázslóktól, ahogy minden más mágikus dologtól, és rendszerint csak akkor kerül hallótávolságnyra egy conventustól, ha vészhelyzetben van, és már nincs kihez fordulnia. Sok mágus hasznosnak tartja ezt a félelmet, hisz ez tartja távol a parasztokat attól, hogy beavatkozzanak a mágusok dolgába. Ám az ilyen félelemteljes légkör ártalmas is lehet. Ha a helyiek rettegnek, a conventus nemigen fog tudni csatlósokat toborozni, kivéve néhány szökött bűnözőt és más siralmas alakot, akik tudják, hogy a helyiek soha nem fognak utánuk merészkedni a conventusba. Ezenfelül az élelmiszerellátás is nehézségekbe ütközhet: ha a conventusnak van saját földje, először meg kell győz-





nie a parasztokat arról, hogy műveljék, ha pedig nincs, arról, hogy adjanak el nekik élelmet. Végezetül, ha a falusiak igazán utálják a conventusbélieket, őket fogják okolni minden falujukért szerencsétlenségért; sőt, lehet, hogy a helyi papsághoz, vagy földesurukhoz fordulnak, hogy az szabadítsa meg őket a rájuk szakadt tehertől.

A legtöbb mágus mindazonáltal érez valamiféle késztevést arra, hogy védelmezze a jobbágyokat, legalábbis ha a saját csatlósairól, vagy consorsaikról van szó; emellett azt sem felejtik el, hogy élelmezésük is jórészt rajtuk múlik. Elsősorban az olyan területeken, ahol már hosszabb ideje működik egy conventus, még az is megeshet, hogy a parasztok kedvelik mágusaikat.

Bár a legtöbben bizalmatlansággal vegyes tisztelettel kezelik a conventust, a parasztok azért nem haboznak a mágusokhoz fordulni, ha segítségük van szükségük vész esetén; és néhányuk még arra is bízathatja gyermekeit, hogy csatlósok, vagy consorsok legyenek. A mágusok számára is előnyösek lehetnek az ilyen kapcsolatokból: hisz senki sem ismeri úgy a saját környékét, mint egy, a földet dolgozó jobbágy. Ha bármilyen különös vagy gyanús esemény történik egy conventus környékén, nincs jobb őrszem egy tucat éber és segítőkész parasztembernél.

Azoknak a parasztoknak, akiket valami okból kivettett saját rendjük, nem sok veszténivalója származik egy conventusszal való kapcsolatából. Korcs alkatú vagy állandóan szerencsétlen sorsú parasztok mágikus csoda reményében segíthetik a conventust, míg az olyanok, akiket izgat a mágia rejtélye, pusztán azért kereshetik fel a conventust, hogy a közelében élhessenek. Előfordulhat, hogy egy egész csapatnyi jobbágy ajánlkozik munkára a conventusban, szélesebb körű jogállásért cserébe, mint amit korábbi földesuruktól kaptak. Az ilyen helyeken a conventust környező falvak, városok vagy tanyák szinte teljes egészében vakokkal, sántákkal és számkivetettekkel lehetnek bené-

pesítve, és a társadalmi rend is egészen eltérhet a középkortól. Az átlagos falusiak messze elkerülik ezeket a vidékeket, mivel azt hiszik, hogy a mágusok elvarázsolták azt mindenestül.

Kapcsolat az Egyházzal

Az egyházzal való kapcsolatok még bonyolultabbak és változatosabbak, mint az előző esetben. A papság túlnyomó része egyetért a bibliai mondással, miszerint egyetlen boszorkányt sem szabad élni hagyni, s ha egy mágussal találkoznak, többnyire ennek megfelelően is cselekszenek. Számos egyházi ember azonban nemcsak városokban nevelkedett, de alkalmat nyílt a természet tanulmányozására is. Az ilyenek tudják, hogy a Rend mágiájának semmi köze a démoni erőkhöz; éppúgy nem, mint ahogy senkit nem kiáltanak ki ördöngösnek azért, mert részegség ellen egy ametisztet hord a nyelve alatt. Az ilyen egyháziak különbséget tesznek a birodalmak közt is.

Ilyen viszonyok mellett a nézetbeli különbségeket gyakran el is felejtik, és a művelt papok és mágusok akár barátokká is válhatnak, akik órákon át értekezhetnek olyan témákról, melyeket senki rajtuk kívül nem érthet.

Ezenfelül pedig, vannak keresztény mágusok is, akiknek a mise és a gyónás éppoly fontos, mint a legegyszerűbb parasztnak. Ha úgy tetszik, a mágusok és egyháziak természetes szövetségesei egymásnak a sötétséggel és tudatlansággal szemben.

Sajnos, a legtöbben nem ilyen elnézőek, mivel még az ilyen felvilágosultabb papok számára is kétféle mágus létezik, a keresztény és a diabolista. Az olyan varázslókat, akik nem mutatnak túlzott buzgóságot a hit gyakorlása iránt, könnyen a Sátán szövetségeseinek kiálthatják ki, s mivel a Rend tagjainak többsége nem igazán vallásos, a Rendet általánosságban sántáni szövet-

ségesnek tartják. Ezen túl, számos egyházi ember attól tart, hogy a mágia vonzása és hatalmának ígéretei elvonhatják az emberek figyelmét a megváltás ígértétől és más, földibb élvezetek felé vezethetik. Ezt a tárgyat illetőleg még maga az egyház is megosztott, és nem valószínű, hogy a pápa a közeljövőben döntésre jutna ez ügyben. Azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy sok mágus (különösen a Flambeau Ház tagjai) legalább olyan türelmetlen a „világiakkal” szemben, mint bármely papi személy Hermész Rendjével.

Az Egyház jelenleg sokkal világibb ügyekkel van elfoglalva: folyik az Ibériai-félsziget visszahódítása, a keresztes hadjáratok, az albigenes eretnekek elleni háború Franciaországban, és más problémák is nyomasztják. Elméletben a keresztény vallás támogatása nem ütközik a hermetikus Kóda azon passzusával, miszerint tilos a világiaknak szolgálni, ám a valóságban a legtöbb mágus inkább ül otthon a conventusban és hagyja a világot forogni, mintsem hogy kereszténnyé legyen. Szerencsére a klérus tagjai igen keveset vettek észre ebből a nemtörődömségből a minden jó keresztényt illető fontos kérdésekben, hisz néhány mágus még a keresztes hadjáratokban vagy a reconquista során is harcolt, kivívva ezzel az Egyház elismerését. Egészen addig, amíg lesz néhány mágus, akik valamilyen módon segítik az Egyházat, az valószínűleg békén hagyja a Rend azon tagjait, akik nem sietnek olyan nagyon a segítségére.

A legnagyobb kihívás, mellyel a Rend a közeljövőben szembenézhet vallási téren, az ibériai reconquista kérdése. Két conventus aktívan támogatja a mórokat, akiket a klasszikus ókori civilizációk valódi örököseinek tekintenek. Már számos csatában ténylegesen is a mórok oldalán harcoltak, és már-már az a veszély állt elő, hogy elszakadnak a Rend kebeléről és egy muszlim mágusrendhez csatlakoznak, ha megtiltják nekik a további támogatást. Ezeket a híreket természetesen gondosan titkolták az egyháziak elől, legalábbis mostanáig, amikor is pillanatnyi szünet állt be a konfliktusban. A Rend muszlimbarát és muszlimellenes frakciója megegyezett abban, hogy kizárólag olyan mágiát használ, melyet „a halandók nem deríthetnek fel” (ez valószínűleg a történelem első hidegháborúja), hogy elkerüljenek minden esetleges összeütközést a feldühödött Egyházzal.

Kapcsolatok a nemességgel

A nemesek egyetlen dolgot akarnak csak a mágusoktól: varázserejüket háborúik megnyeréséhez és intrikáikhoz. Eszesebb nemesek gyakran ápolnak jó kapcsolatokat egy-két helyi mágussal „szívességek” reményében. A „szívességek” rendszere tulajdonképpen nem jelenti a Kóda megszegését, de kellemetlenséget okozhat a szóban forgó mágusoknak mind a Rend, mind a támogatott nemes ellenfelei részéről.

A nemesi származású Jerbiton mágusok gyakran hűségeseink korábbi családjukhoz, megszokott szövetségeseikhez, sőt, esetleg hűbéreskü is kötheti őket, holott a Rend szabályai szerint az ilyen eskü kevésbé kötelező érvényű, mint a Rend iránti hűség. Ezek a mágusok azok, akik a leginkább hajlandóak keresztes hadjáratokba indulni, vagy segíteni királyoknak vagy nagyuraknak hódításaikban. Sok nemesi születésű Jerbiton mágus kísérli meg fenntartani a nemesi életformát, miközben mágusként él. Ez természetesen problémákat okoz, amelyet csak még rosszabbá tesz azoknak a varázslóknak a nemtetszése, akik szerint a Rendnek annyira el kell határolnia magát a halandó világtól, amennyire az csak lehetséges.

Sok conventus található valamely nemesi birtok közelében. A jó viszony felettébb kíváncsú ilyen esetekben, különösen mivel egy nemesúr haragja még egy erős conventus számára is komoly kihívást jelenthet, és

a közvetlen megtorlás gyakran vezethet nyílt ellenségeskedéshez. A bajok egyik leggyakoribb ellenszere a kölcsönös segítségnyújtás; ám ha ez valamilyen okból nem lehetséges, a földesúr és a conventus még mindig választhatja a kölcsönös és udvarias semmibe vétel politikáját.

Kapcsolatok a várossal

Az elmúlt néhány évszázadban a kapcsolatoknak egy másik tere is megjelent: a mágusoknak meg kell tanulniuk, hogyan is kell bánni a városokkal. A városok nemcsak a kereskedelem és az oktatás központjai, ahol a mágusok megtalálhatják mindazt a tudást vagy épp árucikket, amit keresnek, de a városi élet bizony sokkal izgalmasabb és mozgalmasabb, mint egy lsten háta mögötti erősségben ötven másik emberrel összezárván...

A római tribunálé szépszámu mágusa tulajdonképp feladta a conventusbéli életet és ehelyett boldogan él Itália különböző városaiban. Emellett akad egy egész conventus, mely ugyan titokban, de ott él Barcelona központjában. Igaz, hogy a rend megtiltja tagjainak, hogy gazdag kereskedők szolgálatába álljanak, vagy hogy egy piactéren sátrat verve pénzért árulják varázslataikat, sok város felismerte már egy tartósan falai közt élő mágus hasznát. Ha a várost támadás érné, amaz teljes joggal használná minden mágiáját saját otthona védelmében, mellyel egyszersmind a várost magát is védelmezi. Azonban a mágusok ennél jóval gyakrabban élnek titokban egy városban, s a polgárok csak mint egy újabb bogaras tudósfélelőről vesznek róla tudomást. Akadnak történetek egyetemeken tanító mágusokról is.

A mágia áruba bocsátásáról

A Rend és a társadalom többi része közötti kapcsolat egyik fontos eleme a varázstárgyak eladása. Bár ez elsősorban a Verditiusz Háznak fontos, tulajdonképp az összes Házat érinti. A rend történetében volt egy időszak, amikor válogatás nélkül bármely halandónak eladtak bármilyen mágikus eszközt, feltéve, hogy az megfizette az árát. 1061-ben azonban a Quaesitor Iernilus segítségével egy olyan egyezmény jött létre, mely szabályozta a varázstárgyaknak halandók felé történő eladását. Az egyezmény szerint egyetlen mágus sem fogadhat el pénzt vagy más árut mágikus cselekedetért vagy szolgálatáért, kivéve consorsait. Természeteszerűleg ez azt jelenti, hogy a consorsok eladhatják a mágusok varázstárgyait azok számára. Az egyezmény azonban ezen kívül azt is kimondja, hogy az adott tárgyak nem lehetnek tartós mágiájúak, csak időleges hatalmúak. A szabályok, melyek meghatározzák hogy mely mágikus tárgytipus képezheti eladás tárgyát, függenek a vásárló személy rangjától, és a tárgy hatalmától, ami viszont attól függ, mennyi vis-t használtak fel készítésekor. Úgyisintén figyelembe veendő a tárgy létrehozásánál elmondott varázslat típusa is. Mindezt az alábbiakban foglaljuk össze:

A közrendűek csakis olyan mágikus tárgyakat vásárolhatnak, melyek készítésekor felhasznált varázslatok nagysága (a nyitó varázslat után) egy vis-pontnyi lehet csupán. Emellett, a közrendűek kizárólag olyan tárgyakat vehetnek, melyek mágiája vagy közvetlenül a tárgyra magára hat, vagy olyanokra, akik közvetlenül megérintik a tárgyat, kivéve az Intellego varázslatokat.

- Kisebb birtokosok, püspökök, és újabban kalmárfejedelmek esetén a fenti vis-korlátozás már két pontra növekszik; a többi megszorítás pedig megegyezik az előbb leírtakkal.
- A nagybirtokosok és érsekek esetén a vis-pont megszorítás már három pont, és a tárgyak mágiája olyan varázslat-

tokra korlátozódik, melyek vagy a tárgyra hatnak, vagy azokra, akik megérintik azt, vagy egyetlen távolabbi áldozatra. Az Intellego varázslatok továbbra is kivételt képeznek.

- Királyok és bíborosok esetén a vis-pont érték négyre növekszik, a hatásmegszorítás pedig annyi, hogy olyan tárgy, mely egyszerre nagyobb számú embert képes megsebesíteni, nem adható el nem mágikus képességű személynek.

Más varázslók

Bár a legtöbb rendtag szereti azt gondolni, hogy ők a keresztény világ egyetlen mágiahasználó szervezete, ez koránt sincs így. Minden nagyobb piacon vagy vásárban megtalálhatók az alkimisták, az amulettkészítők, vagy a jövőmondók, ráadásul az alkimistáknak a legtöbb nagyvárosban saját céhük is van. Azonban az is igaz, hogy ezeknek a mágiahasználóknak a hatalma még egy frissen felavatott újonc mágusénak sem érhet a nyomába; többségük valójában szemfényvesztő csupán.

Akadnak azonban olyanok, akik méltó vetélytársai lehetnek Hermész rendjének. A legnyilvánvalóbb példa a diabolistáké, akik az ördögökkel kötött paktumokból és a Sátánnal kötött sötét egyezségekből merítik erejüket. Csak a leginkább elszántak és hatalomra éhesek képesek efféle praktikákra. Ha a nyomukra jutnak, nemesség, egyház és minden mágus egyesült erővel küzd mindaddig, míg meg nem semmisítik az illetőt.

Azonban nem minden rivális varázshasználót lehet ilyen egyszerűen beskatulyázni. Akad egy pár olyan mágus, aki nem hermetikus kútfőből meríti varázslatait, mégsem számít diabolistának. Az effélék jórészt specialisták, akik pél-

dául valamely alapelem manipulálásához értenek különösen jól, ám ez korántsem lebecsülendő dolog. Az ilyen varázslókat nem kötik a rend szabályai, így a nemeseknek, városoknak, vagy akár falvaknak is dolgozhatnak. Ezek a boszorkánymesterek gyakorta alacsony sorból származnak, hatalmuk szerény mértékű és nem túl nagyravágyóak. Segíthetnek a termés jobbá tételében, lehet, hogy időjárás-varázslók egy kalmárhajón, esetleg egy tanya vagy halászfalu védelmezői. Az ilyen varázslók létezéséről ritkán vesz tudomást a rend, vagy ha mégis, gyakran elintézik őket egy „botcsinálta varázsló” felkiáltással, mely inkább tükrözi viselkedésüket, mintsem valódi hatalmukat.

Ennek ellenére akadnak ilyen „botcsinálta varázslók” akik ennél nagyrátörőbb terveket dédelgetnek. Az ilyenek gyakorta válnak egy-egy nemesúr udvari varázslóival – legalábbis megkísérelnek hatást gyakorolni minden magasabb rangú földesúrra, akire csak képesek.

Egészen addig, amíg egy ilyen varázsló arra korlátozza tevékenységét, hogy híreket szerezzen, szórakoztassa urát, és esetleg nagyon diszkréten elkövessen egy-két gyilkosságot, a rend rendszerint békén hagyja őket. Ha azonban bármelyikük elkövetné azt a hibát, hogy a csatatéren rendszeresen mágiaja segítségével semmisítene meg ellenséges seregeket, vagy hermetikus mágusnak meri vallani magát, a Rend nyomban fellép. Rendszerint villámgyorsan felkérlik, lépjen a Rend soraiba, és hagyjon fel eddigi kétes tevékenységével. A visszautasító válasz biztos halált jelent.

Mint azt sok világot járt ember is véli, jóval több a mágia a világban, mint azt bárki gondolná. A kisebb mágikus praktikák gyakorlóinak száma, legyenek azok alakváltók, boszorkányok, sámánok, vagy druidák és más kelta misztikusok, akik mind a keresztény világban élnek, igencsak meglepné Hermész Rendjének legtöbb tagját.



írodalalmak

X. Fejezet

AZ Ars Magica világát alkotó természetfeletti erők egyike a mágia, azonban ez nem egyedülálló hatalom Európában. Ez a fejezet ezen erőpólusok, avagy birodalmak természetével és egymáshoz való viszonyával foglalkozik.

A világot alkotó főbb erők közé tartozik a Mágia, a Menny, a Pokol, a Tündérek és az Értelem világa (és természetesen a Földi világ, de erre nem jellemzőek természetfeletti tulajdonságok). A birodalmak bizonyos szinten kapcsolatban állnak egymással. Az erőviszonyokat viszont nem könnyű felmérni, hiszen egyes birodalmak egy oldalon állnak, másokat egységes ellenérzés övez. Leghelyesebb úgy fogalmazni, hogy minden egyes hatalom egymagában áll a többivel szemben, amik felett bizonyos előnyöket élvez.

Mindegyik birodalmat sajátos, egyéni, természetükben az adott világhoz illeszkedő teremtmények népesítenek be. Megtalálhatjuk közöttük a gigantikus szárnyas kígyókat, a szörnyűséges óriásokat, a bajkeverő tündéreket, az álnok démonokat és a megfoghatatlan alakváltókat. Bár ezek a teremtmények saját világukhoz hangolódnak, természetes környezetük határain kívül más birodalmak befolyása alá kerülhetnek.

A birodalmak különös lényei ritkán ártják bele magukat az egyszerű emberek ügyeibe, mégis mindenki tud róluk... és csak az igazán bolondok nem tartanak tőlük. A köznap emberek ismerik és tisztelik a körülöttük rejtőző világ veszélyeit. A mágusok azonban gyakran vágnak neki a birodalmak ösvényeinek, hogy más teremtményekkel találkozzanak vagy éppen harcoljanak. Ez a fejezet segítséget nyújt az efféle lények megalkotásához és felhasználásához, valamint hasznos példákkal is szolgál.

a Birodalmak hatalma és területe

Az öt legfőbb Birodalom különböző módokon létezik és kapcsolódik egymáshoz. A világ egyes részein némelyikük ereje sokkalta erősebb, olyannyira, hogy más világok csodáit szabályosan kioltja. Egy Birodalom másika gyakorolt hatása jelentősen függ attól, erői mennyire ellentétesek a másikéval.

A mesélő minden területhez két jellemzőt rendel: az

egyik a terület típusát jelöli (Mágia, Menny, Pokol, Tündér vagy Értelem), a másik az erősségét (1–10-ig terjedő érték). Ez a két jellemzőt együttesen Aurának hívjuk, és a kombinációjuk megmutatja, milyen hatással vannak a másik négy hatalomra. A részleteket megtalálod a Birodalmak kölcsönhatása táblázatban. Az emberi településektől távol eső területek egy része semleges, mivel egyik természetfeletti Birodalomhoz sem kötődik, éppen ezért nincsen kihatással az itt használt erőkre. Ezek a területek a későbbiekben tárgyalta Halandó Birodalomhoz tartoznak.

Előfordulhat olyan eset, hogy egy bizonyos területen két Birodalom hatása is érvényesül, ilyenkor azonban az erősebb erő lesz a domináns. Bármilyen változás felboríthatja ezt az állapotot, ilyenkor pedig a terület kicsúszik az egyik Birodalom befolyása alól, hogy egy időre a másik legyen uralkodó. Tegyük fel, hogy egy jobbágyfalut egy öreg tündérkör mellé építettek valaha. A jobbágyok az egyház hí szolgái, éppen ezért itt általában a Domínium (azaz a Mennyei Birodalom) hatása érvényesül. Éjjel azonban (amikor a Domínium ereje csökken), vagy különös napokon (bizonyos ősi ünnepeken, amikor erősödik a tündérvilág hatalma) a Tündér Aura a Mennyei Aura fölé kerekedik. Ilyen alkalmakkor tündérek bújnak elő földalatti rejtekeikről és az öreg tölgyek odvaiból, hogy együtt ünnepeljenek és bolondozzanak. Néha csupán egy talpalatnyi területet (például egy fogadó pincéjét) érint ez a változás.

A Birodalmak kölcsönhatása

Te, mint varázsló, a Mágia Birodalmához tartozol. Ha a lakóhelyedül szolgáló conventus nem Mágikus Aurával rendelkező területen fekszik, téged akkor is ehhez a világhoz kötnek különleges adottságaid. Más teremtmények ugyanilyen módon kapcsolódnak más Birodalmakhoz, így hát hozzád hasonlóan rájuk is hatnak a különböző világok erői. Amikor egy olyan területre lépsz, ahol valamelyik másik hatalom uralkodik, az Aura ereje azonnal kihat varázslataidra és különleges képességeidre egyaránt. Az Aura típusa sem mellékes, hiszen minden Birodalom másképpen hat egymásra. Egy Mennyei Aurával övezett helyen például jelentősen csökkennek mágikus erőid, hiszen varázslataiddal az Egyház törvényeit és hittételeit gyalázod. Egy Mágikus Aura uralta területen viszont képességeid éppen hogy erősödni fognak, hiszen ez a terület hozzád hasonló tulajdonságokkal bír.

Az Aura minden természetfeletti képességedet befolyá-



solja: akadályozhatja vagy erősítheti őket. A következő rövid lista bemutatja a különböző hatásokat:

- Módosulnak a varázsláskor esedékes dobások. Spontán varázslatok esetén az Aura módosítója még az osztás előtti értékhez számít hozzá.
- Módosítja a műhelyértéket (ha a Műhelyben végzett tevékenység szükségessé teszi valamelyik Aura jelenlétét).
- Számít a Természetes Ellenállás és a Mágikus Ellenállás dobásoknál.
- A természetfeletti jártasságok próbáját is módosítja (ilyen néhány Különleges Tehetség, mint például az Bűvölet és a Szent/Szentségtelen érzékelése, de az Ismeretek nem tartoznak ide).
- Kihatással van a vis felhasználásával végzett tanulás értékére.
- Az automatikusan vagy gondolatra működésbe lépő erőkre is hat (mint például a tündérek vagy egyes varázstárgyak képességeire). Ez számokban kifejezve annyit tesz, hogy az erő Szintjét az Aura értéke módosítja lefelé vagy felfelé, és esetlegesen (ez a mesélőn múlik) az új Szintnek megfelelő új képesség is felbukkanhat. Ha az erő Szintje nullára csökken, akkor nem működik.
- Módosítja a fegyverek vagy pajzsok varázslattal megnövelt vagy valamilyen átokkal lecsökkentett tulajdonságait, nevezetesen az Első Csapás, Támadás, Védekezés és Sebzés értékeit.
- Kihat a varázspáncélok védőértékére.

A Birodalmak kölcsönhatása táblázatban megtalálod a pontos módosítókat. Ezek az értékek megmutatják, milyen mértékben változtatja meg az Aura éppen aktuális természetfeletti cselekedeteidet. Ha például egy Mennyei Aurával áldott területen valamilyen Pokollal kapcsolatos varázslatot próbálsz használni, dobásaidra az Aura értékének háromszorosával megegyező levonás járul.

A teremtmények leírása

Ebben a fejezetben számos, különböző Birodalmakból származó lény ismertetése következik. A lények leírása helyenként különbözik néhány apróságban, attól függően, milyen képességekkel és értékekkel rendelkeznek. A legtöbb adat (mint például a tulajdonságok vagy a harci értékek) leírását a könyv egyéb fejezeteiben találod, néhányat azonban itt magyarázunk el.

RAVASZSÁG: Az Intelligencia állati megfelelője. Az a lény, amelyik rendelkezik ezzel az értékkel, lehet bármilyen ravasz és okos, mégsem gondolkozik okszerűen és nem érti a beszédet (hacsak nincsen beidomítva speciális parancsszavakra).

EGÉSZSÉGSZINTEK: Megtalálod az egyes szintekhez járó módosítókat is. Ha egy adott szintből több is van, a módosítókat perjel választja el egymástól (két könnyű sebzés tehát: -1/-1).

JÁRTASSÁGOK: Már teljes értékeket közlünk, vagyis már hozzáadtuk az alkalmazandó tulajdonságot.

KÉPESÉGEK: A megfelelő Technika, Forma és szint is szerepel, mellette pedig a használatért levonandó pontmennyiség.

Fontos még megnézni, milyen rendszer szerint csoportosítottuk a lények főbb értékeit ebben a fejezetben (és a többi Ars Magica kiegészítőben). A „Fontosabb jellemzők” rovatban a Méret és többi tulajdonság szerepel. Ezekből kikövetkeztethetők a lény egyéb képességei, mint például a sebesség (valamint azok a dolgok, amikre nem képes). A harci jellemzők azonban, amiket eredetileg a tulajdonságokból számolunk ki, már részletesebben kikalkulált értékek. Az Első Csapás meghatározásánál például a Gyorsaság mellett felhasználtuk a lény természetes alkalmazkodását és egyéb képességeit. Ez azt jelenti, hogy a teremtmények harci és egyéb értékeit nem lehet a hagyományos módon kiszámolni. Ezeket teljesen egyénileg, nem matematikai számítások szerint határoztuk meg. Tehát saját teremtményeid tulajdonságai is olyanok lesznek, amilyeneket szeretnél, függetlenül attól, a szabályok mit mondanak.

Az Aura értéke a mágikus jellegű cselekedeteidet kísérő balsikereid számát is meghatározza. Minden Aura pont plusz egy balsiker-kockát jelent. Ez természetesen nem számít, ha egy természetteddel megegyező birodalomban próbálsz valamit tenni (vagyis a mágusok nem kapnak plusz balsiker-kockát a Mágia Birodalmában). Az extra kockákat az Aura eredeti értékéből számold ki, nem pedig az esetleges lefelezett vagy szorzott pontszámból (ha a táblázatban ilyesféle módosítóra akadnál).

a MÁGIA BIRODALMA

A varázserőt leggyakrabban a világot átmosó, gyengéd, megfoghatatlan folyadékként szokták felfogni; a hermetikus mágusok ezt visnek hívják. Mint ahogy a folyók vizével vízimalmok kerekeit forgatják, úgy lehet kihasználni a vis erejét is mindenféle csodálatos dolgok véghezvitelére. A vis legsokoldalúbb manipulálói a hermetikus mágusok, de rajtuk kívül még számos varázsló

Birodalmak kölcsönhatása

FELHASZNÁLT ERŐ:

AURA TÍPUSA:	Mágikus	Mennyei	Pokoli	Tündér
Mágikus terület	+	-	0	1/2+
Domínium	-	+	3-	2-
Pokoli hely	-	2-	+	2-
Tündérek területe	1/2+	2-	-	+
Értelem	-	-	0	3-

JELMAGYARÁZAT:

- 0 Az Aura értéke nem számít
- +
-

Ha a jelet valamilyen szám előzi meg (pl. 1/2+ vagy 3-), az Aura értékét szorozd meg ezzel a számmal – ez lesz a végső módosító.

Az Értelem nem szerepel a felhasznált erők típusai között, mivel ez a természetfeletti képességek ellentéte. Az Értelem Birodalmába tartozó emberek nem hisznek a természetfelettiből, így hát nem fognak „varázserőt” használni a többi Birodalom területén. Más Aurával rendelkező lények azonban még meglátogathatják az Értelem világát.

és számtalan teremtmény használja fel ezt az erőt. A hatalmas erejű vis földi elem, éppen ezért nincs is hatással a földi birodalmon túl található dolgokra (a Pokol a földi birodalomhoz tartozik). Az olyan dolgokat, mint az élet, a halál vagy a halhatatlan lélek örökkön való sorsa, csakis Mennyei Hatalom változtathatja meg.

Fontos meghatározni, mi a különbség a vis és a nyers vis között. A mágiát tápláló erő, a vis, nem más, mint a világot átitató erő. Ezt az erőt majdnem mindenhol fel lehet használni a varázsláshoz. A varázserőben gazdag területeken Mágikus Aurák formálódnak. A nyers vis a „folyékony” vis fizikai megtestesülése, ami összegyűjtve segíti a különböző mágikus rítusokat. A „folyékony” vist nem lehet begyűjteni, az egyszerűen csak átitat mindent. Ez azt jelenti, hogy nyers vist bárhol találhatsz, a folyékony vist pedig szinte bárhol uralmad alá hajthatod, hogy segítségével varázslatos cselekedeteket hajtsál végre.

Mágikus területek

Akadnak olyan helyek, ahol mágikus energia koncentrálódik; ezek Mágikus Aurával rendelkeznek. Az efféle Aura néha különösen erős varázslatok következményeképpen alakul ki, esetleg valamilyen nagyhatalmú lény pusztult el itt. Legtöbbször senki sem sejtí, mitől vált egy terület mágiakussá. A legtöbb ilyen hely Aura értéke 1-től 5-ig terjedhet. A legendás hírv helyek Aurája hatos. Tízkes Aurájú vidékekről szinte még senki sem hallott. Egy ilyen helyen mindent erősen átitat a mágia. Esetenként egy ilyen területen belül valahol még inkább összesűrűsödik a varázserő, ami természetesen erősebb Aurát is jelent. Néha egy regio, vagyis valamilyen iszonyatosan erős Aurájú hely is kialakulhat (ld. Regio, 281. oldal).

Majdnem minden conventus egy ilyen területen épült. Ezek Aurája 1 és 5 között ingadozik. Az ennél erősebb helyek meglehetősen ritkák és igen veszélyesek. Ha az ilyen erős töltésű vidékeken a mágusok túl gyakran hasz-

nálnak mágiát, esetenként előfordulhat, hogy a varázserő használja fel őket. Emiatt csak a hermetikus történetírák legerősebb conventusait merték a túlzottan erős mágiával átitatott területekre építeni. És ez az erő az oka annak, hogy ezekben a conventusokban soha nem találhatunk tanoncokat: egyszerűen túl gyengék ahhoz, hogy ellenálljanak a Mágikus Aura csáberejének. Az efféle conventusok falai között meglehetősen furcsa dolgok történnek...

A mágikus területekre az erős kontrasztok jellemzők. Élesebbek a színek, bántóbbak a hangok, ragyogóbb a fény, sötétebb az éj.

Az ilyen vidékeken élő halandók általában „furcsábbak”; egy kissé torzul a testük és személyiségük. A varázserő ravasz módon beszívarg lelkük legmélyébe és örökre megváltoztatja őket.

Sárkányok és fajtáik

A sárkányok a leghatalmasabbak és legnemesebbek minden halandó lény között. Olyannyira erősek és ritkák, hogy egyetlen példány elj-

tése már legendás, hősökhöz és főmágusokhoz illő cselekedet. A sárkányok kimagaslóan intelligensek, rettentő testi erővel rendelkeznek és gyakorta mágikus képességeik is vannak. Néhány annyira hatalmas, hogy semmilyen eszközzel nem lehet megsebezni őket, és az Ars Magica szabályrendszere is alkalmatlan képességeik modellezésére.

A sárkányok rokonai ugyan, de náluk sokkal gyengébbek a férgek, a sárkánygyíkok és a kígyók (erősségük szerint sorrendbe állítva). Néhány képességük megegyezik a sárkányokéval, de van, ami az ő esetükben hiányzik.

A férgek nagy hatalmú teremtmények, gyakran lábatlanok, de esetenként viszont lehet szárnyuk. Némelyikük vadállati intelligenciával rendelkezik, de vannak értelmes példányaik is.

A sárkánygyíkok úgy néznek ki, mint a sárkányok (négy lábuk, kígyószzerű nyakuk és denevérszárnyuk van), viszont jóval kisebbek náluk, és inkább idomtalanok. Nem túlzottan okosak, viszont értelmesebbek a férgekénél. Gyakran összetévesztik őket a sárkányokkal, és a legtöbb sárkányölő lovagról mesélő legenda valójában kisebb testvéreikről szól.

A kígyók átlagos fajtársaik fejlettebb változatai, nagyobbak és különleges erővel bírnak. Ravasz, a bestiális férgekénél vagy a sárkánygyíkoknál jóval több intelligenciát csillogtató teremtmények, gyakran beszélni is tudnak.

Sigusen, a Könyv Sárkánya

MÁGIKUS HATALOM: 65

FONTOSABB JELLEMZŐI: Méret +6, Intelligencia+6, Észlelés +5, Erő +10, Állóképesség +9, Megjelenés 0, Kifejezőképesség +3, Ügyesség 0, Gyorsaság -1

JELLEMVONÁSOK: Kíváncsi +6, Kegyetlen +2

HARCI ÉRTÉKEK:

Harapás: Első Csapás +6, Támadás +11, Sebzés +36
Lehelet: Első Csapás +12, Támadás +8*, Sebzés +40/+80**

Kimerültség nincsen, Védekezés 0 (6), Sebtűrés +40 (46)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5/-5, tehetetlen

* Félre lehet előre ugrani, de bárítani lehetetlen

** Tűzlehelet, lásd 135. oldal

KÉPESSÉGEI:

Tűzes lehelet, CrIg 50, 5 pont – Ha nagyobb területre (tíz lépés átmérőjű kör) hat, +40 sebzést okoz minden jelenlévőnek, +80-at, ha egyetlen személyre koncentrálódik.

Mágia elfojtása, PeVi 95, 0 pont – A sárkány +65 értékű mágikus ellenállása mindent megvéd a barlangjában. Minden varázslat, még a mágusra ható trükkök is nehezen jönnek létre. Ez a védőaura Sigusen vagy sárkánygyíkjai mágijára nincsen kihatással.

Azt suttogják, hogy a sárkánygyíkokhoz hasonlóan Sigusen is képes emberi alakot öltetni. Természetesen még számos kisebb képessége van, amiket itt lehetetlen lenne felsorolni.

LEÍRÁSA:

Sigusen egy vékony, kígyószerű, rövid lábú, bár fürgén mozduló mancsokkal megáldott sárkány. Orrától a farkáig kb. 12 méter. Szárnyait összehajtva a hátára simítja, mivel azonban minden idejét a Pireneusok csúcsán található barlangjában tölti, még senki sem látta repülni.

Sigusen egy hatalmas könyvet ír valamilyen ősi nyelven. Szeretné bővíteni a világmindenség természetéhez kapcsolódó ismereteit, éppen ezért mindenfajta tudást megpróbál összegyűjteni. Ezen célját elősegítendő sagákat is meghallgat. Néhány értelmes sárkánygyík is él a barlangjában (talán a kölykei), akik képesek emberi alakot öltetni. Ebben a formájukban tudósokat kutatnak fel szerte a világban, akiket elrabolnak, elviszik őket Sigusenhez, aki kikérdezi őket és ha nem elégedett tudásukkal, felfalja őket. Azokban a városokban, ahol gyakran megfordulnak, némelyik sárkánygyík meglehetősen ismert költő, kutató vagy tudós hírében áll.

Sigusenhez alkalmanként tudósok is érkeznek, akik valamelyik fontos kérdésükre szeretnék választ kapni, de a sárkány felfalja őket, ha az információért cserébe nem kap eléggé érdekes dolgokat.

Sigusen szíve 60 pontnyi Ignem vist tartalmaz.

TÖRTÉNET:

Valamelyik tudós karaktert elrabolják Sigusen sárkánygyíkjai. A többieknek meg kell találniuk szerencsétlent. Talán még a nagy Sigusennel is szembe kell szállniuk, akivel vagy csatába keverednek vagy megpróbálnak alkudozni.

Az abbintoni féreg

MÁGIKUS HATALOM: 42

FONTOSABB JELLEMZŐI: Méret +4, Ravaszság 0, Észlelés +2, Erő +9, Állóképesség +9, Megjelenés (nincsen), Kifejezőkészség (nincsen), Ügyesség +2, Gyorsaság -3

JELLEMVONÁSOK: Passzív +3

HARCI ÉRTÉKEK:

Harapás: Első Csapás +4, Támadás +5, Sebzés +23
Lehelet: Első Csapás +8, Támadás (speciális), Sebzés (speciális)

Kimerültség +8, Védekezés 0 (6), Sebtűrés +32 (38)

EGÉSZSÉG SZINTEK: 0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5, tehetetlen

KÉPESSÉGEI:

Apró lehelet, CrAu 20, 1 pont – Képes valakit fekete füsttel beborítani. Az áldozatot fekete üledék lepi be, és minden körben (az elsőben is) Állóképesség próbát kell tennie stressz-kockával 9-es célszáma – ha sikertelen, veszít egy Egészség Szintet. Ha a dobás balsiker, két szintet veszít.



A mocsok csak tiszta forrásvízzel távolítható el.

Pusztító lehelet, CrAu 30, 12 pont – A féreg a kilövellt fekete füsttel teljesen beburkolja magát és mindenkit, aki 2 méteres körzetben található. Ez meggyengíti a teremtményt, ezért egy rövid távú Kimerültség Szintet veszít, és nem támadhat a következő körben.

LEÍRÁSA:

A féreg egy körülbelül 15 méter hosszú, fekete, síkos teremtmény. Valahol a hegyek között, egy magányos tóban él, néhanapján megtámadja a csónakjaikkal kimerészkedő halászokat. Feje hosszúkas, szája tátongó üreg (tele hegyes fogakkal), hátán három uszony húzódik végig. Néha ismeretlen okokból kimászik a partra, és ha megtalálja a falut, a lakókra szabadítja szörnyűséges haragját. A szárazföldön esetlenül mozog, különösen hegyen felfelé.

Fogai 12 egységnyi Perdo vist érnek, a leheletét szennyező mérge pedig bizonyos mágikus kísérletek értékes alapanyaga lehet (a mesélő határozza meg pontosan).

TÖRTÉNET:

A mágusoknak szükségük lenne erre a méregre, de valószínűleg gyengék a féreg elpusztításához. A megfelelő stratégia az lenne, ha valamelyik karakter hagyná, hogy betérítse a mérgező lehellet, utána pedig közös erővel elkergetik a szörnyet, esetleg mindannyian elmenekülnek. Utána már csak ki kell valahogy szívní az áldozat testéből a mérget és megmunkálható állapotba hozni a Műhelyben. De ki vállalkozik az áldozat szerepére?

Ruklin, a kétfejű sárkány

MÁGIKUS HATALOM: 20

FONTOSABB JELLEMZŐI: Méret +3, Intelligencia +1, Észlelés +2, Erő +8, Állóképesség +5, Megjelenés -1, Kifejezőkészség 0, Ügyesség -1, Gyorsaság -2

JELLEMVONÁSOK: Kapzsi +5

HARCI ÉRTÉKEK:

Lehelet: Első Csapás +10*, Támadás +10**, Sebzés +20***

Harapás: Első Csapás +6*, Támadás +8, Sebzés +18

Karom: Első Csapás +6*, Támadás +6, Sebzés +15

Kimerültség +6, Védekezés 0 (6), Sebtűrés +24 (30)****

EGÉSZSÉG SZINTEK: 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, tehetetlen

* Körönként egyszerre támadhat az összes „fegyverével”; dobj egy Első Csapást, adjál hozzá 10-et a lehelet és 6-ot a harapás és a karmok miatt.

** Félre lehet előle ugrani, de hártani lehetetlen

*** Tűzlehelet, lásd 135. oldal

**** Immunis a tűz sebzésére

KÉPESSÉGEI:

Tűzes lehelet, Crlg 20, 2 pont – ld. a harci értékeknél

Láthatatlanság, Pelm 25, 4 pont – Amíg senki sem figyel rá, láthatatlanná tud válni.

LEÍRÁSA:

A lény teste hosszú és kanyargós, kígyószerű nyakán pedig két gyíkszerű fej ül. Ruklinnak két pár aranyszínű denevérszárnya van, azonban csak nagy erőfeszítések árán tud repülni; általában valami magasabban fekvő helyről rugaszkodik el, hogy könnyebben leérjen a földre. Egész testét rézpikkelyek borítják (amelyek 14 Ignem vist tartalmaznak).

Ha harcba keveredik, Ruklin egyik fejével harap, a másikkal lángot fúj. Ezen kívül körönként egyszer még karmaival is támadhat.

TÖRTÉNET:

Ruklin a karaktereket is érdeklő információval rendelkezik. Ha levágják az egyik fejét (Egészség Szintjei megoszlanak a két feje között), a teremtmény megadja magát, ha azonban elpusztítják a testét (vagyis elegendő sebzést okoznak ahhoz, hogy az összes Egészség Szintje elfogyjon), mindkét feje meghal, az információ pedig örökre elveszik – de mi történik, ha elsőre azt a fejet ölik meg, ami birtokában volt a tudásnak?

Sashali, a rébuszok mérgező mestere

MÁGIKUS HATALOM: 12

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret -1, Intelligencia +2, Észlelés +2, Erő 0, Állóképesség +3, Megjelenés +3, Kifejezőképesség +4, Ügyesség -2, Gyorsaság +5

JELLEMVONÁSOK: Jó felfogóképességű +4, Hiszékeny +1

HARCI ÉRTÉKEK:

Fullánk: Első Csapás +7, Támadás +5, Sebzés +5*

Kimerültség 0, Védekezés +8 (14), Sebtűrés +4 (10)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -1, -3, -5, tehetetlen

* Plusz mérgező. Állóképesség-próba, célszám 9. Ha nem sikeres, az áldozat 3 Egészség szintet veszít, ha sikeres, egyet, balsiker esetén azonnali halál. Az első sashali támadása után minden egyes újabb példány támadására +1 bónusz jár.

LEÍRÁSA:

Sashali egy három méter hosszú, szürkésbarna színű kígyó, körülbelül olyan vastag, mint egy ember csípője. A fejét díszítő fényes pikkelyek csodálatos mintákat alkotnak. Farka horgas vége mérgező. Sashali kedvenc taktikája lekötni áldozata figyelmét lágy beszédével, míg oldalról vagy hátulról lassan megpróbálja az illetőt a farkával megközelíteni. A következő pillanatban áldozatába



akasztja a horgot, majd elmenekül. Ha a mérge nem öli meg a célpontot, gyakran még visszatér, hogy újra megszúrja.

Ha sikerül belerángatni valamiféle izgalmas rejtvényfejtő versenybe, azonnal megfélemedezik gyilkos szándékairól.

A mérgező kampó 9 egységnyi Perdo vist tartalmaz.

TÖRTÉNET:

Sashali valamilyen módon csapdába ejtette a karaktereket, akiket már előre figyelmeztettek, milyen trükkökre számítsanak. Vajon elég sokáig le tudják kötni rejtvényekkel? Meg bírják magukat védeni, míg megtalálják a kivezető utat?

A vadon csodálatos bestiái és szellemei

A csodálatos bestiák közé tartoznak a korlátozott mágikus képességekkel, de hihetetlen testi erővel rendelkező, hatalmas teremtmények. Esetenként a sárkányfélék is ebbe a kategóriába tartoznak, de róluk nem árt külön is néhány szót ejteni.

Ha ilyen teremtményeket tervezel, vigyázz, nehogy erőfölényük dacára a mágusok könnyű prédájává váljanak. Ruházd fel őket valamennyi Mágikus Hatalommal, különben az első varázslat a földre teríti őket.

Ha a mesék legendás szörnyeit próbárod életre kelteni, dönts el, mennyire akarsz a mítoszokhoz ragaszkodni. A görög mitológia minotaurusza például különleges, ritka teremtmény volt, méltó ellenfele a hősöknek. Valami hasonlóra szeretnéd megalkotni saját minotauruszodat – egy labirintusban kóborló, bámulatos teremtmény legyen, olyasvalaki, akiről érdemes történeteket mesélni? Esetleg egy egész fajt akarsz megteremteni – erősebbek lennének, mint az emberek, beteges vonzódást éreznek az emberi hús iránt, de igazából nem túlzottan különlegesek.



Griff

MÁGIKUS HATALOM: 30*

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +4, Ravaszság 0, Észlelés +6, Erő +7, Állóképesség +9, Megjelenés (nincsen), Kifejezőkészség (nincsen), Ügyesség +2, Gyorsaság +2

JELLEMVONÁSOK: Bátor +6

HARCI ÉRTÉKEK:

Karom: Első Csapás +6, Támadás +7, Sebzés +28
Kimerültség (nincsen), Védekezés +2 (8), Sebtűrés +26 (32)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-, tehetetlen

* Kétszeres mágiaellenállás olyan varázslatokkal szemben, amik az erő, bátorság és a vadászat ellen próbálnak hatni.

LEÍRÁSA:

A griff egy oroszlántestű, sasfejú teremtmény. Karmaival támad, csőrét csak a hús tépésére és vészhelyzetekre tartogatja. Ha éhes vagy ha fenyegetve érzi magát, vérengző természetű, de általában nem teljesen rosszindulatú.

A griff a bátorságot és a vadászat szellemét testesíti meg. Ez ellenállóvá teszi az olyan varázslatokkal szemben, amik ezeket a szenvedélyeket próbálnák lenyugtatni vagy elnyomni. Szíve 18 egységnyi Animalem vist ér.

TÖRTÉNET:

A Pireneusok egyik sziklás meredélye tetején egy griffin-raj fészkel. Velük együtt él egy öreg remete, aki már régen elfelejtette, mennyi idő (csak a klasszikus latint beszéli és saját bevallása szerint ő a Császár hírvivője). Ő a griffek vezetője, bár a fészket soha nem hagyja el.

Az óriások, Káin gyermekei

Káinnak egy démonasszonytól szörnyeteg ivadékai születtek, és ahogy telt az idő, ezek a teremtmények szaporodni kezdtek, majd elterjedtek egész Európában; némelyikük akkora, mint egy fa, mások emberméretűek, de erősebbek egy bikánál. Néhányuk különleges képességekkel rendelkezik, mint például az alakváltás, normális sebzésekkel szembeni ellenállás vagy a varázslatokra hasonlító erők használata. Ogároknek vagy óriásoknak nevezik őket. Hívják őket bármilyen néven, abban mindannyian megegyeznek, hogy brutális erővel rendelkeznek és általában gyűlölik vagy irigylik unokatestvéreiket, a torzság átkától mentes embereket.

Ha egy óriás elképzelhetetlenül nagy, lehet, hogy meg kell változtatnod néhány játékszabályt. Egy, a balták ellen remekül védő pajzs például nem képes felfogni egy óriás elhajította fatörzs csapását. Egy óriás még azokat is felöklelheti vagy megsebezheti, akik sikeresen hártották az ütését.

Hierbent, a fagyos puszták óriása

MÁGIKUS HATALOM: 35

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +3, Intelligencia -2, Észlelés -2, Erő +10, Állóképesség +9, Megjelenés +3, Kifejezőkészség 0, Ügyesség -3, Gyorsaság -3

JELLEMVONÁSOK: Harcos +4

HARCI ÉRTÉKEK:

Balta: Első Csapás +10, Támadás +9, Sebzés +25

Egy lény megtervezése

Egy teremtmény létrehozása a mesélő többi feladatához hasonlóan igen izgalmas dolog. Kellő gyakorlattal azonban ez is viszonylag könnyűvé válik. Amivel kezdened kell, az a koncepció: milyen lényre van szükség a történethez, milyen célt szolgáljon ez a bizonyos teremtmény. Ha ezzel megvagy, túl is jutottál a legnehezebb részen. Most már csak a lény tulajdonságaira és képességeire van szükséged a zökkenőmentes játékhoz. Gondolkozz nyíltan, próbálkozz különféle dolgokkal, változtasd meg, ami nem működőképes, és hamarosan megtanulod, hogyan kell igazán érdekes, minden szinten kihívást nyújtó lényeket tervezni.

Segítségképpen adunk egy, koncepció megalkotásánál használható metódust és a pontos értékek kiszámításánál segítséget nyújtó módszert. Lépésről lépésre menj végig a következő kérdéseken, de ha szükséges, nyugodtan lépj vissza és gondold át a dolgokat.

CÉL: Miért akarod megteremteni ezt a lényt? A félelem, a humor, a szerepjáték, a sajnálat, a bámulat vagy a harc kedvéért? Hogyan illeszthető be a történetbe és mit tehet a mese érdekében?

KÜLSŐ: Hogyan néz ki? Milyen hangot ad ki? Miképpen mozog? Vannak olyan különleges ismertetőjelei, amelyek megkülönböztetik fajtája többi tagjától?

VISELKEDÉS: Mit tesz és miért? Mennyire intelligens? Mik a céljai, mik motiválják? Hogyan reagál a karakterek különböző cselekedeteire? Eredendően gonosz?

ALAPVETŐ TULAJDONSÁGAI: A Méret, Hatalom, a harci értékek és a Jártasságok kiszámítása. Használd fel a 93. oldalon található, méretarányokkal foglalkozó táblázatot és az ebben a fejezetben leközölt szörnyek adatait. Ha a teremtmény túlzottan gyenge avagy erős lett, ne habozz megváltoztatni értékeit akár a legdurvább csata közepén sem. Ne feledkezz meg a Szenvédeyekről és a Jellemvonásokról.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK ÉS GYENGESÉGEK: Mik a lény természetfeletti erői (beleértve a varázslat-jellegű képességeit is)? Van valamilyen különlegesen gyenge pontja vagy átka? Megtudhatják a karakterek a gyengeségek és a különleges erők mibenlétét? Tartalmaz a teremtmény holtteste nyers vist?

Kimerültség +3, Védekezés +2 (28), Sebtűrés +30 (36)*

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0/0, -1/-1, -3, -5, tehetetlen

* A tűz +25% sebzést okoz rajta, viszont Hierbent immunis a hidegre.

KÉPESSÉGEI:

Hököpeny, CrAu 40, 0 pont – Hierbentet majdnem mindig örvénylő, erős szelek kavarta hóból vagy havas esőből álló köpönyeg védi, még akkor is, ha alacsonyabban fekvő tájakon kóborol. Ez igencsak megnehezíti a legyőzését (-2 minden támadó és védekező dobásra, plusz egy extra balsiker-kocka). Ezt a képességét csak fagyponthoz közeli vagy alatti hőmérsékleten képes használni.

LEÍRÁSA:

Hierbent a Pireneusok szélsőpörte, havas csúcsai között kóborló, rosszindulatú óriás. Hatalmas, fagy-

borította szakállá van és egy óriási fejszét forgat, amit a törpék készítettek neki. Szívesen hencg ellenfeleinek a csata előtt. Az elmúlt évek alatt hét lovagot ölt meg. A különböző hegycsúcsok sziklatömbjei alatt számos kincset érő tárgyat rejtett el. Ha kemény tél dühöng, a völgyek és a szántóföldek felé veszi az irányt, hogy ártatlanokon tölthesse ki dühét. Ezeken az utazásain őrlőngő vihar a társa.

Teste 16 Córporom, baltája 7 Terram vist tartalmaz.

TÖRTÉNET:

A hirtelen olvadás kedvelt hegyvidékétől messze lepi meg Hierbentet. Végül a conventus közelében magasodó hegycsúcson húzza meg magát, mert képtelen átkelni az alatt fekvő, meleg völgyeken. A karakterek megpróbálhatják levadászni és megölni, esetleg némi kincserért cserébe segíthetnek neki hazajutni.

Alakváltók, akikben a vadállat lakik

A parasztok rettegnek a farkasoktól és a vadon többi veszedelmes fenevadjától, de ezeknél az állatoknál jóval félelmetesebbek azok, akik éjszakánként vadállatok alakjában járkálnak az erdőt, míg nappal rendes embereként élik mindennapi életüket. A bestiákká változott halandók sokkal ravaszabbak, vérszomjasabbak, mágikusabbak és legfőképp kiszámíthatatlanabbak állati hasonmásaiknál. Az alakváltók leggyakoribb – de nem az egyedüli – formája a farkas.

Az alakváltók többféle módon is kialakulhatnak. Némelyikük öröklődően mágikus természetű lény. Néhányan olyan emberek, akik alkut kötöttek a Sötétség Hercegével, és az alakváltás képességéért cserébe eladták a lelküket. Másokban tündérek vére csörgedezik, ezért fajtájuk többi tagjához hasonlóan képesek átváltozni. Van, aki ilyen rítusokat tanult. És persze meg kell említenünk azokat, akiket átok sújt; ők gyűlölik ezt a képességüket, és nem képesek (vagy csak csekély mértékben tudják) irányítani. Az efféle átkok öröklődnek vagy a harapással átszállnak az áldozatra. Az alakváltás képességének eredete egyben meghatározza a szövetségesül szegődött hatalom természetét is, legyen az mágikus, démoni vagy tündér. A következőkben egy mágikus alakváltót mutatunk be.

Az alakváltók képességeinek megalkotásához használj fel a rendes állatoknál közölt adatokat (lásd később), ezeket azonban nyugodtan módosítsd kedvedre. Néhány természetfeletti képesség, mint például a likantrópok immunitása a fegyverekkel szemben, tovább színesítheti a képet.

Az alakváltókra vonatkozó részletesebb szabályokat a Középkori Bestiárium (Mediaval bestiary) című Ars Magica kiegészítőben találod.

Suzaria, a fehér vérfarkas

MÁGIKUS HATALOM: 16 (emberi alakban 8)

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret 0, Intelligencia +2, Észlelés +3, Erő +3, Állóképesség +4, Megjelenés +5, Ki-fejezőkészség 0, Ügyesség +1, Gyorsaság +2

JELLEMVONÁSOK: Elővigyázatos +4, Merész +1

HARCI ÉRTÉKEK:

Harapás: Első Csapás: +4, Támadás +6, Sebzés +13
Kimerültség +5, Védekezés +8 (14), Sebőtűrés +6 (12)*

EGÉSZSÉG SZINTEK: 0, -1, -3, -5, tehetetlen

JÁRTASSÁGOK: Éberség (vadászok) 8, Fürkészés (préda) 5, Lopakodás 6

* A nem ezüstből készült fegyverek a dobott sebzés felét okozzák; a fafegyverek az egynegyedét.

KÉPESSÉGEI:

Elbűvölő szépség, ReMe 15, 0 pont – Suzaria farkasformában sokkal gyönyörűbb, mint emberi alakjában, és aki rá akar támadni, annak először egy Állóképesség-próbát kell tennie 12-es célszámmra, ha nem jár sikerrel, az utolsó pillanatban megtorpan. A férfiak -3 módosítót kapnak a dobásra. Azok, akiket Suzaria megtámad, fenntartások nélkül támadhatnak. A mesélő bármikor dobathat egy próbát, ha valaki bármilyen, Suzariára nézve fenyegető cselekedetet akar végrehajtani (riadót kiáltani vagy megmutatni az üldözőinek, merre menekült).

LEÍRÁS:

Suzaria okos, erős akaratú nő, aki még édesanyjától tanulta meg, hogyan változhat farkassá: teliholdkor az erdőben található mágikus sziklán meztelen testét varázsfőzettel dörzsöli be. Amíg a hold le nem nyugszik, Suzaria egy különlegesen nagy és gyönyörű fehér farkas alakját viseli. Először még csak az erdőt járta és egyszerű szórakozásnak fogta fel az egészet, ám ahogy öregszik, úgy válik étvágya egyre mohóbbá. Egymás után meggyilkolta ellenségeit, és lassan olyannyira elkorcsosult, hogy bárkire képes rátámadni, aki az útjába áll. A környéken kezdenek elterjedni a róla szóló legendák; az árnyékban lapuló gyilkosként ismerik.

Habár valaha rendes ember-asszony volt, a kenőcs gyakori használatától hosszú, fehér hajfonataiban egy egységnyi Muto vis található.

TÖRTÉNET:

Egy éjjelen, amikor a karakterek az erdőben táboroznak, be-cserkészi őket a farkas alakot viselő Suzaria, aki elmenekül. Az



BOC
92

A lények és a küzdelem

A harcrendszer egyszerűbb változatában a Védekezés és a Sebtűrés végösszegének kiszámítása nem bonyolult: hozzáadunk 6-ot a két érték módosítóhoz. Ha különböző lényekről van szó, ugyanez a módszer alkalmazandó. Ez azt jelenti, hogyha valamelyik szörnynek +12 Védekezése és +8 Sebtűrése van, az egyszerűbb harcrendszerben használatos végösszeg 18 és 14 lesz.

egyik karakternek (talán egy mágusnak, aki szeretné famulusává tenni) rögeszméjévé válik a csodálatos állat. Ez a megrögzöttség érzelmi szinten marad, de irányítsd úgy az eseményeket, hogy a karakternek praktikus okai is legyenek az állat elfogására. Végül a szóban forgó karakternek választania kell: vagy megöli a farkast, vagy engedi tovább gyilkolni, míg bestiális éhsége csilaphatatlaná nem válik.

Az élőholtak, akik éjjel kóborolnak

Élet és halál között bizonytalan a határvonal, és a két világ között húzódó szürkés világban élőholtak kószálnak, akiknek pusztulásuk után a nyugodalmas pihenés helyett szörnyűséges nemlét jutott osztályrészül. Egy élőholtból mindig hiányzik valami, ami valaha emberi teste részét képezte, a kísértetekenél a test, a zombiknál az elme. Ez egyrészt a gyengeségük, másrészt egyben az erősségük is. A kísérteteket például nem sebzik az átlagos fegyverek, a zombikat pedig semmilyen módon nem lehet befolyásolni. Az élőholtakat szörnyeteg vágy hajtja, hogy öljenek és retentetet ébresszenek az emberek szívében.

Mágikus természetüknek köszönhetően több képességgel is rendelkeznek. Néhány tipikus példa: ellenállóak a szűrőfegyverekkel szemben (mivel ezek a fegyverek a legtöbb sebzést a belső szervekben okozzák, amelyek viszont egy élőholt számára teljesen lényegtelenek), immunitás az elmére ható varázslatokra (ez a szellemekre és a kísértetekre nem vonatkozik), mit sem számít nekik a kimerültség, nem félnek semmitől és nem esnek transzba. Az élőholtak néhány fajtája denevér, bolha, farkas vagy ködfelhő alakját is felöltheti. Mások nem bírják elviselni a tüzet vagy éppen saját butaságuk okozza vesztüket.

Az élőholtak a mágikus vagy a pokoli erőkkel egyaránt szövetkezhetnek. A mágusok képesek egyszerűbb élőholtakat teremteni, míg a hatalmasabbakat általában démoni erők irányítják. Az élőholt eredete azt is meghatározza egyben, melyik Birodalomhoz tartozik, ebből pedig kiderül, Mágikus avagy Pokoli Hatalom izzik-e benne. A következőkben ismertetett élőholtak a Mágikus Birodalomba tartoznak.

Csontvázak

MÁGIKUS HATALOM: 5*

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret 0, Ravaszság -4, Észlelés -2, Erő 0, Állóképesség +3, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség 0, Gyorsaság 0

HARCI ÉRTÉKEK:

Támadás: fegyvertől függ

Kimerültség (nincsen), Védekezés (fegyvertől függ – fegyveres jártasságuk 0), Sebtűrés (páncél nélkül) +8 (14)**

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, elpusztult

* *Immunis az elmére ható varázslatokra*

** +5 Sebtűrés-bónusz a szűrőfegyverekkel szemben

TÖRTÉNET:

A rivális conventus egyik varázslója csontvázakat készített titkos barlangjában, és lehetséges, hogy démoni befolyás alatt áll. Az egyik karakter rájön a titokra, és megpróbálja felderíteni az ügyet.

Zombik

MÁGIKUS HATALOM: 5*

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret 0, Ravaszság -4, Észlelés -4, Erő +5, Állóképesség +8, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség -3, Gyorsaság -3

HARCI ÉRTÉKEK:

Támadás: fegyvertől függ

Kimerültség (nincsen), Védekezés (fegyvertől függ – fegyveres jártasságuk 0), Sebtűrés (páncél nélkül) +12 (18)**

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -3, mozdulatlan

* *Immunis az elmére ható varázslatokra*

** +5 Sebtűrés-bónusz a szűrőfegyverekkel szemben

TÖRTÉNET:

Reagle családja hosszú nemzedékeken át a sírrablás nemes mesterségével foglalkozott. Fiatalkorában még megelégedett a gonosz rablásokból származó csekély vagyonnal, most azonban már diabolistaként űzi szennyes mesterségét, és újabban már holttesteket is lop. Erdőbéli kunyhójában zombikká változtatja a hullákat, majd őrséget állít belőlük. Ezek az élőholtak a fákon rejtőznek, onnan vetik rá magukat a betolakodókra.

Kísértetek

A kísértetek a nyugalmaikat nem lelő halottak szellemei, akiket gyakran valamilyen érzelmi kapocs fűz ehhez a világhoz. Kísértet az erőszakos halált halt vagy a megfelelő ceremóniák hiányában eltemetett emberekből válik.

A kísértetek nem csak harci képességeik, hanem személyiségük és mágikus erőik miatt is érdekes lények. Egy ellenséges kísértet elijesztheti vagy megátkozhatja a karaktereket, és néhányuk rendelkezik a halandó világ eseményeinek befolyásolására szolgáló hatalommal. A tárnaomlásban elpusztult bányászok szellemei például még mindig bányásznak, még akkor is, ha csákányaik ugyanolyan anyagtalanok, mint ők maguk. Idővel akár újabb bányászterencsétlenséget okozhatnak. A kísértetekkel foglalkozó részletes szabályokért lapozd fel a Calebais megtört conventusa (The Covenant of Calebais) című Ars Magica kiegészítőt.

Harlin, az éjszaka szörnyetege

MÁGIKUS HATALOM: 15*

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret 0, Intelligencia +2, Észlelés 0, Erő -1, Állóképesség +3, Megjelenés -2, Kifejezőképesség 0, Ügyesség +1, Gyorsaság +3

JELLEMVONÁSOK: Fogékony +2, Óvatos +1

HARCI ÉRTÉKEK:

Karmok: Első Csapás +3, Támadás +6, Sebzés +12

Kimerültség (nincsen), Védekezés +6 (12), Sebtűrés +5 (11)**

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0, -1, -3, -5, tehetetlen

* +10 elmére ható varázslatok ellen

** +5 bónusz a Sebtűréshez szűrőfegyverek ellen

KÉPESSÉGEI:

Lélegzetablás, PeCo 30, 2 pont – Megöl egy kisgyermeket. Harlinnak ehhez be kell lélegeznie az áldozat lélegzetét.

LEÍRÁSA:

Harlin egy mágikus tehetséggel megáldott asszony volt, aki szülés közben halt meg valaha, most pedig visszatért, hogy dühét ártatlan gyermekek meggyilkolásával csillapítsa. Nappal ráncos képű banya formájában jelenik meg, éjszaka azonban szörnyűséges, hullaszerű teremtménnyé változik. Ebben az alakjában lopózik be a házakba, hogy elszívja a gyermekek ajkáról az életet, és kihűlt, élettelen testeket hagyjon maga után. Csak azokba a házakba tud besurranni, ahova egyszer már meghívták, ezért napközben szerencsétlen vándorként próbál bekéredzkedni a gyermekes családokhoz.

Holtteste öt egységnyi Auram vist tartalmaz.

Ha erős ellenfelekkel kerül szembe, inkább a menekülést választja, habár veszett módon bír harcolni, ha sarokba szorítják.

TÖRTÉNET:

Az egyik karakter ismeretségi körében bekövetkezett gyermekhalál kapcsán a conventus belekeveredik a csecsemők rejtélyes haláleseteinek ügyébe. A nyomozás közben maguk a varázslók is gyanúba keverednek. A kísértet megállítására a legjobb módszer Harlin ma már középkorú fiának felkutatása – az ő megszülésébe halt bele anyja –, akit meg kell próbálniuk rábeszélni, hogy találkozzon a kísértettel.

a pokol BIRODALMA

A Pokol Birodalmában a gonoszság, a pusztulás, a rombolás és a lelki romlottság az úr. Miközben az Egyház minden erőfeszítésével meg akarja védelmezni a középkori ember lelkét – a test halála után pedig a Mennysországba kísérni –, a démoni erők azon mesterkednek, hogy ezeket a lelkeket ellopják, a Pokol legmélyére ragadják, ahol az idők végezetéig kínozzhatják és gyötörhetik őket. Az emberek átkozottak; őseik bűnei miatt kerültek nyomorba és váltak halandóvá. Ádám és Éva megízlelték a Tudás Fájának gyümölcsét a Paradicsomban, és ezután hamarosan az egész világ a Sátán uralma alá került.

Az emberiséget szerencséire még meg lehet váltani, mivel hitbéli tudásunk csekély ugyan, de éppen ezért a gonoszság csalfa ígéreteit sem fogjuk fel teljes valójukban. Bukásunk sem volt ok nélküli. A Gonosz Tanácsadó és csatlói a kezdetektől fogva az emberiség megromlására törekedtek. Az ördögök bukkant angyalok; természetük miatt soha nem részesülhetnek a Megváltásban. Túlzottan is ismerik az Isten teremtetten univerzum értelmét, ezért semmilyen újabb érv nem vehető rá őket, hogy a megváltásban keressenek vigaszt. Határtalanul irigylik az embereket és a világmindenségben elfoglalt jövőbeli helyüket, mint ahogy határtalan a gonoszságuk, ami minden Jó elutasítása is egyben. Egy démonból lehetetlen kiszedni az igazságot és nem lehet rávenni, hogy akár látszólag erényesen viselkedjen – hacsak mindez nem aljas céljait szolgálja. Az ördögök egy örökkévalóságon át tervezgethetnek, az emberi élet elmúló pillanat csupán a szemükben. Éppen ezért terveik számunkra teljes mértékben átláthatatlannak tűnnek.

Az ördögök végső célja bűnök ballasztjával leterhelni az emberek lelkét, rávenni őket, hogy Isten helyett az anyagi javakat imádják. Ebben legnagyobb segítséget a diabolistától kapják, olyan emberektől, akik eladják lelküket a Sátánnak, és világi kincsekért, hatalomért cserébe a Pokol lakóit istenítik vagy hozzájuk fordulnak segítségért. A démonok így módon nem csak ezeket a lelkeket szerzik meg az örökké lobogó katlanjaikba, hanem a káosz, pusztítás és szenvedés iránt érzett szenvedélyeiket is kielégíthetik.

Az ördögimádók áldozatukért cserébe jelentős természetfeletti erőket kapnak. Néhányan képesek démonokat idézni és parancsolni nekik, míg mások pusztító varázslatokhoz hasonló képességek birtokába jutnak. Mivel azonban továbbra is halandóak, nincsenek olyan ravasz vagy hatékony terveik, mint a démonoknak. Sokszor ráadásul személyes sérelmeik hajtják őket. Emiatt a diabolisták terve inkább a testre, mint a lélekre veszélyesek.

Amikor az ördögök már nem érik be a diabolisták okozta pusztítással, a következő dolog, amire mohón rávetik magukat, az nem más, mint a pogány vallások. A pogányok segítségével az Ördög patthelyzet teremthet az égi erőkkel szemben, hiszen az efféle hittételek olyan vallásos hiedelmekbe börtönzik a lelkeket, amelyek nem az igaz Istenség felé küldik energiájukat. A legkülönösebb pogány hiedelmek pedig esetenként a démoni hatalmak szövetségeseivé válhatnak, különösen akkor, ha gondolatokat és tetteiket úgy manipulálják, hogy a Pokolnak tetsző cselekedeteket hajtsanak végre. Az egyház legtöbb tagjának szemében – és éppen ezért a köznép számára is – a mágusok pogányok, ha nem éppen az ördögök lepaktált diabolisták.

Ezek azonban csak a Pokol Birodalmának legenyhébb kihatásai erre a világra. Európa lakosai életétől csak karnyújtásnyira fortog a Pokol. A középkori ember életében állandó szerepet játszanak a termést megromtató, betegségeket hozó, éjszakánként a kunyhójukat ostromló szélben üvöltő démonok, akik még arra is képesek rávenni a nyomorult halandókat, hogy haragtól elborult aggyal kezdenek emeljenek szeretteikre. Néhány teológus szerint lehetetlen leejteni egy tűt a háztetőről anélkül, hogy ne találjunk el vele egy álnok szándékú, láthatatlan demont.

Ha viszont az ördögök a világmindenség végezetéig a Pokolban raboskodnak, hogyan létezhetnek az emberek világában, és miképpen képes őket megidézni néhány vakmerő varázsló? A válasz egyszerű: sehogyan. A halandóhoz hasonlóan azonban az ördögöknek is van lelkük és szellemük. Ezek a szellemek emelkednek fel a földi világba, és ebben az állapotban démonoknak hívják őket. Az ördögök tehát a Pokolban raboskodó mennyei, bár megromtott lelkek, a démonok pedig a Földön kóborló gonosz szellemeik.

Ez a megosztás talán túlzottan egyszerűnek tűnhet, ha arra gondolunk, hogy a Pokolban él még néhány teremtmény, amelyek nem bukkant angyalok, éppen ezért nincsen lelkük. Ezek a lények nem ördögök, viszont sok mágus érvel amellett, hogy kétségtelenül démoni természetük van. A gonosz szellemek egyébként anyagtalannak, spirituális esszenciájuk helyett képesek a Földön valóságos testet ölteni. Van olyan démon, ami az esetek nagy részében szellemtestbe van kényszerítve, és csak rövid időre vehet fel valóságos alakot, míg mások éppen ellenkező problémával küszködnek.

Az azonban biztos, hogy a démonok a földi világban kóborolnak, és minden eszközzel az emberek bukásán munkálkodnak. Ha nem találunk ördögimádókat, vagy olyanokat, akiket eltántoríthatnának az igaz hittől, más eszközökhöz folyamodnak. Az első ilyen a pusztítás: a démonok imádják a rombolást és az erőszakot. Ez azonban szerencsétlen módon egyáltalán nem szolgálja a Sötétség Hercegének érdekeit, mivel az emberek ilyenkor általában





az egyház oltalmába húzódnak. Egy lélek nélküli test pedig ugyanúgy nem ér semmit az Ördögnek, mint Istennek.

Az erőszak azonban hatásos stratégia a varázslókkal szemben, különösen a hermetikusok ellen, akiket a Parma Magica véd a pokoli erőktől. A mágusok szabad lélekkel rendelkeznek, és meglehetősen valószínűtlen, hogy az egyház szolgálatába álljanak (mivel a Domínium a mágia minden megnyilvánulását akadályozza), viszont varázslataikkal jelentős károkat okozhatnak a démonoknak. A pokoli szellemek éppen ezért hatékonyabb erőiket készítik elő, ha küszöbön áll a varázslókkal való találkozás.

A testi erő és a varázslatokkal felérő képességek azonban csak részei a démoni arzenálnak. A démonok lelkekre vadásznak, és egy egyszerű tároló-test elpusztítása mindössze futó gyönyör a megrontott lélekért kapott végtelen jutalomért. A „megszállás” képességével felruházott démon képes áldozata testébe bújni, azt részben vagy teljesen birtokba venni, a megszállt ember álcája mögé bújva pedig számtalan „gonosz” cselekedetet végrehajtani. A valóságban azonban ettől nem kárhozik el az áldozat lelke, bármit is gondoljanak az illető szomszédai. Az emberek csakis szabad akaratukból juthatnak a Pokolba.

Az emberek igaz megrontására a démonoknak két igen veszélyes eszköz áll rendelkezésükre: a kísértés és a zsarnokság. Az első teljesen egyértelmű. Valamilyen erkölcsi dilemmával állnak elő, és a halandóra bízzák, hogy a jó vagy a rossz megoldást választja-e. Ha a helytelen út mellett dönt, bemocskolja a lelkét. Más esetben természetellenesen bűnös érzelmeket ébresztenek áldozataikban. Például nincs az a Parma Magica, ami megvédené a mágust a rivális felhalmozott vis-hegyei, státusza vagy befolyása láttán érzett irigységtől. Ha ez az érzés valamilyen gonosz cselekedetbe hajszolja a varázslót, lelkét a Pokol sötétsége szennyezi, és démoni hatalom szorul körülötte szorosra.

Nem meglepő, hogy Hermész Rendje szigorúan tiltja a démonokkal kötött paktumokat. Azt, akire rábizonyosodik a diabolizmus vádjá, azonnal száműzik a Rendből, és meghirdetik ellene a Varázslók Háborúját. Habár ennek az egyik oka az ördögüzés miatt a lélekre lesújtó mennyei büntetés, sokkal gyakorlatiasabb érvük az, hogy félnek az egyház dühétől. A mágusok és a papság között jelenleg eléggé feszült a viszony. Az ördögidézés vádjá a totális háború kirobbanásához vezethet, az Inkvizíció pedig habozás nélkül rászabadulna a mágusokra.

A zsarnokság nem ennyire személyes természetű dolog. A démonok nem egy célpontra összpontosítják erőiket, hanem olyan hangulatot teremtenek, ami közvetlenül nagyobb csoportokat veszélyeztethet. A zsarnokság tulajdonképpen a „gonosz” és „természetellenes” eseményeken keresztül nyilvánul meg, amelyek a démonok örök éberségét hivatottak mutatni. Azt szimbolizálják, hogy mióta Ádám és Éva beleharaptak a tiltott gyümölcsbe, az emberiség meg van átkozva és a világ már régen az Ördögé. Minden balszerencsés esemény a démonok műve, legyen az a vetés után a magvakat messzire hordó szél vagy az aratás idejét megrövidítő havazás. Kezüik nyoma felismerhető minden olyan eseményben, ami az emberi lelkeket akarja megtörni. A démonok célja egy keserű hangulattal és kellemtelen érzésekkel fertőzött atmoszféra megteremtése. Eképpen a gonoszság könnyen megfogható az emberi lélekben, arra bátorítva, hogy haragját aljas tettekkel vezesse le. Az, aki spirituálisan szemléli a világot, érzetlenség ezekre a hatásokra (vagy éppen mártírjukká válik, ily módon erősítve lelkét).

Megint másfajta démoni csapás a rögeszme, ami tulajdonképpen egy ártatlan áldozatra irányzott, egyenes támadás. Ez nem egy mágikus képesség, sokkal inkább a démoni jelenlét hatására kialakuló állapot. A rögesz-

més emberek nem keverendők össze a démon által megszállt áldozatokkal, mivel ez külső behatás, a démon nem bújik bele a halandó testébe. Inkább már meglévő hibáit próbálja felerősíteni, hogy végül az áldozat forduljon saját maga ellen. A rögeszme legalapvetőbb formája a phantastikos-ból, az elmen átvillanó gonosz gondolatból vagy képből származik, és általában az áldozat saját sötét kívánságait testesíti meg. Ha a halandó nem bír ellenállni alapvető vágyainak, lelkét megrontják gondolatai és tettei.

Ennél nehezebb előidézni a psychomachia-t, azaz az erények harcát – és sokkal nehezebb is ellenállni neki. A démon először megszólítja az áldozatot – aki mintha csak a saját hangját hallaná –, majd megpróbálja rávenni különböző gonosz cselekedetek végrehajtására. A játék terminusait használva ez azt jelenti, hogy a karakter bármilyen Szenvedély- vagy Jellemvonás-próbát tesz, a démon módosíthatja a dobást (pozitívan vagy negatívan, ahogy az neki kedvez), hátha ezzel ráveheti az illetőt valamilyen bűnös vagy önző cselekedetre. Egy démoni jelenlét miatt néha szerepjáték közben is Jellemvonás-próbát kell tenni, mégha a helyzet láthatóan nem teszi szükségessé. A démonok rendelkeznek egy Psychomachia értékkel, ami a karakterek Jellemvonás- vagy Szenvedély-dobásaihoz számítanak hozzá. Egy Psychomachia +0 egyszerűen csak egy Jellemvonás-próbát tesz szükségessé a játékos részéről; a démon még nem képes módosítani ezeket, viszont pusztán jelenléte már elég a kikényszerítésükhöz. A Psychomachia-val befolyásolt próbák mindig stressz-dobások, és balsiker esetén a karakter – önszántából – bizony rendkívül bűnös dolgokra vetemedik.

Védelmüket tekintve a démonok és az ördögök teljesen immúnisak a tűzre, az igazság felfedezésére vagy kikényszerítésére szolgáló varázslatokra, vagy azokra, amelyek megpróbálnák őket kedvessé, könnyörületessé vagy éreynesé tenni.

Gonosszal fertőzött helyek

A legtöbb, halandó világban kóborló démon és diabolista a Pokoli Aurával rendelkező vidékeket részesíti előnyben (mindkét csoportra hatnak a többi Aura módosítói). Az efféle helyeken általában ördögimádó templom áll, boszorkánymesterek gyülekeznek vagy démonokat idéznek meg (ld. a Gonosszal fertőzött helyek táblázatát példaként). Az ilyen területek a világ leggonoszabb helyei: a növények torzok és bódítóak, betegség szaga terjeng a levegőben, és a közelben élő ragadozók az életben tartó ösztönök helyett pusztán az okozott szenvedés öröméért ölnek.

A Pokoli Aurán (vagy éppen csak a közelében) átutazókon rosszkedv lesz úrrá, és a környék útjain garázdálkodó haramiák különösen kegyetlenek – a démoni zsarnokság hatása. A behegedt sebek – főleg azok, amelyek valamilyen rosszakaratú támadás következményei – sajogni kezdenek, fellángolnak a régi sérelmek, talán még tettlegességre is sor kerül. A mágusok számára viszont igazából a mágiahasználatra vonatkozó levonások számítanak.

Habár a démonok leginkább pokolbéli birtokaikat kedvelik, mégis a halandó világban próbálják végrehajtani gonosz terveiket, és felmérhetetlen a baj, a szenvedés és a küzdelem, amit okoznak. Még a Pokoli Aurával szennyezett földeket sem tartják tiszteltben. Ha az emberi lelkek megrontásához el kell pusztítani vagy el kell hagyni egy gonosz helyet, ám legyen. A démonok azonban arra is rájöttek, hogy a halandók jóval sebezhetőbbek, ha nem emlékeztetik őket állandóan a Pokol létezésre. Éppen ezért kíváncsiak némi önmérsékletet tanúsítaniuk a világ gyötrése közben – hátha így több lelket csábíthatnak örök szolgaságba, mint amennyi az egyház kebe-

Démonok és a nyers vis

Mágikus természetük miatt a démonok látogatásuk után gyakran anyagiasult nyomokat hagynak hátra. Ahol rontó érintésük szennyezte a földet, általában nyers vis jelenik meg. Ez Animalem, Ignem, Imagonem és Perdo formában jelentkezik. Ha a démon képességeinek nincs köze ezekhez az erőkhöz, akkor Vim vist hagy maga után. Az efféle kincs általában gonosszal fertőzött, bár a mesélő dönthet máshogy is. Ha mellékhatásokat okoz, a démoni eredetű vis megduplázza a cselekvésnél dobando balsiker-kockák számát. Más torz, kevésbé ritka mellékhatások is előkerülhetnek. A vis felbukkanása és esetleges mellékhatása a történetedtől függ.

Amikor egy démont legyőznek vagy elpusztítanak a Földön, lelke visszaűzetik a Pokolba. Meghiúsult próbálkozásai miatt büntetésképpen egy ideig nem térhet vissza a való világba – így tanítja meg nekik a leckét a Sötétség Fejedelme. Néha még démoni kínszások is várnak az elbukott lélekre. Mivel a legtöbb ördög szelleme segítségével űzi gonosz játékait a Földön, nehéz és példátlan cselekedet legyőzni az ördögöt magát és felkutatni testét. Egy ilyen tethez gyakran egészen a Pokolba kell leereszkedni, bár a holttestből gyűjthető vis mennyisége kifizetődővé teszi az efféle próbálkozást. Néhány démonnak azonban (különösen a gyengébbeknek) nincsen szellemalakja, tehát anyagi testükben látogatnak a világunkba. Bár meg lehet őket „ölni”, lelkük halhatatlan.

A halandó világban elpusztított démonok teteméből kinyerhető vis. Ha a démon szellemalakban mutatkozik, tehát csak elűzni lehet, azt külön feltüntettük a lény leírásánál. Ha viszont csupán anyagi testtel rendelkezik, az Egészség szintek rovatban azt is megemlíttük.

lére menekül. A Pokol hatalmainak szolgálói és az általuk rászedett, saját sötét útjaikat járó emberek azonban bárhol megtalálhatóak a világban, még az egyházon és Hermész Rendjén belül is. A Sötétség Hercegének és az emberek ingatagságának köszönhetően Európa meggyötört kontinensé vált.

Tazzelrik, a buta szörnyeteg

POKOLI HATALOM: 10

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret 0, Ravaszság 0, Észlelés +1, Erő -2, Állóképesség 0, Megjelenés (nincsen), Kifejezőkészség -2, Ügyesség 0, Gyorsaság +7

JELLEMVONÁSOK: Bátor -1, Aljas +1

HARCI ÉRTÉKEK:

Harapás: Első Csapás +9, Támadás +3, Sebzés +5
Kimerültség (nincsen), Védekezés +10 (16), Sebtűrés +6 (12)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0, -1, -3, -5, elpusztult

KÉPESSÉGEI:

Psychomachia: Düh +0

A SZELLEMLAK KÉPESSÉGEI:

Nincsenek

AZ ANYAGI TEST KÉPESSÉGEI:

A téboly tánca, ReCo 15, 2 pont – Amikor Tazzelrik felalá ugrál, minden szemlélőnek egy Állóképesség stressz-próbát kell tennie 7-es célszámmra. Ha nem jár sikerrel, a



szörnyeteggel együtt fog ugrálni és semmi mást nem bír tenni. Állóképesség stressz-próbával (célszám: 8) ki lehet szabadulni hatása alól, az áldozat körönként egyszer próbálkozhat. Ha az első (vagy bármelyik más) dobás balsiker, a következő szabadulási próbálkozások célszáma már 12. Mindez addig tart, amíg akad még lehetséges áldozat, vagy amíg Tazzelrik abba nem hagyja az ugrándozást.

KÜLSEJE:

Tazzelrik egy szörnyűséges, torz külsejű, bizzar démon. Olyan magas, mint egy átlagos ember, feje egy gubancos, zöld hajjal keretezett tehénpofa, lábai pedig hosszú, emberi lábak – nincsen viszont torzója! Csoszogva, de nem dülöngélve jár, és igen fürgén tud szökélni, ha el akarja kerülni az emberek közelségét.

Ha valaki elpusztítja Tazzelriket, egyik lábán, az ujjak között 2 egységnyi vist tartalmazó kukoricacsuhét vagy kényi zabot talál.

LEÍRÁSA:

Ez a bestiális szörnyeteg inkább gyáva, mint merész, viszont az ártó szándék minden tetteben megnyilvánul. Tazzelrik a parasztok szomszédaik iránt táplált rosszindulatán élösködik. Kedvenc stratégiája az, hogy a falu földjein leselkedik, és kikémleli, melyik jobbágnak kell átvágnia valamelyik másik földön, hogy eljusson saját szántójához. Ezek után Tazzelrik alaposan összetapossa szerencsétlen szomszéd földjét. A két jobbágy valószínűleg rövid idő alatt egymás torkának esik, egy időre csillapítva Tazzelrik démoni étvágyát.

TÖRTÉNET:

A mágusok (bár ez akár egy csatlósok számára tervezett jelenet is lehet) egy szántóföld közepén két vitakozó jobbágytal találkozhatnak (Tazzelrik ármányának áldozataival). Valamelyik figyelmesebb csapattárs mániákus nevetést hall,

Gonoszság fertőzött helyek

TERÜLET

AURA ÉRTÉKE

Démoni gonoszság színhelye	1
Ördögimádók találkozóhelye	2
Ördögnek állított oltár	3
Az ördög nagyobb temploma	5
Pokoli terület, démonok találkozóhelye	8
Átjáró a Pokolba	10

Az Ördög fertőzte helyek átkozottak, Aurájuk 1–4. Ahol különösen erős a démoni befolyás, 5–10. Éjszaka-ként egy ilyen elátkozott hely Aurája akár a nappali érték duplája is lehet.

és a magas búzában egy ugrándozó, zöld tehénfejű valakit vesz észre. Hatalmas hajsza kezdődik, át a szántókon, ami Tazzelrik ördögi képességének hála valószínűleg egy nagy, csoportos táncban végződik.

Harkerr, egy hatalmasabb kígyó-verem-démon

POKOLI HATALOM: 25*

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +2, Intelligencia -3, Észlelés -3, Erő +6, Állóképesség +5, Megjelenés -3, Kifejezőkészség -1, Ügyesség 0, Gyorsaság -2

JELLEMVONÁS: Fogékony +3, Szadista +6

HARCI ÉRTÉKEK:

Korbács: Első Csapás +9, Támadás +8, Sebzés (speciális)

Kimerültség (nincsen), Védekezés +8 (14), Sebtűrés +23 (29)**

EGÉSZSÉG SZINTEK: 0, -1/-1, -3/-3, -5, előzve

* kétszeres Természetes ellenállás olyan varázslatokkal szemben, amik fájdalmat okozó késztetéseire próbálnak hatni

** csak a fémfegyverek vagy a hatalmas erejű támadások sebzik (pl. egy sárkány harapása)

KÉPESSÉGEI:

Psychomachia: Nincsen

A SZELLEMLAK KÉPESSÉGEI:

Nincsenek.

AZ ANYAGI TEST KÉPESSÉGEI: (ha korbáccsal támad)

Halál, PeCo 30, 12 pont – Állóképesség stressz-próba, célszám 5. Ha nem sikerül, az áldozat azonnal meghal. Ha sikeres, akkor is veszít 2 Egység Szintet és dob az Öregedési táblázaton, gyengült-e valamelyik tulajdonsága.

Láng, CrIg 20, 3 pont – tűz, sebzése stressz dobás + 8

Fájdalom, PeCo15, 1 pont – Állóképesség stresszpróba 9-es célra; ha sikertelen, az áldozat a fájdalomtól a földre zuhan. A próbát ismételd meg minden körben, ha sikeres, elmúlt a fájdalom. Ha bármelyik dobás balsiker, az illető egy egészségszintet is veszít.

KÜLSEJE:

Csípőtől felfelé Harkerr egy vállas férfira emlékeztet, lejjebb pedig egy szürkészöld pikkelyekkel borított, inas kígyó. A harcos démonok kasztjába tartozik, ezért csak testi valójában jelenik meg; nem képes szellemalakba visszatérni. Teste alsóbb, kígyószerű része 12 egységnyi Animalem vist tartalmaz.



LEÍRÁSA:

Harkerrt, ezt az együgyű démon, aki még mindig nem tanulta meg, hogy a brutalitás vágyát elmésséggel és fondorlattal helyettesítse, pokoli mesterei soha nem küldik a halandók közé. Ehelyett inkább más veremdemónok munkafelügyelőjeként tevékenykedik, ő a „kínzó mesterek kínzó mestere”, akinek az urai által felügyeletére bízott, emberi lelkeket gyöttrő rabszolgákra kell vigyáznia. Csodálatos halál- és fájdalomoztató képességei miatt Harkerrt gyakran idézik meg diabolista szertartások alkalmával, ezért néha megfordul az emberek világában.

Harkerrt bal kezében egy korbácsot szorongat, jobbában pedig egy emberbőrrel bevont pajzsot. Korbácsával a fent felsorolt erők bármelyikét képes használni, de előtte el kell találnia az áldozatot. Megjegyzés: a Pokoli Hatalom pontokat még a csapás előtt el kell költeni, tehát Harkerrt akkor is gyengül, ha fegyvere célt téveszt.

TÖRTÉNET:

Amikor a karakterek előtt kezd kibontakozni néhány ördögimádó cselszövése, azok egy hatalmas ceremónia keretében megidézik Harkerrt, s ellenfeleik elpusztítására küldik.

Sainela, a középső rend közvetítője

POKOLI HATALOM: 64

FONTOSABB JELLEMZŐI: Méret -1, Intelligencia +4, Észlelés +4, Erő -3, Állóképesség -3, Megjelenés +4, Kifejező-készség +4, Ügyesség 0, Gyorsaság +1

JELLEMVONÁSOK: Fondorlatos +6, Nyájas +2

HARCI ÉRTÉKEK:

Kéz: Első Csapás +5, Támadás +7, Sebzés +6

Kimerültség (nincsen), Védekezés +8 (14), Sebtűrés +5 (11)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -1, -3, -5, előzve

KÉPESSÉGEI:

Psychomachia: Büszkeség +4, Kíváncsiság +3, Hiúság +1

A SZELLEMALAK KÉPESSÉGEI:

Kikényszerített szavak, CrMe 20, 2 pont – Sainela egy tucat szót tud kimondatni valakivel. Az áldozat meglepve hallja, miket beszél, de a legtöbb ember túl büszke ahhoz, hogy visszavonja, amit éppen mondott. (Mondtál már olyasmit, amit egyáltalán nem akartál, viszont úgy tettél, mintha éppen ez lett volna a szándékod?)

AZ ANYAGI TEST KÉPESSÉGEI:

Varázslatok (speciális), 1 pont – Bármilyen Mentem varázslat, maximum 10-es szintű, és bármilyen más, maximum 5-ös szintű varázslat.

Teremtés (Creo), 5 pont – Képes félig valóságos tárgyakat létrehozni, fegyvereket, köteleket, sátrakat, aranyat, stb. Ezt a képességét akkor használja, ha áldoztatát az illető legjobban áhított kincsével akarja elkápráztatni. A tárgyak a következő teliholdkor eltűnnek. A Forma a teremteni kívánt eszköz formájától függ; ez a képesség egy 10-es szintű varázslattal egyenértékű.

KÜLSÉJE:

Sainela egy ízlésesen öltözött, fiatal nő. Energikus természetű és rövid, vörös, kampós farka van. Ha harcolnia kellene, inkább eltűnik egy édes illatú, levendulaszínű füstfelhőben.

Farka 21 egységnyi Mentem vist tartalmaz.

LEÍRÁSA:

Ez az ördög valaha két hatalmas, pokoli hűbértörök követte volt, amikor egy ravasz diplomáciai küldetés során alaposan pórul járt. Ennek eredményeképpen elvesztette pozícióját, és legtöbb képességétől megfosztva a halandó világba száműzték. Sainela egy pillanattal sem kívánta tétlenül tölteni az évszázadokat, ezért felcsapott az egymással szembenálló felek közvetítőjének – ez alkalommal az emberiség és a démonok világa között. Ha eközben néhány lelket is megszerez magának, annál jobb.

Sainela leginkább azokat keresi fel, akiknek nincsenek aggályaik, ha egy démonnal kell üzletelniük – ami például nem egy mágusra is igaz. Ésszerűen, türelmesen (vagyis fondorlatosan), jóindulatúan és meglehetősen kifinomultan (figyelemre méltó különös vonzódása a művészetek, a zene és a filozófia felé) viselkedik. A „pokol diplomáciájához” ragaszkodva végső célja azonban megrontani tárgyalópartnereit.

Kedvenc trükkje a halandók közti haszonszerzésre, hogy azoknak, akik sem szóban, sem tettekben nem látszanak közeledni a Pokolhoz, esélyt ajánl egy találkozásra valamelyik ókori tudóssal. Kisebb démoni szellemeket könnyen rá tud venni e szerep eljátszására. Ha az áldozat úgy dönt, részt vesz az idézésben, máris szerzett egy rossz pontot a túlvilági ítélőszék előtt, függetlenül a ceremónia hamisságától. Hiszen egy eltávozott lélek megidézése – különösen olyané, aki a Mennysországba jutott – komoly bűnnek számít!

TÖRTÉNET:

Sainela megbízatása: megrontani a conventust vagy valamelyik mágust. Először egy fiatal nemes hölgy alakjában apróbb dolgokat ajánl fel támogatásképpen. Később úgy rendezi az eseményeket, hogy a karakterek segítségére szoruljanak. Célja rávenni őket, ne félelmetes ellenségként, hanem tárgyalópartnerekként viszonyuljanak a démonokhoz. Mivel évszázadok állnak rendelkezésére, nincs miétt sietnie.

a tündérbirodalom

Az összes természetfeletti hatalom közül a születésüktől fogva mágikus képességekkel rendelkező tündérek a legváltozatosabb, legrajtélyesebb lények. A tündérek birodalma ugyanolyan változatos és furcsa, mint az ott élő lények. A tündérek különböző helyeknek a természettel szoros kapcsolatban álló szellemei. Vannak tündérek, akik a legősibb vidékekhez kötődnek – erdőkhez, barlangokhoz, tavakhoz, hegyekhez és óceánokhoz. Mások azonban a halandók világában telepedtek le – az emberek pedig ritkán tudják, kik állnak az őket ért balesetek mögött. Akadnak szántóföldekhez, utakhoz, tanyákhoz, városokhoz, sőt, még templomokhoz is kötődő tündérek (bár ez utóbbit a papok hevesen tagadják). A tündérek és lakóhelyük között feszülő kötelék nem szigorúan territoriális; ez a kötelék leginkább magukban a tündérekben jelentkezik. Ezek a teremtmények magukon viselik az otthonuknak választott helyek jellegzetességeit. Az óceánban élő tündérek viharos kedélyűek és szeszélyesek, a házakban benépesítő tündérek pedig apró embereket vagy állatokat formáznak (bár ez utóbbit a kóborlók sötétek és hajthatatlanok, az ősi helyeken megtelepedettek pedig a legendás múlt hőseire emlékeztetnek).

A tündérek céljai meglehetősen érthetetlenek a halandók számára. Nincsen szükségük élelemre vagy menedékre (sőt, egyikük sem öregszik vagy hal meg, ők egyszerűen csak léteznek), így az az egyszerű vágy hajtja őket, hogy minél jobban elszórákoztassák magukat, éppen ezért leggyakrabban a „Játsszuk azt...” jellegű mókákat részesítik előnyben. Sok tündért lenyűgözött már a halandók világa, és bonyolult játékaik során királyokat, királynőket, udvaroncokat, bolondokat és lovagokat személyesítenek meg. Mivel játékaiknak gyakran szabályai vannak, a tündérek szerepeik eljátszása közben szertartásosan és mereven viselkednek. Ha a magukat katonáknak képzelő tündérek egy ösvényen masíroznak, valószínűleg szabályellenesnek találnák, ha letérnének az ösvényről, még akkor is, ha így esetleg valamilyen veszélybe rohannak. Ezen kívül nem élnek azokkal a képességeikkel, amelyek nem illenek be a szerepbe. A halandók ezt a „rugalmatlanságot” fegyverként használhatják tündér ellenfeleikkel szemben.

A legtöbb tündér veszélyessége a vele született mágikus képességekben, és nem az testi erejében rejlik. Néhányuknak ugyan természetfeletti ereje van, de a legtöbben illúziókkal, megtévesztéssel és más, hasonló jellegű varázspraktikákkal védik meg magukat. Sőt, a látszat a tündérek által használt eszközök esetében is csal. A zsáknyi arany hajnalhasadás után nem több egy kupac elszáradt levélnél, és egy egyszerű tölgyfalevélben több varázserő rejtkezhet, mint egy hatalmas mágus varázsbotjában.

Ha a tündéreket bele lehetne illeszteni a földi világba, ők lehetnének Európa halandó népének ellentétei. Ők az egyébként teljesen lélektelen és egyszerű nép nyughatatlan, örökösen kreatív, játékos, megfejthetetlenül rejtélyes, örült és elszabadult alteregói. Ők a becsületes emberek lelkeinek sötét és érthetetlen részei, hiszen ezek a halandók valamilyen ösztönös szinten érzik, hogy sokkal több rejtetik bennük annál, mint amit valaha is megérthetnének. Paradoxia, Merinita követője a következőképpen ír az egyszerű emberek és a tündérek közötti kapcsolatról:

„Jerbiton Házának bolondjai az emberiséget helyezik mindenek elé, sőt, a nemességet képzelik az emberiség koronájának. Az embereknek is megvan a maguk helye a világban, de a nemesek a háborúskodáson kívül semmihez sem értenek. Ha a tündérek népét akarod megérteni, feledd meg a nemesekről és a tanult jobbágysokról. Nézz

inkább a parasztokra, közülük is a legegyszerűbbekre. Ők azok, akik legközelebb állnak a természethez és az valóság-hoz. Ezek az emberek olyan történeteket és igazságokat tudnak, amiket a náluk „jobbak” soha nem lennének képesek megérteni. Ha valóban szándékosan áll felderíteni a tündérek erdejét, kérd ki a helyi jobbágyok tanácsát. Ne törődj a nemesekkel és a papokkal.”

Tündérlakta vidékek

Mivel a tündérek a helyek szellemei, lakóterületeik nyilvánvalóan eléggé különös helyek. A tündérek jelenléte természetfeletti erővel itatja át ezeket a vidékeket. A Tündér Aurától ragyogó helyek méretben és erősségben egyaránt különböznek. Az Aura értékét meghatározzák a helyszínt megköti anyagi bilincsek, esetleg a tündérek aktivitása vagy varázserőjük használatának mértéke. Éppen ezért egy Tündér Aura az apró farmháztól kezdve a hatalmas, ősergő tölgyön keresztül (ez utóbbi esetben idetartoznak a fa gyökerei által elért területek is) a kereszténység előtti szent területen épült templomig bármekkora lehet. Az Aura ereje gyakran az itt élő tündérek hatalmában mutatkozik meg. A kisebb Aurájú területeken élő tündérek csak kicsit idegesítőek – vagy kevésbé segítőkészek. Szinte soha nem bírnának megölni senkit és semmit. Másrészt azonban a hatalmas Aurával átitatott helyeket olyan tündérek lakják, akik egy pillanat alatt magasabbra nőnek egy templomtoronynál, és egyetlen parancsszavuk alapjaiban rázza meg a világot. Az Aura erősségének meghatározásához lapozd fel a Tündérlakta helyek táblázatát.

A kisebb Aurájú helyek elég gyakoriak, különösen ott, ahol még nem jelentek meg a halandó emberek. Ha olyan elméleteket akarunk gyártani, amelyek a tündérek egész népére ráillenek, akkor nyugodtan kimondhatjuk: képtelenek elviselni a Domínium hatalmát, és vagy elrejtőznek, vagy félreesőbb helyekre vonulnak előre. (Ezen kívül súlyos fájdalmakat okoz nekik a vas, még akkor is, ha csak a közeliükben bukkan fel; hatásos ellenük néhány régi, paraszti babona, valamint cseppet sem rajonganak a tűzért, ami könnyen megghiúsíthatja illúzióikat és fortélyaikat.) Mivel a halandókat elkísérik útjaikra hiedelmeik, gyakran tudtukon kívül messzire űzik a tündéreket; a két világ nem igazán fér meg egymás mellett.

Még ha a halandók tündérek lakta területekre vándorolnak is és ott telepsznek le, akkor sem semmisülhet meg teljesen a tündérek hatalma. A halandók annyira tartanak tőlük, vagy éppen annyira hevesen figyelmeztették őket a szószékről a tündérek jelentette veszedelemre, hogy be sem merik tenni a lábukat a sötét erdők vagy érintetlen hegyorumok birodalmába. Ha megfelelő kapcsolatok kötődnek a két nép között, a tündérek is el tudják viselni az emberek jelenlétét. Az egyszerűbb jobbágyok és a kisebb tündérek még cserekereskedelmet is folytatnak néha, de hatalmas veszélynek teszi ki magát az, aki megpróbálja kijátszani vagy megtámadni őket. Míg emberi mércével gyakorta nem tűnnek egyenlőnek a két fél által felkínált javak vagy szívességek, addig egy tündér számára mindaz bőségesen elegendő, sőt, esetenként még becsapva is érezheti magát. A tündérek képesek megnövelni a termés, az állatok és az emberek termékenységet. Más esetben megzavarják az arrafelé portyázó haramiák elméjét, vagy egyszerűen csak hatalmas mulatságokkal színesítik az unalmas jobbágyéletet (függetlenül attól, a gazdának van-e kedve hozzá...). Viszonzásképpen tejet, ének- vagy táncelőadásokat kérnek, esetleg különböző háztartási eszközöket javíttatnak meg vagy kérnek kölcsön. Néha látszólag értelmetlen dolgokat követelnek, például egy fűrtöt valamelyik gyerek hajából. Az efféle alku első látás-

ra igencsak kifizetődőnek tűnik, egészen addig, amíg a hajfűrtöt fel nem használják a tündérek mágiájához...

Azok a tündérek, akik hajlandóak az emberekkel üzlelni, általában a Szíli Tanács tagjai közül kerülnek ki. Ezek a tündérek az emberekre hasonlítanak; nemes, királyi és gyönyörű szép teremtmények (a leggyakrabban elfek). Az ének és a zene nem lebecsülendő mesterei. Ők talán a „legszociálisabbak” a tündérek között. Mégis, mindegyikükben olyan hatalmas és idegen erő szikrája izzik, ami mellett minden emberi élet jelentéktelennek és idegesítőnek tűnhet, éppen ezért még a Szílikkel is veszélyes dolog találkozni.

A Szíli Tanács rokona a Nemszili Tanács. Ez a csoport sötét, gonosz tündérekből áll, akik örömeiket lelik az emberek kínzásában. Testvéreikhez képest általában sokkal kegyetlenebbek és kevésbé kifinomultak. Néhányuk annyira romlott, hogy már pusztá megjelenésük veszélyezteti az életet. Otthonaik azok a sötét vízi tavak és csendes ligetek, amiket a bölcsek nagy ívben elkerülnek. Természetesen kastélyaik is vannak, amelyek csak alkonyat után láthatók – itt uralkodnak a hatalmas tündér-lordok. Lehet, hogy meghívunk látogatába, de a kapukon soha többet nem tudsz kijönni.

Bár a két Tanács természete teljes mértékben különbözik, nem ellenségek. A Szíli Tanács nappal, a Nemszili Tanács pedig éjjel uralkodik ugyanazon terület felett. Míg azonban a Tanácsok különböző időpontokban vesznek birtokba egy helyszínt, különleges alkalmakkor maga a Tündérbirodalom is képes elfoglalni más Birodalmak területét. Bizonyos éjszakákon az egész vadon, sőt, még a Domínium egyes vidékei is a tündérek hatalma alá kerülnek. Ilyenkor minden tündér – szíli és nemszili egyaránt – elhagyja az erdei tisztásokat és a barlangokat, hogy a mezítelen földön táncoljon. Általában csak a leghatalmasabb tündérek képesek teljesen kilépni otthonukból, ez alkalommal azonban szinte mindenhol a Szép Nép tagjai nyüzsögnek. A halandók pedig jobban teszik, ha ilyen alkalmakkor alaposan bezárkóznak otthonaikba.

A bölcs ember minden áron elkerüli, hogy maga ellen fordítsa a szíli vagy nemszili haragját. Mivel természetük teljesen vad, nincsen rendszer vagy ok az általuk előidézett fájdalomban, és mivel örökéletűek, az emberek el sem tudják képzelni, mennyire nem feledik sérelmeiket. Még a mágusok is jobbnak látják megőrizni a békét a tündérekkel, mert esetenként még a hermetikus mágia sem nyújt elegendő védelmet ellenük. A tündérek valóban nagyon ellenállóak a mágiával szemben, így a legtöbb, amit egy varázsló tehet, az, hogy sakkban tartja őket. Mivel a tündérek ennire kiszámíthatatlanok, minden kapcsolatfelvétel rengeteg veszélyt rejt magában.

A lehetséges veszélyek ellenére a mágusok – varázserő reményében – mégis állandóan próbálkoznak. A tündérek lakta vidékek mágiával vannak átitatva (a vis formájában jelentkezik), ami elegendő ok a kockázatvállalásra, különösen egy varázstartalékaiból kifogyott varázsló esetében. Az ilyen helyekre indított rablóexpedíciók igen kifizetődőek, viszont senki sem tudhatja előre, mi vár rá, mint ahogy azt sem, mekkora erővel rendelkeznek az itt élő tündérek.

A hatalmas Tündér Aurával rendelkező helyek ugyanúgy különböznek egymástól, mint változékony lakóik. Az efféle helyek általában ősi pogány területen vagy a tündérkirálynők kedvelt helyein találhatók, de az is lehet, hogy valamilyen értékes dolog, például egy ősi tavacska védelmére építettek itt valamit. Az ilyen helyeken felbukkanó tündérek könnyen akkora erővel rendelkezhetnek, mint maga a birtok, ami rettenetes veszélyt jelent a betolakodó mágusokra és a fanatikus papokra. De egy ilyen terület akár számtalan kisebb tündér lakóhelye is lehet. Bár mindegyikük gyengébb képességek-

kel rendelkeznek, együttesen elég nagy erőt képviselnek ahhoz, hogy bárki tiszteletben tartsa és messzire elkerülje őket.

Más nagy erejű tündérbirtokok ennél sokkal riasztóbb (mégis csábító) szerepet töltenek be. Esetenként kapukként szolgálnak Árkádiába, vagyis Tündérországba. Az efféle kapuk néha aprók, jelentéktelenek, ritkán használják és kevesen ismerik őket. Más esetben viszont gigantikus átjárók, amelyeket maguk a legnagyobb tündérek használnak. Bárhogy is legyen, belépni Árkádiába mindig végzetes egy kicsit. A halandók nem illenek igazából ebbe a világba, és azok, akik átjöttek ide, nem mindig tudnak elmenekülni innen. Még ha vissza is térnek, meghökkenve tapasztalják, hogy egy Tündérországból eltöltött nap a földi világban egy, tíz, száz évet jelentett – vagy éppen egyetlen percet. Akadnak olyan helyek, ahol állítólag hatalmas monolitok formáznak kaput Árkádiába, ahonnan hasonló kőoszlopok szolgálnak átjáróként a mi világunkba. Az, hogy ezek a mesék igazak, vagy egy tébolyult elméjű vándor történeteivel közé tartoznak-e, senki sem tudja.

Azokon a helyeken, ahol a halandó világ Árkádia határmezsgyéjén fekszik, néha megszólalnak a fák vagy a baglyok, különös fények ragyognak éjszakánként, és nem biztos, hogy állatok szeme csillan feléd a bozótosból. Ezek a helyek azonban még a halandó világhoz tartoznak, Árkádia egy teljesen külön birodalom. Csodákkal teli világ, sokkal gyönyörűbb, sokkal bizarrabb, mint a halandó Föld. Tündérországból soha nem éget vagy vakít a napsugár, sohasem torzák vagy betegek a fák; minden tökéletes úgy, ahogy van. Árkádia tökéletessége nem erkölcsi vagy esztétikai értelemben értendő; itt megtalálható a tökéletes gonosz, a tökéletes gyűlölet és a tökéletes szegénység. Ez egy olyan birodalom, amit soha nem érintett emberi kéz; nincsenek irtások, kidöntött fák vagy szántóföldek. Itt a föld varázsereje gondoskodik a



Tündérlakta helyek

TERÜLET	TÜNDÉR AURA
Egy tündér erdőség széle	1
Tündérerdő	2
Fontos hely egy tündérvadonban	3
Egy tündérerdő közepe	5
Tündérország pereme	8
Árkádia	10

növénytermesztésről. Az érintetlen, szűz erdőségekben le-nyűgöző, legendás és elfeledett teremtmények kóborolnak a szarvasokkal, farkasokkal, vaddisznókkal és medvékkel együtt, nyugalmukat pedig a nagy erejű állatszellemek biztosítják. Bár Árkádiában kevés város található, a meglévőket különös, nagyhatalmú, emberekre emlékeztető tündérek lakják; ezek a települések nagyok és levegősek, pontosan ellentétei az emberek falakkal körbevett városainak.

A mágia is máshogy működik itt, mint a halandó világban. A Creo és a Perdo varázslatok egyáltalán nem megbízhatóak erre felé. Míg a mi világunkban csak kevesen képesek felfogni akár a legegyszerűbb varázspraktikákat is, a legtöbb tündér képes varázsolni, némelyikük még a leghatalmasabb mágusnál is jobban. A halandók birodalmához hasonlóan Árkádia is egy valós, létező hely, de egyben a szabad képzelet és a bűbáj földje is. A Merinita Ház varázslói csak megvetően mosolyognak Árkádia feltérképezésnek ötletén, mondván, „Hogyan készíthetnél térképet egy álomról?”. Mivel Árkádia tényleg álmok szövődékére épült, az idelátogató halandók valóban nem képesek felfogni a látványt. Az ok és okozat nem mindig követi egymást, különösen azért, mert a tündérek szeretik félrevezetni a betolakodókat varázserejükkel. És mégis akad néhány Merinita, aki hisz abban, hogy Árkádiában vannak törvényszerűségek, az a föld nem pusztán a káosz birodalma, egyszerűen csak egy általunk szokatlan szabályok szerint irányított világ. Akár igaz, akár nem, jobb, ha Árkádiát meghagyjuk a tündéreknek és a kellően ostoba embereknek.

A tündérek és Árkádia részletes leírása megtalálható az Ars Magica-hoz kiadott Faeries (Tündérek) című kiegészítőben.

Marlossi, a Fény Őrnője

TÜNDÉRHATALOM: 16

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret -1, Intelligencia +3, Észlelés +3, Erő -2, Állóképesség 0, Megjelenés +5, Kifejezőkészség +3, Ügyesség +1, Gyorsaság +1

JELLEMVONÁSOK: Királyi +4

HARCI ÉRTÉKEK:

Kimerültség 0, Védekezés +3 (9), Sebtűrés 0 (6)*

EGÉSZSÉG SZINTEK: -1, -3, -5, tehetetlen

JÁRTASSÁGOK: Éneklés 6 (epikus balladák), Hangszer (lant) 5

* Ha a fémfegyverek sebzése meghaladja Sebtűrését, duplán számítanak, még mielőtt az egészségszint-vesztését kiszámítanánk.

KÉPESSÉGEI:

Eltűnés, ReCo 20, 1 pont – Ha súlyos veszélyben van, Marlossi képes egy pillanat alatt egy senki által nem ismert helyre eltűnni. Erre viszont nem képes, ha valaki fogva tartja vagy ha vasilincsek szorítják le.

Gyógyítás, CrCo 20, 3 pont – Érintésével gyógyítani tud,

és messzire űzi a félelmet és a fájdalmat. A képesség alkalmazása egy elvesztett Egészség Szintet állít vissza. Bizonyos mágikus eredetű vagy nagyon szörnyű sebekre nincsen hatással. Marlossi gyógyító érintése után a karakter a következő nap minden bátorsággal kapcsolatos Jellemvonás-próbájára +1 módosítót kap.

LEÍRÁSA:

Marlossi egy magas rangú elf a Szíli Tanács tagjai közül. Első látásra teljesen emberinek tűnik, és az egyetlen dolog, ami egy halandótól megkülönbözteti, az a nyugalom és szeretet érzése, ami mindenkit elragad, aki gyönyörű arcára pillant. (A Parma Magicaval védett karakterek mindebből semmit sem éreznek.) Világoszöld köntöst és egyszerű ékszereket visel. Sohasem hagyja el az egyik erdő kisebb tündérbirtokán található otthonát. Leggyakrabban lármás, állatok alakját viselő tündérek csoportja veszi körül, veszély esetén az ő védelmükre hagyatkozik. Ha megsebzik, fehér színű, fehérborra emlékeztető folyadék csorog a vágásból. Ez a „vér” 4 egységnyi Creo vist tartalmaz.

TÖRTÉNET:

Marlossi rábukkan a birtokán engedély átvonuló karakterekre, de ő harag nélkül, kegyesen vendégül látja őket. Idővel azonban nyilvánvalóvá válik, hogy valamilyen veszélyes küldetéssel kívánja megbízni a karaktereket, amivel a „nemeselek” egy „királynőnek” tartoznak. A megbízatás egy, a Nemszíli Tanács által uralt terület visszafoglalása, ami valaha Marlossi és a Szíli Tanács birtokában volt.

Hybacus, a szilaj muzsikus

TÜNDÉRHATALOM: 20

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +1, Intelligencia 0, Észlelés +2, Erő +4, Állóképesség +4, Megjelenés +2, Kifejezőkészség +1, Ügyesség +1, Gyorsaság +3

JELLEMVONÁSOK: Vad +7

HARCI ÉRTÉKEK:

Dárda: Első Csapás +7, Támadás +6, Sebzés +14
Kimerültség +8, Védekezés +4 (10), Sebtűrés +10 (16)*

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0, -1, -3, -5, tehetetlen

* A vas +1 sebzést okoz neki

KÉPESSÉGEI (miközben a pánsípon játszik):

Düh, MuMe 20, 2 pont – Hybacus néha vad, erőszakos zenét játszik. Bárki meghallja (és éppen harcol), +2 bónuszt kap Támadás, Sebzés és bármilyen bátorsággal kapcsolatos dobásához. Ez mindkét harcoló félre vonatkozik, ami nagy meglepetésére szolgál a heves csatákat kedvelő szatíroknak.

Dáridó, MuME 20, 2 pont – A mulatozó vendégek a zene hallatán még boldogabbnak és feldobottabbnak érzik magukat (+4 bónusz a Vakmerő, a Fogékony valamint bármilyen más, kapcsolódó Szenvedélyhez vagy Jellemvonáshoz).

Szerelem, MumE 20, 2 pont – A hallgatók felfedezik egymásban és a körülöttük levő dolgokban a szépet, és felpislákol bennük a vágy.

LEÍRÁS:

Hybacus egy szatír (emberi test kecskelábakkal és szarvakkal), aki imád pánsípján játszani, amikor testvéreivel együtt néhanapján asszonyok és más ígéretes zsákmány reményében rajtaütnek egy-egy emberi településen. Ha nem adódik ilyen alkalom, beéri a részeg mulatságokkal is. Hybacus nem annyira jó harcos, mint társai, ők viszont szeretik a muzsikáját.

Szarvai 10 egységnyi Animalem vist érnek.

TÖRTÉNET:

A karakterek egy erdei tisztáson Hybacusba és tivornyázó barátaiba botlanak, akik azonnal meginvitálják őket is a mulatságba. Ha visszautasítják a meghívást, vagy gorombán viselkednek (már a szatírok érzékeny felfogása szerint), azt kockáztatják, hogy harcolniuk kell. Ha viszont vesznek az ivásban, birkózásban, hengegésben és az éneklésben, néhány (kicsit kiszámíthatatlan) jó barátra tehetnek szert.

Gizzle, a tárnákban élő goblin

TÜNDÉRHATALOM: 10

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret -2, Intelligencia -2, Észlelés -1, Erő +3, Állóképesség +5, Megjelenés -2, Kifejezőkészség 0, Ügyesség +4, Gyorsaság +3

JELLEMVONÁSOK: Bajkeverő +4

HARCI ÉRTÉKEK:

Csákány: Első Csapás +6, Támadás +4, Sebzés +11
Kimerültség (nincsen), Védekezés +5 (11), Sebtűrés +5 (11)*

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -1, -5, tehetetlen

JÁRTASSÁGOK: Lopakodás (tárnák) 8, Éberség (hangok) 6, Edzettség (ugrás) 4

* A vas +1 sebzést okoz, a földdel kapcsolatos támadás viszont csak a sebzés felét

KÉPESSÉGEI:

Lángok eloltása, ReIg 10, 2 pont – Bármilyen, maximum egy fáklyányi méretű fényforrást képes látótávolságból kioltani. Egyszerre három fényt tud elsőtétíteni (a 2 pont lángonként értendő).

LEÍRÁS:

Gizzle és a többi goblin a conventus közelében található bányában él. Gizzle egy kb. 120 centiméter magas, torz, foltos, szürke bőrű emberre emlékeztet. Durván szőtt ruhákat hord (cipőt nem), és egy bronzfejú csákányt cipel a vállán. Az alagutakon végighömpölygő féktelen kacagását több kilométerrel távolabb is hallani lehet. Néha azzal szórakoztatja el magát, hogy tárnákat omlaszt be, vagy ellopja a bányászok közelben heverő holmiját. Ha rossz kedvében van, akár rá is támadhat valamelyik bányászra.

TÖRTÉNET:

Gizzle néhány más goblinnal együtt elfoglalta a bánya értékes tárnáit, sőt, közben még néhány bányással is végeztek. A varázslóknak azonnal cselekedniük kell, hogy sikerüljön megőrizni a bányászok maradékának bizalmát, valamint biztosítaniuk kell a bánya folyamatos működését.

a menny BIRODALMA

A Mennyei Birodalom az egyház természetfeletti erejének és az Egyetlen Igaz Istenbe vetett hitt manifestációja. Az egyház hatalmán kívül eső erők szentségtelenek, és valószínűleg az Ördöggel és a Pokol erőivel szövetkeznek. Más Birodalmak hatalmát élvező teremtmények, mint például a mágusok, másként látják a dolgot. Az egyház és Hermész Rendje (mint ezt a későbbiekben olvasható dokumentumok is alátámasztják) két egymással ellentétes szempontot képvisel a különböző természetfeletti erők természetének kérdésében. Az igazság pedig valahol a kettő között található.

Függetlenül attól, mennyire megoszlanak a vélemények a Menny és a többi Birodalom erényességéről, az



tagadhatatlan, hogy ez a hatalom állandóan befolyásolja a többi, beleértve a Mágia Birodalmát is. Egy Mennyei Aura csökkenti a hermetikus varázserő hatékonyságát és hathatóságát. A mennyei csodák olyan dolgokra is képesek, amikre a hermetikus mágia soha. Képesek bárminek megváltoztatni az Eredendő Természetét, túl tudnak lépni a Hold Szféráján és átnyúlhatnak a Halál függönyén. Kétségtelen tehát, hogy az egyház ereje és a Renddel kapcsolatos hozzáállása az egyik oka a mágusok által táplált megvetésnek. A hurrikánok megidézésére és földrengések előidézésére képes varázslóknak igen csak nehezükre esik tisztelni valakit, aki náluk is hatalmasabb. Akad azonban néhány istenfélő, sőt, szerzetesi fogadalmat tett mágus. Még olyan is van közöttük, aki rendelkezik azzal az erővel, amit a Rend Igaz Hitnek, fides veritas-nak nevez. Talán a keresztény mágusoknak van a legnehezebb életük a világon, hiszen két egymással teljesen ellentétes hit tanításait kell összeegyeztetniük.

A legrosszabb az, hogy az egyház elnyomó ereje könnyörtelenül eltapossa a liberálisabb gondolatokat. Ami viszont a legszebb: a Dominium lehetőséget nyújt az emberi lelkeknek a létező legnagyobb szépség kifejezésére. Ezért hallhatjuk a katedrálisokban a legszebb zenét, láthatjuk a legtekélyesebb művészeti alkotásokat és érezhetjük a leginkább transzcendens filozófiát. Az egyház valóban az egyetlen „csatorna”, amin keresztül az emberiség fennköltebb időtöltéseinek, a filozófiának, a művészeteknek, az irodalomnak és a zenének alkalma nyílik megnyilvánulni.

Áldott helyek

A Dominium (tehát egyben az egyház is) Európa halandó világával együtt született. Az egyház az egyetlen természetfeletti erő, amivel az átlagos emberek is nap mint nap kapcsolatba lépnek. A mindenütt jelenlévő Dominium ezért bármikor lesújthat a mágusokra és követőikre, elegendő csak be-

Mi hát ezen varázslók lelkének állapota? Mit tegyünk, mi, igaz keresztények – üldözzük, segítsük avagy sajnáljuk őket? Átkozottak ők, akárcsak a Lucifer csatlósai? Részesülhetnek-e a Megváltás és az Üdvösség adományából?

Az Ember bukását az okozta, hogy harapott a Tiltott Gyümölcsből. A tudás miatt az ember elűzetett Édennek Kertjéből, és örökre kitiltatott a Paradicsomból, mivel hátát fordította Istennek. Ezért küldte közénk Isten egyetlen fiát, ki képes volt megváltani a világot és létrehozni azt a szövetséget, amely biztosítja, hogy a kereszttség és az áldozás segédelmével ismét részesülhünk az üdvösség fényéből, beléphetünk a Mennyei királyságába.

Én azt mondom néktek, Hermésznek ezen varázslói másodjára is haraptak a Tiltott Gyümölcsből. Olyan tudás birtokába jutottak így, mely még jobban eltávolította őket Istentől. Mágikus művészeik kiűzték őket az Úr kegyéből, és az egyház összes szentsége nem lenne elég ahhoz, hogy üdvösséget nyerjenek! Elveszték, és merem mondani, a Bukott Angyal könnyű prédáivá válnak hamarosan. Ismert tény, hogy varázsserejük nem képes Isten Szent Hatalmát befolyásolni, az Ő templomaiban nem tudnak az emberek felett uralkodni. Egyedül a Sátán pártfogásával használhatják mágijukat a szent helyeken. Néhányuk számára már a felszentelt talaj megérintése is fájdalmat okoz. Ezért azt mondom hát, tagadjátok meg művészeiteket, és imádkozzatok becsülettel Istenhez az Ő szent áldásért, hátha egy napon visszafogad benneteket az Úr a nyájába. Tanulják meg a leckét, amit Szent Neriús példája mutat nekünk, kit saját megtagadott fajtája juttatott mártírhálálra! Csakis a Legmagasabb Akarat engedheti meg belépésüket a Mennyei Országába!

De vigyázzatok szavaimat: a varázslás bűne nem csak ezeket a hermetikus bűnösöket veszélyezteti. Kik varázslókkal cimborálnak, szintúgy aggódhatnak halhatatlan lelkükért. Igen, a varázslók társai is haraphatnak a Tudás Tiltott Gyümölcséből, és ezzel ők is hátukat mutatják Istennek! Ugyanazon végzet sújtja mindannyiukat! A bűnös lelkék társai közül már jónéhányat megfertőztek a túlvilági erők, a Pokol egyértelmű ajándékai, és ezek a szerencsétlen lelkék bizony örökre elvesztek számunkra. Zarándokúton járó testvéreim, kik vándorlásotok közben egy úgynevezett conventus közelében jártok, ne habozzatok hangos szóval figyelmeztetni a közelben élő lelkeket, kik még nem kóboroltak el az akolból, akiket még nem szennyez a bűn.

Isten Gyermekéiként sajnálnunk kell a varázslók lelkét, buzgó szavakkal ostromozni bűnös tetteiket, ha a Hazugságok Urához fordulnak hatalomért. Ha pedig a szentségekből űznek gúnyt, ha gyónás nélkül vesznek részt az istentiszteleten, legyen lelkük örökre átkozott! A Sötétség Fejedelme nem habozik majd eszközként felhasználni Hermész Rendjét az egyház elpusztítására. Szemünket rajtuk tartjuk hát, és óvatosan bánunk velük, akárcsak a jobbágy, ki kígyóra lelt kertjében. És csak próbáljon meg a kígyó harapni – örökre eltapossuk.

– Aurelius püspök, az avignoni zsinat egyik kisebb gyűlésén

Hiszem, hogy az egyház nem valamiféle földöntúli hatalomból, hanem követők különlegesen erős hitéből nyeri sajátos erejét és képességeit. Amikor majd a hermetikus mágia túllép a Hold szféráján, talán megértjük, hogyan szolgál az emberek hite a Domínium hatalmának növelésére. Ismert tény az is, hogy egy Mennyei Aura kialakuláshoz valamilyen hitnek kell rejteznie a területen. A való világban ez az Aura egy szentségekkel felruházott, felszentelt pap vezette hívők csoportjából származik, akik egy szent földön épített templomban imádkoznak Istenhez. Talán a köznépben rejtező hitet erősítik a pap fókusként szolgáló képességei, és ez az, ami végül Mennyei Aurát teremt a hely körül. Mivel azonban rendszabályaink megtiltják a kérdés vizsgálatát, valószínűleg soha nem tudjuk meg az igazságot. Azt is megkockáztatnám, hogy talán a többi Birodalom sem több hitünk egyszerű kivetítésénél – bármennyire is zavaró lehet ez az idea Bonisagus Házában dolgozó testvéreimnek.

Az Igaz Hit a másik fenoména, amivel már volt szerencsém (esetenként pedig balszerencsém) találkozni. Korunkban az Igaz Hit igazi keresztényi erény, habár léteznek feljegyzések, amelyek Ősi Istenek papjairól és papnőiről regélnek, kik szembetűnően hasonló képességekkel űzték a varázslókat messzire. Az Igaz Hit előtt elbukik a mágia. Ezt a kérdést sem lenne szabad feszegetniünk, bár elméletem szerint az Igaz Hit egy olyan istenségbe vetett bizalomból származik, aki olyan módon védelmezi híveit, aminek felderítésre még nincsen mód. Az Igaz Hit megfoghatatlan és definiálhatatlan. Általában nem a papok rendelkeznek ezzel az erővel (az egyház egyértelműen nem az a termékeny talaj, ahonnan szárba szökkenhetne az Igaz Hit), hanem remeték, bölcs asszonyok, távoli kolostorok és zárdák szerzetesei, apácái, vagy egyéb más szent emberek, akik közül a legtöbben nem tartoznak az egyház soraiba. Hitük megvédelmezi őket a hermetikus mágiától, és úgy tűnik, az isteni hatalom csodák formájában tör elő belőlük. A szentek állítólag rendelkeznek ezzel az erővel, talán ez az oka annak, hogy néhány szent nevében teljesen átlagos emberek is képesek csodákat véghezvinni.

– részlet Garius, a Criamon Ház főmágusának naplójából

lépniük egy faluba vagy egy városba, ahol legalább egy templomépület, felszentelt pap vagy hívők egy csoportja található. A Mennyei Aura erőssége az ott élő hívők jámborságától, a terület népségétől és az őket gyámolító papok hitétől függ. A Domínium ezenkívül sokkal fókuszáltabb a hithez erős szálakkal kötődő helyeken és tárgyakban. A felszentelt papok által megáldott emberek, helyek és tárgyak nagyon gyenge Mennyei Aurával rendelkeznek, mivel ez az áldás azonnal elenyésczik, mikor a bűn ismét megérinti az illetőt vagy a helyet. Itt kell megjegyeznünk, hogy a rendszeresen istentiszteletre járó bajtársakat és csatlósokat szintén ez a gyenge, áldott aura lengi körül. Sajnálatos módon csak a kivételesen erényes emberek képesek hosszú ideig fenntartani az áldás erejét, bár a conventus mágikus Aurája valószínűleg azonnal semlegesítené ezt az erőt.

Egy nagyobb Mennyei Aurával rendelkező területre történő belépéshez mindig egy határozott, mégis leírhatatlan látvány kapcsolódik. A nem mágikus természetű emberek gyakran hirtelen nyugalmat és öntudatlan bámulatot éreznek. Ha jámbor, istenfélő emberekkel történik mindez, csendes béke árad szét bennük, ha pedig cseppet sem jámborak, rettegés és elbátortalanító büntudat lesz úrrá rajtuk. A mágusok és a varázserő szikrájával megáldott emberek azonnal megérik az erősebb Aura jelenlétét, amikor a bennük izzó Tehetség a szélben lobbanó gyertyaláng módjára meggrezzen. A gyengébb Aurák egyszerűen csak fejfájással, rövid ideig tartó lázzal, kényelmetlen érzéssel irritálják az efféle mágikus szerzeteket. A tündérvilághoz vagy a Pokolhoz kötődő emberek (Tündér származás vagy a Gonosszal fertőzött erény vagy hátrány) a gyenge Aurákat azonnal kényelmetlennek találják, az erősebbeket (5 vagy magasabb) pedig képtelenek elviselni. (Ez inkább a szerepjátékban, mint a játérendszerben jelentkezik.) Az Igaz Hittel felruházott vagy bármilyen mennyei kapcsolattal rendelkező (mint például az Őrangyal erényt kiválasztott) karakterek viszont kifejezetten jól és békésen érzik magukat, és nem ismerik az átlagos emberek által tapasztalt idegesség érzését.

Habár a hívők lakta területeken állandó a Mennyei Aura, az erőssége változó. Vasárnapokon és szent napokon nő a Dominium ereje. Éjszaka és a gonosz napokon csökken. Az áldott embereket körüllegő, vagy a valamilyen módon más Birodalomba került Aura viszont minden esetben az adott hatalom befolyása alá kerül. A Mennyei Aurák erősségét bemutató példákat megtalálod az Áldott helyek táblázatban.

az igaz hit és a csodák

Azok számára, akik a hit végső fokát keresik, a létezés értelme az abszolút odaadás a Mennyei Hatalmak felé. Minden gondolat és tett az egyén jámborsága és hite szerint ítéltetik meg, és csak azok emelkedhetnek az átlagemberek fölé, akik kitartanak a jó eszmék és cselekedetek mellett. Az igaz embereknek (vagyis akik rendelkeznek az Igaz Hit erénnyel) a hit nyújtja az inspirációt, és a Menny néha csodák formájában válaszol könyörgéseikre. Mivel a mágusok gyakran találkoznak a Dominium erejével, nem haszontalan átnézni az efféle esetekre vonatkozó szabályokat.

Igaz Hit

Az Igaz Hitet Hit-pontokban mérik, ami valójában az illető Istennel való kapcsolatának számszerű értéke. Azok, akik feladják az önmaguk tökéletesítéséért folytatott állandó küzdelmet, és ehelyett önzetlenül a szent emberek életét választják (amit eddig még kevesen tettek meg az egyház papjai közül), többé nem Önbizalom-, hanem Hit-pontokat kapnak.

Hit-pontokat kétféleképpen lehet szerezni. Első módszer: rendelkez az Igaz Hit erénnyel, ami már a saga kezdetekor felruház pár ponttal. Ha még nem rendelkezel Hit-pontokkal, de az életedet Isten szolgálatának akard szentelni, legalább egy év önzetlen szolgálattal szerezhetsz 1 pontot (és ezzel elveszíted eddigi Önbizalom-pontjaidat). Ha az ismertség, tisztelet, önbecsülés vagy hatalom iránti vágy irányítja tetteidet, nem kapsz pontot. Ha már rendelkezel 1 ponttal, a többit csak különleges alkalmakkor szerezheted meg. Ilyen például egy barlangban, nélkülözések között eltöltött év, mi-

Áldott helyek

TERÜLET	MENNYEI ERŐ
Vidék	1
Város	2
Nagyváros	3
Felszentelt terület	3-5
Kisebb templom	5
Nagy templom	6
Katedrális	8
Egy szent mártírhálálának helye	10

közben minden pillanatban csábító démonok próbálnak leteríteni hited igaz ösvényéről, vagy ha sikerül túllépned az előttd kanyargó spirituális úton tornyosuló nagyobb akadályokat (ha valóban „nagyobb akadályok”, akkor bizony évek megfeszített munkájába is beletelhet, mire sikerül leküzdened őket). Hit-pontokat akkor vesztesz, ha bármikor elfordulsz hitedtől.

Az, akinek 1 Hit-pontja van, ritka és valamilyen szinten szent ember, míg az 5 ponttal rendelkező emberek nagyon ritkák, és valószínűleg szentté avatják őket haláluk után. A magas Hittel rendelkezők általában csak életük végére érik el ezt az állapotot. Rajtuk kívül csak néhány papnak és pár „nem hivatásos”, hitbuzgó léleknek vannak még Hit-pontjai.

Az Igaz Hit minden fajta természetfeletti erővel szemben védelmet nyújt. Ha bármikor valamilyen varázserő próbál rád hatni – akár jó, akár rossz – tegyél egy stressz-dobást (nincsen balsiker). Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő Hit-pontjaid számával, a varázslat nem sikerült; sőt, semmilyen varázslat nem hat rád az egész jelenet alatt. Ha van erekléd, a tárgy Hit-pontjait is hozzáadhatod a sajátodhoz. Egy ereklye egyébként a nem igazhitű, ámde jámbor, istenfélő embereket is megvédelmezi. Az ereklye értékét kezelj egyfajta Hit-pontként. Ha azonban nem vagy jámbor vagy hithű, az ereklye számodra semmilyen védelmet nem nyújt.

A játék során a Hit-pontok felhasználása megegyezik az Önbizalom-pontokra vonatkozó szabályokkal.

Csodák

Egy Szent életében mindennaposnak számítanak a csodák, azonban mindenki más számára meglehetősen ritka dolognak tűnhetnek. A csoda egyértelműen Isten akaratának evilági megtestesülése. Istennel nem lehet alkudozni egy csodáért – vagy küld, vagy nem küld, te pedig nem igazán tehetsz semmit, hogy meggyőzd igazadról. A csoda bekövetkezésének különböző okai vannak. Akkor történhet ilyen, ha nagyon jámbor ember vagy, talán még Igaz Hit is beragyogja szívedet (bár néhanapján pont azért történnek csodálatos események, hogy az ilyen emberek megtérjenek); ha kapcsolatban állsz a mennyei hatalmakkal vagy segítségükre vagy; ha komolyan és önzetlenül imádkozol; vagy ha a történetbe látszólag tökéletesen beleillik.

A mennyek országa háromféleképpen válaszol a segélykérő könyörgésre. Első esetben nem történik semmi – „Sajnálatos módon egyedül maradtál...” Ez általában akkor következik be, ha a fohászt elrebegő ember szándékai nem komolyak vagy ha ő maga okozta a megoldani kívánt helyzetet. Néha a csodáért könyörgő személy hitét teszik próbára ilyen módon.

A második fajta válasz esetében valamilyen szerény, cseppet sem feltűnő csoda történik – „Amikor esti imáimba kezdtem, sürgős kényszert éreztem, hogy mindenképpen

Hogyan használd ezt a táblázatot?

Először is határozd meg a csoda létrejöttének esélyeit a megadott célszámmódosítók felhasználásával. Utána következik egy Csodatévő dobás, amit a táblázat második részében közölt módosítók befolyásolhatnak.

Ha a dobás nagyobb, mint a célszám, a csoda bekövetkezett, és a mesélőnek már csak azt kell eldöntenie, jelentéktelen vagy valami nagyszabású esemény történik-e. Ha egy drámai kaland végpontjánál következik be, mindenképpen valami emlékezetes, nagy dolognak kell bekövetkeznie. Ha azonban ennél egyszerűbb célokra használják fel – mint például egy lélek távozásának megkönnyítésére a haldokló testből –, valószínűleg valamilyen szerényebb csodáról lesz szó. A csoda természetét a történet igényeinek figyelembevételével mindenképpen a mesélő dönti el. Ne felejtse, hogy rég elmúltak azok az idők, amikor egy fohász szétválasztotta a tengereket vagy szavakat rótt egy hegyoldalra.

Ha a dobás kisebb vagy egyenlő a célszámmal, semmi sem történik. A balsiker azt jelenti, hogy egy démon figyelmét keltette fel a könyörgés, aki esetleg meg is próbálkozhat az illető megkísértésével.

Célszámmódosítók

Alap célszám:

Megválaszolatlan fohász az adott területen az elmúlt hónapban	-2
Megválaszolatlan fohász az adott területen az elmúlt évben	-1
Beteljesült csoda az elmúlt évben	+3
Beteljesült csoda az elmúlt hónapban	+5
Mennyei Aura 10	-5
Mennyei Aura 6-9	-1
Mennyei Aura 5 vagy kisebb	0
Pokoli Aura 5 vagy kisebb	+1
Pokoli Aura 6 vagy nagyobb	+5
Jelentős, szent nap (húsvét, karácsony)	-2
Egy szent névnapja	-1

Dobásmódosítók

- 20: a fohászalkodó személy Pokoli vagy Tündér kötelekkel rendelkezik (pl. Gonoszsággal fertőzött, diabolisták vagy tündérek nevelték, tündér származású)
- 10: az illető nem keresztény (pl. mágus, pogány, hitetlen)
- 5: az illetőnek valamilyen bűnös Szenvedélye (pl. vágy, gyűlölet, bosszúvágy, büszkeség) vagy Jelmonvása van (pl. erőszakos, keserű, önző)
- 1: az illető nem győnt
- +1: az elmúlt egy órában az illető meggyónt és áldozott
- +0: az elmúlt hónapban az illető meggyónt és áldozott
- +1: az illető hetente egy órát buzgó imádságok közepette meditál, és semmi mást nem csinál (nem eszik, bár vizet ihat és az illemhelyet is látogathatja)
- +1: az illető egy, a kívánságának természetével rokon szent oltáránál imádkozik (pl. Szent Judithoz az elvesztett ügyekért)
- +2: az illető teljesen önzetlen (és talán önfeláldozó) kívánsággal áll elő
- +1: az illető minden egyes Hit-pontjáért
- +1: az illető Meditálás jártasságának minden egyes pontjáért
- +3: ártatlan hívők igazságot követelnek, a vezeklők kegyelmet kérnek, a gyengék erőt szeretnének kapni
- +3: egy teljes gyülekezet imádkozik veled (pappal együtt!)
- +1: az illető szent küldetést hajt végre
- +1: az illető szent eredetű ereklyéjének minden egyes Mennyei Aura pontjáért
- +5: az illetőt éppen a Pokol erői támadják

Megjegyzés: Büszkeségből vagy önző érdekből csoda soha nem következhet be.

körbejárjam a tábort... jó ötlet volt, máskülönben mindannyiótokat felfaltak volna a griffek.”

A harmadik esetben valamilyen nagyszabású, hatalmas csoda történik – „Megnyílnak a felhők, és angyalok ereszkednek alá a Mennyei Országából, hogy kimenekítsenek a vesztély útjából.”

A csodák földöntúli erőitől származnak, és nincsen olyan földi vagy pokoli akarat, ami megállíthatná őket. Nem számít ellenük a Mágiaellenállás dobás. Az is elképzelhető, hogy a csoda nem következik be a kívánság önző és akaratos természete miatt, mégis érkezik rá válasz. Könnyen felbukkanhat egy, a fohászt kihallgató démon, aki valamiért cserébe szívesen teljesíti a kívánságot... (ld. a balsikerekről szóló kitételeket a Csodák táblázatban.).

A mennyei teremtmények meglehetősen ritkák, viszont az általuk nyújtott hasznos védelem és segítség miatt rengeteg próbálják felkutatni őket. Átok arra, ki gonoszságból vagy ártó szándékkal közelít egy áldott teremtmény felé! Ha a Mennyei ellenségeivel kerülnek szembe, az efféle lények földöntúli szépsége gyakran hihetetlen haraggal párosul.

Alsatia, Unicornis Domini, az Isteni Egyszarvú

MENNYEI HATALOM: 65

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +1, Ravaszság +3, Észlelés +3, Erő +2, Állóképesség +3, Megjelenés +4, Kifejezőkészség +1, Gyorsaság +4, Ügyesség +3

SZENVEDÉLYEK: Becsület (más egyszarvúak között) +7, Bosszúvágy (a nők bántalmazói ellen) +8

HARCI ÉRTÉKEK:

Szarv: Első Csapás +12, Támadás +16, Sebzés +10
Kimerültség +7, Védekezés +12 (18), Sebtűrés +10 (16)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, OK, -1, -3, -5, tehetetlen
JÁRTASSÁGOK: Nyomkövetés (gonoszság) 7, Szent/Szentségtelen érzékelése (betolakodók az erdőben) 5, Mágiaérzékenység (Mágikus Aura) 3, Seborvoslás (szüzek) 5

KÉPESSÉGEI:

Méltóságteljes beszéd, CrMe 20, 1 pont óránként – Alsatia bármilyen lénnel képes beszélni, még akkor is, ha nem ismeri a nyelvét.

Isten haragjának lángjai, PeIg 20, 2 pont – Minden pokoli eredetű vagy démoni szövetségesekkel rendelkező lény +25 sebést szenved, amikor Alsatia szarva beléjük mar. A szarvból előtörő láng furcsamód nem bántja a tündéereket.

A mennyei szarv érintése, CrCo, CrAn, CrAq 45, 10 pont – Alsatia szarvának egyetlen érintése megtisztítja a megmérgezett vagy megrontott embereket, állatokat, az élelmet vagy az innivalót. Ugyanez az érintés egy megsebzett ember vagy állat egy egészségsszintjét is visszaállítja, még akkor is, ha az illető már tehetetlen.

A keresztesek vágója, ReCo 45, 30 pont – Alsatia ezen képességével átszakítja a valóság szövődékét, ezért elképzelhetetlenül nagy sebességgel száguld, és tévedhetetlen biztonsággal érkezik meg egyetlen szempillantáson belül (függetlenül attól, milyen messze van a cél).

LEÍRÁS:

A halhatatlan, méltóságteljes és elképzelhetetlenül gyönyörű Alsatia egy a Mennyei Egyszarvúak apró nyájából. Bejárja az egész világot, hogy felkutassa, megtalálja és elpusztítsa a gonoszt. A természetfeletti állatokkal foglalkozó tudósok szerint az Unicornis Dominus tulajdonképpen egy Isteni Keggyel felruházott egyszarvú. Ezek a teremtmények dühödten védelmeznek minden asszonyt, lányt és szüzet, és könyörtelenül levadásszák az erőszakoskodókat vagy a nők megrontóit. A Pokol erőinek szemében az unikornis egy dühödt, félelmetes bestia, akinek vörösen izzik a szeme és ragyogó, fehér fény csavarodik végig a szarván.

TÖRTÉNET:

Egy nőkn erőszakot tett, ezért Alsatia haragja elől menekülő férfi furakszik be a conventus falai közé. Egy csatlósok vezette őrjárat összetalálkozik a feldühödött Alsatiával, aki érzi rajtuk prédája szagát. Ha az őrjárat rossz taktikát választ, hamar megtapasztalhatja szarvának félelmetes hatalmát! Ha viszont tárgyalni kezdenek a teremtménnyel, és felajánlják neki, hogy elvezetik a conventusba, az üldözött túsul ejt egy asszonycselédet, akivel biztosítani szeretné kijutását. A mágusoknak el kell döntenük, mit szándékoznak tenni: engedélyezik neki a szabad elvonulást, hátha később biztosabban elkaphatják, vagy megpróbálnak együttműködni az egyszarvúval. Ha Alsatiának alkalma nyílik rá, gyorsan igazságot szolgáltat, még azokkal szemben is, akik megpróbálták az útjába állni.

az értelem BIRODALMA

Az Ars Magica koncepciója szerint a világot ebben az időben meglehetősen kevés gondolkodó népesíti be, a világnak még egyelőre nélkülöznie kell az elvont vagy a fejlettebb szintű filozófia adományát. Európa népeit egyelőre még a szokások és a babonák szövvénye hálózta körül, alig-alig akad helye valamilyen újításnak. Az intellektuális tevékenységekre a kortalan egyház nehezedik a legnagyobb súllyal, hiszen majdnem mindenre rákényszeríti saját követeléseit, parancsait és eszméit. Egy egyszerű ember élete valóban az egyház által felhúzott falak között zajlik; ha valaki mélyebben elgondolkodik a bűn jelentőségén és megpróbál nekifeszülni ezeknek a határoknak, keserves gyötrelmek várhatnak rá a halálon túli életben.

Még Hermész Rendjének felvilágosult gondolkodói

Racionális helyek

TERÜLET	RACIONALITÁS EREJE
Racionális könyvekkel megtöltött könyvtár	1
Racionális gondolkodást tanító iskola	2
Arab könyveket tartalmazó könyvtár	3
Racionális kísérleteket végző laboratórium	4
Egyetem; Klasszikus köteteket őrző könyvtár	

is visszariadnak egy kissé az új felfedezésektől; a jövő lehetőségei helyett inkább a múltban történtek befolyásolják tetteiket. Abban viszont sok mágus egyetért – habár soha nem vallanak be –, hogy a mágia igazán ötletes találmányainak fénykora már régen elmúlt. A modern mágia, suttognak, csupán árnyéka annak, ami valaha volt, a régi módszerek felhígultak, elfelejtődtek vagy meggyengültek az elmúlt évszázadok alatt. Az újításoktól való félelem felbukkan a Rend kimondatlan szabályaiban is. A legtöbb varázsló tisztában van a mágia csendes hanyatlásával, és szívesen próbálkozna valami újjal, ebben azonban éppen saját hirsorsaik akadályozzák őket. A konzervatív hermetikus gondolkodás szerint a rend és a béke érdekében mindennek a maga jól bevált helyén kell maradnia. Próbálkozz csak újféle mágiaival, mondják, aztán végignézheted, hogyan dől porba a Rend, hiszen nyomtalanul eltűnik a tradicionális mágia, a káosz uralkodik majd ismét, akárcsak a Bonisagus eljövetele előtti napokban. Éppen emiatt sodródik a Rend az elkerülhetetlen feledésbe, lassan elnyeli saját múltját, ahogy az minden, megváltozni képtelen dologgal történik.

Európában azonban fellobbant a láng, ami ismét lángra gyújtotta az újítások és a szabad gondolatok fákláját. Néhány megvilágosult elme új nézőpontokból próbálja vizsgálni a világot, túllépnek a gondolkodásra képtelen egyházi hagyományokon és a merev hermetikus tradíciókon. Ahol a kísérletek, az indukció és a dedukció áll az első helyen, ott bizony kezd felvirradni az értelem korának hajnala. Ez az a gondolkodás, ami majd egy napon megteremti egy eljövendő világ alapjait, ami lassan szivárogo be a világba, hogy idővel maga is egy Birodalmat alkosson.

Az Értelem Birodalma a világot szemlélő tudósok új és merész gondolataiból nyeri erejét. Alattvalói, a kutatás és a gondolkodás megszállottjai Európa és a múlt hagyományait megtörő eljárásokat és elméleteket gyártanak. Ennek a filozófiának az Értelem az alapja, ami minden hiedelmeken alapuló dolgot. Ez azt jelenti, hogy az Értelem eljövetele majdnem az összes Birodalom veszélybe került, hiszen ha valaki nem hisz bennük többé, nincsen helyük ebben a valóságban. Ebből a szempontból tehát az Értelem Birodalma egyedülálló. Alattvalói hatalmat kapnak más Birodalmak felett.

Az Értelem az újra felfedezett klasszikus kötetekből, mint például Arisztotelész írásából szerzi a legtöbb erőt. Ezek régen eltűnt, megvilágosodott gondolkodásformákat hoznak vissza a jelenbe, amelyek segítségével a racionalitás valósággá válik. Az újonnan megtalált klasszikus tradíciók rálátást adnak a logikára. A Római Jog például az igazság vizsgálatának új módozatait fekteti le. Ezekkel az új tradíciókkal és racionalitásukkal a törvényeket akár az egész világot alkotó folyamatokra is megpróbálhatják alkalmazni; akkor pedig egy új, racionális világ születik majd. Ez az a gondolkodásmód, ami majd évszázadok múlva utat nyit a reneszánszban. Most azonban, a tizenharmadik században, egyelőre még csak apró és jelentéktelen mozgalomnak számít.



Tiszta értelem

Akadnak olyan emberek, akik teljesen túllépnek a középkor megszokott gondolkodásmódján, sőt, még tudóstársaik elméletein is. Az élet és a létezés igazságát keresik minden vallás vagy gondolkodás tradicionális határain túl. Még a klasszikus írók sem nyújtanak nekik kielégítően forradalmi gondolatokat; ők sokkal tisztább és érthető igazságokat keresnek.

Ezek az emberek elérték a Tiszta Értelem állapotát. Ez egy Erény (lásd ott), amit karakteralkotás közben kell „megvásárolni”, vagy minden mágikus, esetleg vallásos tétel megtagadásával szerezhető – cserébe megkapják a teljes racionalitás és logika ajándékát. Ehhez az szükséges, hogy egy évre teljesen elkülönülj a társadalomtól, általában egy egyetemen vagy klasszikus, racionális kötetekkel megtöltött könyvtárban húzd meg magad. Ezután megtagadod elavult gondolkodásmódodat és kapsz 1 Értelem pontot. Pontokat nagy, logikus tettekkel nyerhetsz. Ha például rájössz a pestisjárvány racionális magyarázatára, és megtanítod az embereknek, hogyan kerülhetik el a tudomány eszközeivel a halált, kapsz egy Értelem pontot. Ha valaha is elrugaszkodsz a tiszta logikától, és belenyugszol az isteni akarat vagy a természetfeletti létezésébe, Értelem pontot veszítesz – talán az összeset.

Az Értelem szintén pontokban mérhető, akárcsak az Önbizalom, viszont az Igaz Hithez hasonlóan átveszi a helyét. Az Önbizalom-pontokhoz hasonlóan lehet használni őket, azonban szándékaidat megfelelő érvekkel kell alátámasztanod: hogyan magyarázod meg vagy fogod fel a kérdéses jelenséget. Egy Értelem pont elköltésével például újra dohatsz, hogy megpróbáld felfogni azt az idegen nyelven írt szöveget vagy végig tudd olvasni azt a könyvet. Ha valamilyen Szenvedélyed a magasabb szintű tudás és megértés elsajátítását segíti (vagy ezekre vezethető vissza), a pontok

elkötésével adott helyzetben még bónuszokat is kaphatsz ezekre a dobásaidra.

A Tiszta Értelem mindenféle természetfeletti csapástól megvéd (beleértve a Pokol erőt is). Bármikor, amikor (jó vagy rossz) varázslat próbál rád hatni, dobj egyet (stressz kockával, balsiker nincs). Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint Értelem pontjaid összege, a varázslat nem hat rád; sőt, semmilyen mágikus hatalom nem képes rád hatni az egész jelenet alatt.

A Tiszta Értelemnek van viszont egy rossz, sőt, veszélyes oldala is. Mivel megtagadtad az egyházat, állandó a veszélye annak, hogy eretneknek, vagy, ami félelmetesebb, dibolistának kiáltanak ki. Vigyázz, hogyan mutatkozol egyszerű emberek előtt, különösen a papokkal légy óvatos. Ezen kívül nincsen hova fordulnod ebben a korban, és mivel jóval megelőzted korodat, a 14. századig nem is lesz. Éppen ezért minden szociális természetű dobásra Értelem pontjaid összegével megegyező levonás járul (beleértve a mágusokkal kapcsolatos helyzeteket is; nem vonatkozik viszont az Értelem Birodalmával kapcsolatos próbákra).

Mivel a Tiszta Értelem elutasítja a mágiát és a hitet, varázslók és papok nem választhatják. A tündér háttérrel rendelkező karaktereknek sincsen engedélyezve; szellemük túl szabadon szárnyal ahhoz, hogy az efféle strukturált gondolkodást megértsék. A tanulatlan és parasztos csatlósok esetében sem valószínű egy ilyen erény. Talán a bajtársak azok, akik valószínűleg kiválasztják majd, de nekik is művelt háttérrel kell rendelkezniük, és valamilyen kapcsolatnak lennie kell köztük és a klasszikus, mór vagy egyetemi tanok között.

Racionális helyek

A Racionális helyek az okszerű gondolkodás központjai körül alakulnak ki. A városok és az egyetemek növekedése, a vidéki, egyszerű gondolkodástól megszabadult elmék kitárulkozása miatt ezek a helyek általában városokban találhatók. Sőt, a legerősebb Aurák (mármint relatíve, hiszen egy viszonylag újonnan alakult Birodalomról beszélünk) az egyetemeken és a könyvtárakban találhatóak, ahol a legtöbb munkálkodik az igazság felderítésén. Ezt azt jelenti, hogy itt az okok és a tények uralkodnak, és az indukciót meg a dedukciót tartják a leg többre. Ilyen helyek például a Pádúai Egyetem és számos más iskola Rómában, Ravenában, Orléans-ban és Bolognában.

Racionális Aurák a racionális filozófia művelői körül is keletkeznek. Az efféle helyek a logika és az értelem minden más Birodalom behatásától mentes erődítményeivé válnak (ld. a Racionális helyek táblázatot).

Az Értelem Birodalma megdöbbenő erővel rendelkezik a többi Birodalom felett. Mivel a logika megkérdőjelezi a mágia valószínűségét és a tündérek létét, sőt, még az egyházi tanításokat is átfurmálja, ilyen módon jelentős hatalmat nyer felettük. Éppen ezért a mágiahasználat, a tündérek képességei vagy a csodák létrejötte a racionális területeken igen csak behatároltak. Fontos megjegyeznünk azonban, hogy a legtöbb racionális gondolkodó hisz Istenben, viszont az egyházhoz képest másképpen – tudományosan – viszonyul hozzá. Ez a másfajta perspektíva lecsökkenti ugyan a Mennyei erőt, viszont távolról sem annyira, mint a tündérek vagy a mágia esetében.

Az Értelem más Birodalmakra gyakorolt befolyása nagyon újszerű: még arra is képes, hogy más Birodalmak területére lopózzon, és ott különálló kis szigetként létezzen. Egy hívőkkel teli városnak például erős Mennyei Aurája van. A racionális gondolkodás különböző fellegráiban – egyetemeken és kísérleti laboratóriumokban – azonban Racionális Aura alakul ki, amit



nem befolyásol a körülötte uralkodó erő. (Meg kell jegyeznünk, hogy a hermetikus Műhelyek, könyvtárak nem rendelkeznek Racionális Aurával. Ezek mágikus kísérletek központjai, míg az Értelem Birodalma teljesen evilági gondolkodással foglalkozik.)

Ha más Birodalmak hatása érződik az Értelem világán, az Értelem buzgó alattvalói még akkor is képesek azt valamilyen tudományos módszerrel megmagyarázni (amit néha rajtuk kívül senki sem ért). Sőt, még ha saját Birodalmuk határain kívül vannak, akkor is állandóan a Mágikus, Pokoli, Mennyei vagy a Tündér Aurák rejtélyét igyekeznek saját eszközeikkel megfejteni. Széleskörű, tudományos módszereket alkalmaznak; a racionális elmét lehetetlen kizökkenteni kerékvágásából, még akkor sem, ha egy adott problémán éveket kell töprengenie. A becsületesebbek azért bevallják néha a különös események láttán érzett tudatlanságukat, ezt azonban tudományos eszköztáruk elégtelenségével magyarázzák.

Mivel ez efféle felvilágosodott népek más Birodalmak területeire is eljutnak, ahol mindent racionális módon magyaráznak, ezeken a helyeken sem vonatkozik rájuk semmilyen negatív vagy pozitív módosító. Mivel a racionális gondolkodású emberek nem képesek a világot olyan módon befolyásolni, mint a mágusok a varázslataikkal, a tündérek a különleges képességeikkel és a Mennyei Ország a csodákkal, teljesen normális módon viselkednek a többi hatalom uralta földeken is. A varázslatok, csodák, tündérképességek ettől még hatnak rájuk, viszont ők mindezt logikus módon próbálják megmagyarázni. Mivel más Birodalmak nincsenek rájuk kihatással, nem is lettek feltüntetve a Birodalmak kölcsönhatása táblázat idevágó részében.

A Pokol az egyetlen olyan Birodalom, ami nagyrészt megszabadult az Értelem káros behatásától. A démonok

gyakran a zavarkeltés és a hazugságok álcája alatt űzik aljas tevékenységeiket. Éppen ezért befolyásuk láthatatlan a halandó szem számára. Mivel a démonok titokban tevékenykednek, erejük a Racionális Aurákon belül sem csökken, hiszen a logikus elme még nem kezdte meg az ördögi erők tanulmányozását. Az Értelem Birodalma is érzékeny a pokoli behatásra – csak nincsenek a tudatában annak, hogy megrontották őket. Ha egy logikusan gondolkodó személyt a végső pusztulásba taszít a gonosz akarat és a démoni rontás, társai szerint csupán a tiszta logikától távolodott el; testén érdekes kísérletek sora végezhető el.

Ha a Racionális Aura egyáltalán megszüntethető, az a logikusan gondolkodó személyek eltűnésével vagy a racionális elme megváltozásával magyarázható. Ez az Aura csak addig képes fennmaradni, amíg az éltető logika is létezik. Ha a tudósok elhagyják a területet vagy megváltoztatják gondolkodásmódjukat, az Aura összeomlik. Az egyetlen mód, amivel megmenekülhet a teljes pusztulástól, az az ott tárolt, logikus gondolkodást megőrkítő könyvek segítségével történhet.

a halandó világ

Ez a Birodalom minden normális és halandó megtestesülése. Se Mágikus, sem Mennyei, sem Tündér, sem Pokoli képességekkel vagy hajlandósággal nem rendelkező, átlagos emberek és helyek találhatók itt. Általánosságban kimondhatjuk, hogy azok a területek, amiket semelyik más Birodalom nem vall magáénak, a halandó világhoz tartoznak. Ennek a világnak nincsen Aurája vagy bármilyen ehhez hasonló értéke. Éppen ezért itt bármilyen erő módosítók nélkül használható.

Fontos meghatározni a különbséget a halandó ember és a Halandó Birodalom között. A halandó emberek alkotják Európa köznépét, ők az átlagos jobbágyok, a város lakó polgárok és a nemesek. A papok viszont a Dominiummal kötött szövetségük miatt nem tartoznak ebbe a csoportba, akárcsak a mágusok és birtokuk népe (azaz a segítők), hiszen ők a Mágikus Birodalomba tartoznak. A felületes szemlélőnek úgy tűnhet, hogy mivel a halandó emberek nem rendelkeznek természetfeletti képességekkel, a Halandó világ lakói. Az egyszerű emberek viszont gyakran hisznek az Egyház tanításaiban, és éppen ezért egy falu vagy város lakóiként a Mennyei Birodalomba tartoznak. Csak a Dominium határain túl élő vagy a hitetlen emberek világa igazán a Halandó Birodalom.

Ahogy minden Birodalomban találhatunk különböző bestiákat (kivéve az Értelem Birodalmát, hiszen hogyan lennének képesek az állatok racionálisan gondolkodni?), a Halandó Világban is előfordul jónéhány. A más hatalmak esetében megszokott különleges képességeknek itt azonban nyoma sincsen. Teljesen átlagos és mindennapi teremtményekről van szó, középkori felfogás szerint, hiszen manapság a legtöbbet halálosan veszélyes, furcsa állatok tartanak.

Macska

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret -3, Ravaszság +1, Észlelés +5, Erő -3, Állóképesség 0, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség +3, Gyorsaság +3

JELLEMVONÁSOK: Kíváncsi +4

HARCI ÉRTÉKEK:

Harapás és karmok: Első csapás +5, Támadás +5, Sebzés -3

Kimerültség 0, Védekezés +7 (13), Sebtűrés -2 (4)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -3, tehetetlen

JÁRTASSÁGOK: Lopakodás (vadászat) 6, Tökéletes egyensúly (keskeny ágak) 3

Kutya

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret -2, Ravaszság 0, Észlelés +4, Erő 0, Állóképesség +1, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség 0, Gyorsaság 0

JELLEMVONÁSOK: Hűséges +6

HARCI ÉRTÉKEK:

Harapás: Első Csapás +3, Támadás +3, Sebzés +3

Kimerültség +1, Védekezés +3 (9), Sebtűrés -1 (5)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -1, -5, tehetetlen

Őszvér

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +2, Ravaszság -4, Észlelés -1, Erő +4, Állóképesség +9, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség -4, Gyorsaság -4

JELLEMVONÁSOK: Makacs +6

HARCI ÉRTÉKEK:

Rúgás: Első Csapás +6, Támadás +5, Sebzés +8

Kimerültség +9, Védekezés 0 (6), Sebtűrés +12 (18)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, tehetetlen

Ló

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +2, Ravaszság -2, Észlelés 0, Erő +3, Állóképesség +4, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség 0, Gyorsaság 0

JELLEMVONÁSOK: Élénk +3

HARCI ÉRTÉKEK:

Paták: Első Csapás +4, Támadás +4, Sebzés +7

Kimerültség +4, Védekezés 0 (6), Sebtűrés +7 (13)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, tehetetlen

Ragadozó madarak

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret -3, Ravaszság -2, Észlelés +8, Erő -2, Állóképesség 0, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség +2, Gyorsaság +3

JELLEMVONÁSOK: Tüzes +5

HARCI ÉRTÉKEK:

Karmok: Első Csapás +7, Támadás +6, Sebzés +4

Kimerültség 0, Védekezés -1 (5), Sebtűrés +9 (15)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -3, tehetetlen

Farkas

FONTOSABB ÉRTÉKEK: Méret -1, Ravaszság +3, Észlelés +4, Erő +1, Állóképesség +4, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség +1, Gyorsaság 0

JELLEMVONÁSOK: Bátor +5, Gyáva (ha felfedezik) +4

HARCI ÉRTÉKEK:

Harapás: Első Csapás +3, Támadás +5, Sebzés +6

Felöklelés: Első Csapás +3, Támadás +4, Sebzés +5

Kimerültség +4, Védekezés +5 (11), Sebtűrés +5 (11)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, -1, -3, -5, tehetetlen

Vaddisznó

FONTOSABB ÉRTÉKEK: Méret -1, Ravaszság -2, Észlelés -1, Erő +4, Állóképesség +5, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség 0, Gyorsaság 0

JELLEMVONÁSOK: Falánk +2, Makacs +3

HARCI ÉRTÉKEK:

Agyar: Első Csapás +4, Támadás +8, Sebzés +18

Kimerültség +2, Védekezés 0 (6), Sebtűrés +15 (21)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0, -1, -3, -5, tehetetlen

Barnamedve

FONTOSABB JELLEMZŐK: Méret +2, Ravaszság +1, Észlelés +3, Erő +4, Állóképesség +8, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség 0, Gyorsaság 0

JELLEMVONÁSOK: Vad +3

HARCI ÉRTÉKEK:

Marcangolás: Első Csapás +6, Támadás +12, Sebzés +16

Felöklelés: Első Csapás +6, Támadás +6, Sebzés +14

Kimerültség +7, Védekezés +3 (9), Sebtűrés +25 (31)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, tehetetlen

Nagy fehér szarvas

FONTOSABB ÉRTÉKEK: Méret +3, Ravaszság -2, Észlelés +2, Erő +2, Állóképesség +8, Megjelenés (nincsen), Kifejezőképesség (nincsen), Ügyesség +3, Gyorsaság +5

JELLEMVONÁSOK: Bátor +5

HARCI ÉRTÉKEK:

Agancsok: Első Csapás +8*, Támadás +7, Sebzés +24

Paták: Első Csapás +8*, Támadás +5, Sebzés +12

Kimerültség +12, Védekezés 0 (6), Sebtűrés +16 (22)

EGÉSZSÉG SZINTEK: OK, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5, tehetetlen

* Az összes agancs ill. pata támadását egyetlen dobással modellezzd

REGIO ÉS A BIRODALMAK

Esetenként egyes különleges természetfeletti területek közepén szokatlan Aurák alakulnak ki. Ezek vagy nagyobb Aurák részét képezik, vagy akár maguk is különálló területekként léteznek. Ilyenek bármelyik Birodalmon belül található (kivéve az Értelem Birodalmát és a Halandó Világot). Az efféle különleges Aurák neve regio. Az átlagos Aurákhoz hasonlóan erejük tízes skálán értékelhető, és szintén kapcsolódhatnak a halandó emberek világához. A megszokott esetektől eltérően azonban a regio messze túlnyúlik a Földön, és olyan helyekre vezet, amelyek egyedülállóan számítanak még az Aurához kapcsolódó Birodalomban is. (A regiok és az ezeken keresztül felderíthető valóságok részletes leírását megtalálod a Faeries (Tündérek) és a két Mythic Places (Mitikus helyek) című Ars Magica kiegészítőben.)

A regiót különböző növekvő erősségű Aurák egymásra helyezett szintjei alkotják. A legkisebb Aurájú terület kapcsolódik a halandó világhoz, fölötté pedig szépen sorban következik a többi réteg. A könnyebb megértés kedvéért képzeljük magunk elé egy hegyszíri térkép szintvonalait. A legalacsonyabban fekvő területeket a hegy alján jelöli a rajz, míg a magasabb pontok a csúcson találhatók. A region belül mindegyik szintvonal egy Auraretegnek felel meg; mindegyikük a valóság egy szintje. A legalacsonyabban fekvő hely alatt van a halandó világ; az előző példához ragaszkodva legyen ez a hegyet körülvevő sík terület. És ahogy a szintvonalak által körül-

rajzolt terület is egyre kisebb a csúcs felé haladva, ugyanúgy egyre kisebbek a növekvő Aurájú helyek is.

A regio azért is hasonlít a térkép szintvonalaihoz, mert a különböző szintek pontosan ott helyezkednek el, ahol ezek a vonalak a térképen. A hegy a valóságban függőleges kiterjedésű, viszont a térképen csak kétdimenziós formájában láthatjuk. A regio esetében mindegyik szint egy különálló dimenzió, viszont a való világban ugyanazon a helyen találhatóak – egyszerre. Tehát csak képletesen tornyosulnak egymás fölé, nem alkotnak piramist.

Addig semmi sem különbözteti meg a regiot a rendes Aurától, amíg a vándornak fel nem tűnik, hogy itt, egy helyen többféle valóság is létezik egyszerre. Mivel a regio magasabb szintjei egyre inkább a felettük uralkodó Birodalomhoz kötődnek (vagyis egyre magasabb az Aura értéke, szabálynnyelven fogalmazva), mindegyik újabb réteg különbözik az előzőtől. Az alacsonyabb területek alig különböznek a halandó világtól, míg a hatalmasabb erejű rétegek egyre jobban hasonlítanak ahhoz a Birodalomhoz, amihez tartoznak. Például egy alacsony Aurájú (1–3) pokoli regio még csak egy kicsit melegebb, mint a környező halandó világ. A közepes erősségű (4–6) regio szinteken már forróbb a levegő, a vándorok égési sebeket szerezhetnek, és felbukkanhatnak rejtőzködő démonok is. A magas Aura értékű helyek (7+) már szó szerint tűzben égnek és démonok kutatnak préda után mindenfelé.

Belépés és kilépés

A halandó világban utazó vándorok ugyanúgy beléphetnek egy regio területére, mint más Birodalmak Auráiba. Először a Földön léped át a legalacsonyabb szintű terület határát, majd ha sikerül a mágikus falakat is áttörni, eltűnsz ebből a világból és belépsz a természetfeletti világba. Ahogy folytatod utadat, és eléred a következő határt (avagy „szintvonalat”), akár azt is átlépheted, miáltal egyre mélyebbre jutsz ebben a földöntúli birodalomban. Ahhoz, hogy valaki egy specifikus regioba juthasson, előbb át kell haladnia az összes alacsonyabban fekvő rétegen. Ha a természetfeletti erők megakadályozzák, hogy megtaláld vagy átlépd a határt, akkor bizony azon a szinten ragadsz, ahová eddig sikerült eljutnod. Ha a legelső határvonalat sem tudtad átlépni, ez akár még a valós világ is lehet. Ebben az esetben, ha a példának adott térképet nézzük, soha nem találod meg a tündérek építette, romos kőfalat. Egyszerűen csak kibukkansz a forrásnál, és soha nem szerzel tudomást a más valóságokban körülötted zajongó tündérekről.

A regio bármelyik szintjére való belépésre adható célszám a meglátogatni kívánt réteg Aura értékének kétszerese plusz 6. Egy 1-es Aurájú regioba történő átlépéskor például a célszám 8 ($2 \times 1 + 6$), egy 10-es Auránál már 26 ($2 \times 10 + 6$).

A regio elhagyásakor ugyanez a dobás használandó, de az éppen elhagyni készülő réteg Aurája számít. Minden sikertelen próbálkozás eggyel emeli a következő kísérlet célszámát. Ha egyáltalán nem sikerül kijutnod, elvesztél, és csak a regio határai között kóborolhatsz.

Ezeket a próbákat mindig stressz-kockával kell dobni. Ha belépéskor balsikert dobsz, soha nem leszel képes átjutni azon a határon. Ha kilépéskor csap le rád a balsiker, sohasem hagyhatod el többé azt a regio-t. A mesélő egyébként lehet elnéző, és megoldhatja a problémát egy bizonyos időhatár bevezetésével, aminek leteltéig nem lehet belépni illetve távozni.

A belépés körülményeitől és bejutni szándékozó vándor természetétől függően ezekhez a dobásokhoz különböző módosítók járhatnak. Ha például rendelkezel a Tündér származás erénnyel és Szentivánéjkor próbálsz átlépni

egy tündér regio-ba, a mesélő az átjutást megkönnyítendő több bónuszt is adhat a dobáshoz. Ha viszont ördögimádó neveltetést kaptál, és egy Mennyei regio-ba akarsz átjutni, több negatív módosítót is ronthatja az esélyeidet.

Egy regio határát (vagy akár többet is) véletlenül vagy szándékosan átlépheted. Ha véletlenül történt, addig észre sem veszed, míg a táj drasztikusan meg nem változik, vagy amíg nem teszel egy sikeres Észlelés + Terület Ismerete (vagy Tündértanok, Titkos tanok, Egyházi ismeretek, Rendi tanok, Szentség/Szentségtelen érzékelése, esetleg bármi más ideillő jártasság) próbát 10-es célszámmal. A regio Aura értéke hozzáadódik a stressz-kockával tett dobáshoz. Balsiker esetén sohasem fogod észrevenni, hogy egy teljesen más valóságban jársz.

Varázserő a regio-ban

A regio területén használt természetfeletti képességekre vagy varázslatokra ugyanazok a módosítók vonatkoznak, mint amiket a Birodalmak kölcsönhatása táblázatban találhatsz. A szint Aurája az az érték, ami a varázslatok és egyéb képességek használatára tett próbákat csökkenti.

Vis használata a számodra idegen regio-ban különösen veszélyes. Minden felhasznált egységnyi vis megduplázza a balsiker-kockák számát. A balsikerek felkelthetik a terület lakóinak figyelmét, esetleg valamennyi időre foglyul ejt a regio. Igen, ezeknek a rétegeknek is vannak lakói, akárcsak más, Aurával rendelkező helyeknek. Általában egy szinten kóborolnak, bár nyugodtan át tudnának lépni más valóságokba is. Minél magasabbra utazol egy regio-ban, annál különösebb és hatalmasabb lényekkel találkozhatasz.

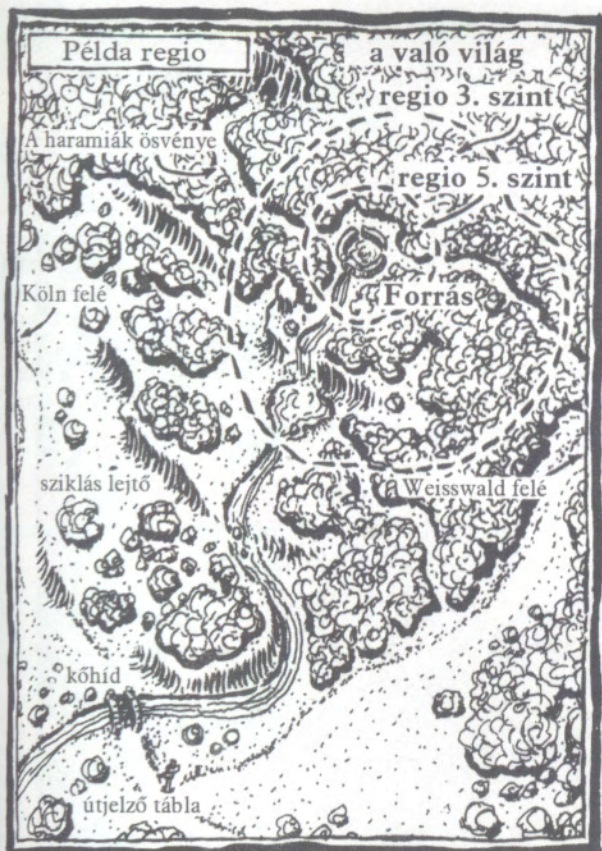
a teremtmények különleges értékei

A különböző birodalmak lényeit a felettük uralkodó hatalom általában képességekkel ruhazza fel, amik viszont különleges szabályokat és játéktechnikailag új kifejezések bevezetését teszik szükségessé.

• HATALOM-PONTOK

A különleges teremtmények Hatalom értéke általános, misztikus erejüket érzékelteti. Általában nem változik, kivéve azt az esetet, ha a lény öregszik vagy növekszik. Amikor a lény a képességeit használja (ld. később), ez az érték időlegesen csökken. A Hatalom értéket több célra használhatjuk:

- 1) **Hatalom** – A Hatalom-pontok általános képet adnak a lény erejéről.
- 2) **Misztikus képességek szabályozása** – Néhány teremtmény különleges képességekkel van felruházva, amelyek használata megcsapolja misztikus energiáikat, vagyis ez az érték meghatározza, milyen gyakran képes a lény képességeit használni. Egy ilyen teremtmény Hatalom értékével megegyező számú ponttal rendelkezik, és képességeit használva ezeket a pontokat költi. Ha már nincsen elegendő pontja valamelyik erő aktiválásához, akkor képtelen használni azt a képességet. 24 órán belül az összes pont visszatöltődik.
- 3) **Mágiaellenállás és Áttörés** – Különleges esetek kivételével a teremtmény Hatalom értéke hozzáadódik Mágiaellenállás és Áttörés dobásaihoz. Ha a pontokból költött a különleges képességekre, ezekhez a dobásokhoz akkor is a maximális értéket kell számolni.
- 4) **Meghatározza a varázslatok hatékonyságát** – A leg-



több általános varázslat csak akkor működik, ha szintje ugyanakkora vagy nagyobb, mint a célpont Hatalom értéke. Egy legyengült kísértetet például sokkal könnyebb irányítani, mint az ereje teljében levő szellemet.

- 5) Meghatározza a képességek eredetét – A Hatalom értéke és a pontok a lények otthonául szolgáló Birodalmak szerint vannak csoportokba osztva. Tehát van Tündérhatalom és Tündérpontok, mint ahogy Pokoli Hatalom és Pokol-pontok is léteznek. A természetfeletti lények a felettük uralkodó erőttől függően különböző módosítókat kapnak (amik az éppen aktuális Birodalomtól függenek) a képességeikre vagy varázshasználatukra vonatkozó dobások esetében. A pontos módosítókat megtalálod a Birodalmak kölcsönhatása táblázatban.

• KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A következőkben néhány ötletet adunk arra vonatkozóan, milyen képességekkel ruházd fel kitalált szörnyetegeidet. Ezek ereje és egyéb apró jellemzője teremtményről teremtményre változik.

A varázslatokra hasonlító erők esetében határozd meg a megfelelőnek tűnő Formát, Technikát és szintet. Ha a lény nem is varázsol, ezek az értékek akkor is hasznosak lehetnek, hiszen megmutatják, hogy a varázsló mely Művészetével tud ellenállni vagy „ellen-varázsolni”.

• ÉRZELMEK

Félelem – A teremtmény vagy szörnyűséges külsejével, vagy varázslatszerű képességével félelmet kelt másokban.

Érzelmi aura – Mások is érzik a lény érzéseit – egy szatír mellett például mindenki sokkal szilajabb és vadabb.

Bűvölet – A teremtmény áldozata szemébe bámul, majd kénye-kedve szerint irányítja.



Templi gratia

Egy tündér regio

Vessünk egy pillantást egy tündérek lakta forrásra. Próbáljuk meg tisztázni a regio-val kapcsolatos dolgokat ezen példa segítségével. Az Aurákra vonatkozó szabályok szerint a forrásnak egy 3–5 erősségű Aurája van, attól függően, mennyire fontos szerepet játszik a környék életében. Ha a karakterek erre tévednek, és elég keményen, eléggé sokáig keresgének, megtalálhatják a forrást. És miközben a vízben illúziók álcája mögé bújt avagy az emberi érzékeket megtévesztő trükkökkel élő tündérek rejtőznek, a forrás természete mit sem változik; még mindig a halandó világhoz tartozik.

Teljesen más a helyzet, ha egy regio-ként gondolunk a vidékre. A forrás ily módon már néhány egymással kapcsolatban álló, de különböző helyeken található, különböző Aurájú szinteken létezik, miközben ugyanazon a helyen található. Mindegyik szint valóságos, bár kicsit különbözik a többitől. A legmagasabb szint van legtávolabb a való világtól, ez rendelkezik a legmagasabb Aura értékkel. Itt a forrás úgy néz ki, ahogy azt a tündérek valaha megépítették: talán egy alacsony, díszesen faragott márványfal veszi körül, és szökőkút pompázik a közepén. Egy alacsonyabb szintű regio-ban már kevésbé látványos a hely tündér eredete, a faragás megfakult és a fal is inkább egy halom összehordott kőnek néz ki. A leg-alacsonyabb szintű regio alatt található a valós világ, Aura nélkül, ahol a hely tényleg csak néhány karcolt szélű kővel körülvett, egyszerű kis forrás.

• KÜLÖNLEGES TÁMADÁSOK

Szorítás – Körről körre növekvő sebést okozva összeroppantja áldozatát.

Tüzes lehelet, mérgező harapás vagy lehelet – halált, bénulást, tébolyt vagy akaratgyengülést okozhat.

Kampós farok – és más természetes fegyverek.

• VÉDEKEZÉSI MÓDOK

Immunitás – a teremtmény teljesen védett bizonyos típusú varázslatokkal vagy fegyverekkel szemben. Ilyen például a tűzkígyó tűzzel szembeni immunitása.

Ellenállás – bizonyos támadások ellen bónuszt ad a Mágikus Ellenálláshoz vagy a Sebűrészhez.

Fémpikkelyek – fegyverek és valószínűleg a tűz (vagy más hasonló támadások ellen) is véd.

• VARÁZSLATHASZNÁLAT

Varázslatok – akár csak egy mágus, a teremtmény is képes varázsolni.

Spontán varázslat – varázslás egy bizonyos szintig, bármilyen Technika és Forma felhasználásával (pl. „bármilyen Ignem varázslat, maximum 15-ös szintű, és bármilyen más, maximum 5-ös szintű varázslat”). Azt te döntöd el, okoz-e bármelyik típus Kimerültséget.

• VEGYES

Állatok irányítása – a név magáért beszél; néha csak egyetlen fajra vonatkozik.

Alakváltás – a lény képes emberré, fává, sziklává, vadállattá átalakulni.

Különleges érzékek – lát a sötétben, esetleg észleli a hazugságot vagy a mágiát.
Illúziók – a külső (és esetleg a környezet) megváltoztatásának képessége.

• GYENGE PONTOK

Ezek legalább olyan érdekesek, mint a különleges képességek. Lehetővé teszik, hogy a karakterek gyilkolás nélkül is fogságba ejthessék a hatalmas erejű lényeket, ha ki tudják használni a szörnyeteg gyengeségét. A különleges képességekhez hasonlóan a gyenge pontoknak is illeniük kell a helyzethez, illeszkedniük kell a lény természetéhez. Nem csak azért vannak, mert lenniük kell.

A gyenge pontok felkutatása a történet részét képezi, különösen akkor fontos, ha a csapat félelmetes szörnyeteggel áll szemben. Ilyesmi a vámpírok félelme a fokhagymától, az

egyszarvú leküzdhetetlen kényszere, hogy egy szűz lány ölőbe hajtsa a fejét, az ogárok feneketlen butasága vagy a sárkány páncéljának egyetlen hiányzó pikkelye.

• NYERS VIS

Sok természetfeletti lény testében található nyers vis, ami igazán értékesekké teszi őket a mágusok szemében. Általánosságban leszögezhetjük, hogy minél mágikusabb és hatalmasabb egy teremtmény, annál több vist tartalmaz a teste. Ez többféle Művészet erejét foglalhatja magában; használja a képzelőerőt. A legtöbb vadállatból csak Animalem vis nyerhető ki, viszont azok, amelyek mérgezni is bírnak, már Perdo, alakváltók Muto, és a földhöz valamilyen módon kapcsolódó lények Terram vissel bírnak. A teremtményben raktározódó vis természete azonban nem mindig egyértelmű, sőt, néha még nem is logikus.







Saga

XI. Fejezet

Ezen fejezet rengeteg tanáccsal szolgál ahhoz, hogy kellő alapossággal sikerüljön megalkotnod és fenn-tartanod egy sagát, azaz olyan egymáshoz kapcsolódó történetek sorozatát, amelyek egy conventus és valószínűleg ugyanazon karakterek körül zajló eseményeken alapulnak. Egy saga összeállítása első látásra hatalmas feladatnak tűnhet, és valóban rengeteg munkát és képzelőerőt igényel, azonban kellő idő ráfordításával, tapasztalattal és az itt közölt tanácsok felhasználásával már nem lesz annyira nehéz egy izgalmas helyszínnel, démoni romlottsággal és aljas gonosztevőkkel fűszerezett történet sorozat (azaz egy igazi Ars Magica saga) kitalálása.

Az Ars Magica a sagát mindennél jobban az előtérbe helyezi. A játék akkor válik igazán teljessé, ha hosszú ideig játszának vele, hiszen epikus jellege csak így bontakozhat ki igazán. A legintenzívebb szerepjáték, a leglátványosabb mesélői eszközök és a legmélyebb érzelmi kötődés csak a Saga kibontakozásával képzelhető el. Egy saga – egy conventushoz hasonlóan – különböző fejlődési szakaszokon megy keresztül, és mire beköszönt az Ősz, talán megérzed az igaz mesék ízét.

Sok sikert bátor erőfeszítéseidhez.

saga és dráma

Azokat a kalandokat, amelyekben a mesélők és a játékosok egyaránt részt vesznek, sagáknak hívjuk. A conventusszal és lakóinak életével foglalkozó folyamatos, állandóan fejlődő történetekre, az idő múlását megörökítő krónikákra és a conventus fennállása során bekövetkező jelentős események együttesére mi a saga kifejezést használjuk. Más játékokban ezt kampánynak, életútjátéknak vagy kalandsorozatnak hívják, véleményünk szerint azonban a saga egy sokkal pontosabb és gondolatébresztőbb meghatározás.

Ez a szó számos emléket idéz fel mindenkiben. Az ősi sagák hatalmas civilizációk felemelkedéséről és bukásáról regélnek, mások az egész világot megváltoztató új vallások és gyakorlatok megjelenéséről tudósítanak. Az Ars Magica terminológiájában a Saga egy conventus életét mutatja be Tavasztól Télig, utána pedig az esetleges újjászületés folyamatát. Ezért ha a szerepjátékon belül más nem is drámai, a saga alapköve mindenképpen a dráma marad.

Minden sagának vannak közös jellemzői: mindig valamilyen nagyon fontos dolog forog kockán. Bármelyik drámát nézzük, a kitűzött célokért folytatott harc az elsődleges ösztönző erő. Egy igazi sagában állandóan akad valami, amit a karakterek hajszolhatnak vagy éppen védelmezhetnek, valami olyasmi, ami segít kibontakoztatni saját személyiségüket és kialakítani a conventus legfontosabb jellemzőit. A szóban forgó cél hatalmas nagyságrendű dolog is lehet, mint például a tökéletes tudás – az élet értelmének – megszerzése. Elképzelhető, hogy a conventus minden mágikus hatalmát egy titokzatos elvarázsolt erdő megvédelmezésére fordítja. A cél jelentősége teljesen szubjektív is lehet, fontos viszont, hogy az egész világ (időlegesen vagy tartósan) megszenvedje elvesztését vagy éppen birtoklását. A drámának legyen komoly tétje, és minden karakter tisztában kell legyen azzal, miért is folyik a harc. Minél jobban törődnek a dologgal, annál erőteljesebben bontakoznak ki a drámai elemek.

Az idő múlása

Egy Sagában az idő múlása elsősorban a karaktereken követhető nyomon, hiszen ők a történetek kulcsfigurái. Csak az idő múlásának tükrében pillanthatjuk meg a történetet teljes dicsőségében, csak így érthetjük meg a szereplőket. Nem csak a conventus változik – ez a karakterek esetében is óhatatlanul bekövetkezik.

A kiálló fogú, szeplős, tréfák örökös célpontjává szolgáló városi leánya, aki még a legkisebb mágikus szikra meggyújtására is képtelen, hatalmas varázserőt birtokoló, rendkívüli szépségű fiatal hölgygé serdülhet. Az a felséges kiállítású, ragyogó páncélban pompázó lovag valaha örökösen aggódó, vézna apród volt. A valamikor félénk, ifjú harcos most a conventus rendíthetetlen őre.

A sagában eltelt idő nem csak a karaktereket érinti, hanem az egész világot, összes lakójával egyetemben. Az emberek és a tájak megváltoznak, egyik napról a másikra egész világot felforgató események történhetnek – példának okáért éhínség söpör végig az országon, a nyomában pedig az elnéptelenedett városok házai között lassan felüti a fejét a járvány szörnyetege.

A conventus falain túl elterülő világban rengeteg ember él, és akad néhány, aki jelentős szerepet játszhat a sagában. Habár kétségtelenül a karakterek a legfontosabb szereplők, fontos leszögezni, hogy minden népszerű hiedelemmel ellentétben a világ nem körülöttük forog. Az idő egy pillanat-

ra sem torpan meg, és bizony akkor is átformázza az embereket és az országokat, ha a karakterek nincsenek ott.

Az idő múlása tehát meghatározza, milyen mértékben változik a világ, a karakterek és otthonuk, milyen hamar nőnek fel, öregszenek és halnak meg a szereplők és a conventus, ahol élnek.

A karakterek fejlődése

A szerepjáték során talán semmi sem számít annyira, mint a karakterek fejlődése. Ezt a legtöbb játékos általában ösztönösen megérzi, néha mégis nehézségeket okoz a felismerése. A karakterek fejlődésével való bíbelődés nélkül valóban nem nehéz egy-egy kisebb lendületű, egyszerűbb történet végigjátszása. Ha a karaktered elkészítésekor egy pillanatra sem erőltetted meg fantáziádat, a kitalált személyiség soha nem lesz több egy jelentéktelen számkupacnál. Ha viszont már a karaktered sem nyújt elegendő ösztönzést, hogyan tehetné ezt maga a szerepjáték?

Ha a saga folyamán lassan csiszolgatni, fejlesztgetni kezded karaktered, az idővel alteregóddá válik, személyiséget szerez és életre kel, akárcsak maga a játék. Amikor pedig a játékosok egyre bonyolultabb egyéniségekké alakítják karaktereiket, a Saga is drámával, pátosszal átszőtt történetté alakul.

A kezdetekkor ne terheld magad feleslegesen karaktered személyiségének minden apró részletével; hagyd, hogy inkább a Saga eseményei legyenek azok az ecsetvonások, amelyek egyre részletesebb arcképpé formálják karaktered portréját. A személyiséget jellemző legtöbb apró részlet amúgy is a történetek közben, az új, váratlan veszedelmek és kihívások hatására bukkan fel. Pontosan ez az oka, hogy néha a legtekintélyesebb karakterek is teljesen más egyéniségekként fejeznek be egy sagát. Egyébként is, mi magunk sem változatlan kőszoborként éljük le életünket - miért tennék hát karaktereink? Ha túlságosan szorosan ragaszkodsz az eredeti koncepciódhoz, sohasem fogod felfedezni a kitalált

karakter személyiségének legérdekesebb aspektusait.

Könnnyű arról szónokolni, milyen fontos a fejlődés egy élvezetes sagában, de hogyan is lehet mindezt modellezni? Már a karakteralkotás folyamatánál ajánlatos kitűzni a követendő célokat, kialakítani pár szenvedélyt és megalkotni néhány beteljesítendő álmot. Tégy fel magától értetődő kérdéseket a karaktereddel kapcsolatban: Miért szeretnél eljutni Európa legtávolabbi pontjaira? Miért akarsz a királyság legjobb kardforgatójává válni? Miért számít ennnyire egy bizonyos fiatalember véleménye? Az ilyen és ehhez hasonló kérdések segítenek megformálni karaktered egyéniségének különböző árnyalatait, egyéni célkitűzéseit. A kérdésekre adott válaszok hozzájárulnak a saga színesítéséhez; ha fejlődés, közreműködéssel maga a történet is gazdagodik majd. Esetenként a karakteredhez életútjához hasonlóan a Saga menete teljesen váratlan mellékutakra is kanyarodhat. Az efféle fordulatok okozta meglepetés része annak az izgalomnak, amit a mesélés nyújthat. Tulajdonképpen már amikor eldöntötted, hogyan viszonyul karaktered a világhoz, onnan kezdve a fejlődés már magától értetődő.

a saga megalkotása

Egy tipikusnak számító saga (a történet időszámítása szerint) évekig, valós időben több tucatnyi játékkalmon keresztül tart. Éppen ezért neked, mint mesélőnek muszáj megalkotnod a stabil alapokat, azaz a saga kezdeteit, amire az összes többi esemény támaszkodik majd.

A töprengést tanácsos már a parti karakteralkotásakor megkezdeni. A legjobb, ha mindenki közreműködik saját ötleteivel - min alapuljon, hol játszódjon a történet. A partinak mindenképpen egyhangúlag kell eldöntenie, milyen sagát is képzelt tulajdonképpen. Ha mindenki eltérő véleményen van, jelöljétek ki valamiféle döntőbíró, és ő legyen az, aki a saga megalkotásáért felelős.

A történet formálása közben számos döntést kell hoznod. Az első kérdés: a helyszín. Ha Európában akarsz mesélni, pontosan meg kell határoznod, hol játszódjanak az események. Alaposan meg kell tervezned a karakterek előtt álló kihívásokat és a feltornyosuló veszedelmeket. Lassan alakot öltenek a conventus ellenségei is.

Ha emlékeztet, epikus történetet akarsz alkotni, tanácsos figyelembe venni a következő hat szempontot:

- Név
- Helyszín
- Szereplők
- Ellenfelek
- Hangulat
- Motívum

Ne feledd, hogy a saga megalkotásának egyik legfontosabb elemét a conventusokkal foglalkozó fejezetben tárgyaltuk! A saga lelke maga a conventus. Éppen ezért a következő oldalakon csak az adott fejezetben nem említett szempontokra fogunk kitérni.

Név

Mielőtt úgy igazán belekezdenél a sagába, valahogyan el kell nevezned. Ez meglehetősen fontos dolog, hiszen ezzel adod meg az egész történet alaphangulatát. A legtöbb saga az események helyszínéül szolgáló conventusról kapta a nevét (lásd: Ködszirt-saga). A legjobb, ha a választott név sejteti a saga témáját és lehetőségeit, anélkül, hogy igazán fontos titkokat árulna el.



Helyszín

Egy tökéletes Saga megalkotásakor szükséged van egy világra, ahol a karakterek élnek. Minden egyes történettel újabb meg újabb részleteket kell adnod ehhez a világhoz – a földrajzhoz, a szokásokhoz, a nyelvekhez. Kelts életre ezt a földet! Teremts olyan légkört, hogy már csak a neve hallatán elálljon minden játékosod szava! Saját léptéked szerint építsd alkalomról alkalomra. Ez a saját világod, és minél többször játszotok, annál életszerűbbé válik. Lényegtelen, mennyire ragaszkodsz a történelmi Európához – ez a világ elsősorban egy fantasy-világ, a képzelet, pontosabban a te képzeleted terméke. Tégy vele azt, amit akarsz; tiéd az alkotás misztériuma.

Kezdeként válassz egy meghatározott helyszínt Európában (vagy a saját fantáziavilágodban). Spanyolország északi része vagy Dél-Franciaország egyaránt jó választás. Itt a keresztények már visszaszorították a mórokat, Barcelona rohamosan fejlődik, trubadúrok terjesztik a szerelemtől alkotott modern felfogásukat, széles körben burjánzik az eretnokség, a Pireneusok tiltott ormai pedig eszményi rejtékhelyet biztosítanak azoknak a vadaknak vagy varázslóknak, akik messzire akarnak menekülni a civilizáció zajától. Ez a Ködszirt-saga helyszíne is, de ezen kívül több Ars Magica kiegészítő foglalkozik ezzel a tájjal (bár a helyszínt bármikor megváltoztathatod).

Az Ars Magica sagák kezdeteinek „hivatalos” időpontja Krisztus után 1197. Ezen bármikor nyugodtan módosíthatsz, azonban a már említett kiegészítők ebben az időszakban játszódnak.

Szereplők

A mesélő legizgalmasabb feladatai közé tartozik a világot benépesítő teremtmények megalkotása. Karaktereidnek legalább annyira élőnek kell tűnniük, mint a játékosok teremtette személyiségeknek, és ha ennek a követelménynek nem felelnek meg, az teljesen élvezhetetlenné teheti az amúgy jó történetet. Minél kidolgozottabbak karaktereid, annál valóságosabban tudod majd őket megszemélyesíteni. Ez azonban nem azt jelenti, hogy Európa minden egyes lakosára külön karakterlapot kell szánnod! Azokat az embereket dolgozd ki, akikkel a karakterek rendszeresen találkoznak. Ez különösen igaz a conventust benépesítő figurákra. A nagy csoportokban megjelenő emberek esetében használj általános értékeket. Ezekből az adatokból aztán kialakíthatod a rendszeresen felbukkanó személyiségek jellemzőit.

Ezeket az újból és újból színre lépő alakokat ajánlatos néhány különleges jellemzővel is ellátni, de mindenképpen legalább annyira kidolgozottnak kell lenniük, mint a játékosok saját karaktereinek. Ilyen figurák például a patrónusok, a mentorok vagy a szövetséges varázslók. Egy fontos szereplő részletes megformálása nemcsak a személyiség valóságosabb megszemélyesítésében nyújt felbecsülhetetlen segítséget, hanem az esetlegesen felbukkanó következtetlenségek kigyomlálásában is hasznodra válik. A játékosok néha jobban emlékeznek karaktereid egyes futólag említett – ezért hamar elfeledett – tulajdonságaira, mint te magad. Ha elkészültél a fontosabb szereplők kidolgozásával, írd fel jellemzőiket, jegyzeteid segítségével akár az illetők megjelenéséről is biztosan nyilatkozthatsz.

Ellenfelek

Nincsen tökéletes saga a karakterek életére törő gonosz hatalmak nélkül. Ha nem lennének álnok emberek, történetek sem születnének. Minden klasszikus mese a főhős és ellenfele párharcára épül. Ha nem fenyegetne

a gonosz, a jóság nem ragyogna, csak pislákolna, és mindössze bugyuta történetek kitalálására ösztönözhetné a mese-mondókat. Jóság és gonoszság nem létezhet egymás nélkül. Azok, akik ismerik ezt a bölcsességet, biztosra vehetik, hogy a jóakarát erői mellett mindig ott fognak menetelni a sötét-ség seregei is.

Attól, hogy valaki ellenséges szándékú, még nem biztos, hogy népszerűtlen. Nem igényel nagy erőfeszítést azon gonoszok felsorolása, akik legalább annyira – vagy még inkább – szórakoztatóak, mint egy hős. Az emberek gyakran azért kedvelik a gonoszokat, mert alapvető vágyak éltetik őket – éhség, gyűlölet, pusztítás –, ellentétben a hősekkel, akik viszont állandóan becsületesek és jók akarnak lenni. A bűnöző néha közelebb áll az emberség gyökereihez, mint-hogy azt magunknak is be mernénk vallani, és éppen ez az őszinteség megbecsülésünk oka. Egy efféle gonosz lélek hitványságával és szemtelenségével néha még a hősektől is elragadja a sikert. A karakterek ellenfeleiként feltűnő alakoknak valóságos műalkotásoknak kell lenniük. Teremts olyan gonoszokat, akiket játékosaid imádnak majd gyűlölni.

A szívósság és az állhatatosság mindig a gonoszok fő tulajdonságai közé tartozik. Szembe kell néznünk a fénnel, hogy az ármányos lelkek soha nem érnek el átütő sikereket. Ez részben az egyébként bevehetetlen védelmüket gyengítő hiányosságoknak köszönhető, ami azonban egyáltalán nem meglepő. Mindegyikünknek vannak hibái, de szinte szabályszerű, hogy a gonosztevéket valamilyen hatalmas méretű hátránnyal verte meg az ég. Az ilyen és ehhez hasonló hiányosságok okozzák aztán a gonoszok vesztét. És ez vajon jó dolog? Természetesen. A hőseknek is vannak szembe-tűnő hibáik, amelyek kiegyenlítik a helyzetet – így lesznek végül egymáshoz illő ellenfelek.

Mikor a hős és ellenfele egyre jobban megismerik egymást, gyengeségeik – különösen egymás számára – egyre inkább szembe-tűnővé válnak. A megszokott befejezéshez közeledve pedig megpróbálják kihasználni a másik gyenge pontjait.

Amikor a játékos már ennyire jól ismeri ellenfelét, az illető általában már csak a hangzatos „főgonosz” névre hallgat. Ellentétben a közönséges haramiákkal, a főgonosz legyőzhetetlenné tűnik. Valahogy mindig kihúzza magát a slamasztikából, és újabb meg újabb ármányt eszel ki a karakterek ellen. De vajon miért is ne élhetné túl a veszélyes helyzeteket? A karakterek – azaz a hősek – talán nem menekülnek meg csodálatos módon a rettenetes veszedelmek elől? Ellentétben a közepszerűbb „gonoszokkal”, a főgonosznak oszthatsz tapasztalati pontokat (hiszen ő is képes fejlődni). Egy efféle karakter megalkotásánál pedig a legfontosabb dolog az okszerűség. Miért vonzódik a gonosz erőkhöz? Ez nem elhanyagolható kérdés. A hős-gonosz párharcra általában az aljas célok elérése illetve megakadályozása körül robban ki.

A gonosztevék hibái

A körülmények sajnálatos összjátéka következtében egy álnok gazember a hősnő fölé kerekedik. A hölgy az ellenfele vérmocskos, rúnákkal díszített kardjára pillantva érzi, hogy közeleg halála pillanata. A véres penge azonban nem süjt le. A gonosz lélek hirtelen sugallat hatására úgy dönt, túl kegyes halál lenne az az egyetlen szúrás. Inkább pincelabirintusába zárja hősnőnket, hogy másnap nyilvánosan kivégeztesse. A hölgy azonban csodálatos módon rejtett kijáratra bukkan cellája falában, amin keresztül sikerül is kijutnia börtönéből, hogy egy másik történetben ismét szembenézhessen ellenfelével. Rengeteg haramia követi el ezt a fatális tévedést. Ezen kívül azonban még sok más jellemhibájuk lehet – példaként következzen itt néhány:

• **MEGALOMÁNIA:** A gonosztevő rettenetesen el van telve önmagától, senkit nem tekint komoly veszélyforrásnak. Számára mindenki csak egyszerű, jelentéktelen figura. Ez az érzés később annyira elhatalmasodik rajta, hogy győzelmet remélve gondolkodás nélkül ront bele minden helyzetbe. Néha sikerrel jár. Legtöbbször azonban embe-
rre akad. Arroganciája miatt semmi pénzért nem ismer-
né el, hogy a hős egyenrangú vele, és pontosan ez vezet
majd bukásához is.

• **PSZICHÓZIS:** A gonosztevő már nem ura szellemi képes-
ségeinek. Ezt a tébolyt hajtotta, iszonyatos tetteket elkö-
vető embert gyakran a sors igazságtalan csapásai űzték
idáig. Éppen ezért nincsen is igazán tudatában annak a
rengeteg szenvedésnek, amit tetteivel előidéz. Gyakran
különlegesen okos, méltó ellenfélnek bizonyulhat. Elő-
fordulhat, hogy a hős felfedezi az illető örültségének
pontos okát, mely tudás később még kapóra jöhet.

• **ROSSZUL MEGVÁLASZTOTT SEGÍTKŐK:** Megfelelő segítséget
sohasem könnyű találni. Egy gonosztevőnek be kell érnie
azokkal, akik hajlandóak egy ilyen szörnyűséges vezető
alatt szolgálni. Ennek eredményeképpen az összetobor-
zott emberek intelligenciája együttesen nem éri el egy
csigáét. A hősök gyakorta kijátsszák ezeket az együgyű
fajankókat, és egy karcolás nélkül lépnek meg előlük. A
gonosz pedig életének felét saját csapatai figyelmezésé-
vel tölti, így alig tud céljaiból valamit is megvalósítani.

• **HATALMAS GYENGESÉG:** Még a legfélelmetesebb gonoszte-
vőknek is akadhatnak hátrányaik. Számos alkalommal
előfordul, hogy ennek nincsenek is tudatában. Azok pe-
dig, akik tisztában vannak hibáik mibenlétével, mérhe-
tetlenül paranoiddá válnak. Ha valaki fegyverként hasz-
nálja ellene ezt a gyenge pontot, hatalmas károkat, akár
végzetes csapást is okozhat a gonosz haramiának. Az ef-
féle gyengeségek sokféleképpen lehetnek, az áttörhetetlen
páncél egyetlen sebezhető pontjától kezdve egészen a
gyönyörű hercegnő iránt érzett hatalmas szerelemig. A
hősök jól teszik, ha állandó elővigyázatosságot tanúsítan-
ak az ilyen alakok iránt – ők ugyanis a leghalálosabbak
mind közül.

Az a lényeg, hogy nincsen igazi bűnöző lelkében megbú-
vó hiba nélkül. Senki sem tökéletes. Éppen ezért lenne tisz-
teességtelen megalkotni egy teljesen hibátlan főgonoszt,
hiszen ez ellenkezne a valóság törvényeivel. A gonosztevők
azért nem hirdetik hátrányaikat hatalmas neonfeliratokkal -
bőven elég csak célozgatnod, hogy az illető sem teljesen tö-
kéletes.

Hangulat

Egy saga megalkotásakor az egészet meghatározó hangulat
kialakítása a legfontosabb. Ez a jobb esetben néhány egysze-
rű szóval körülírható atmoszféra lengi majd körül az egész
történetfűzért. Néhány ilyen szó például a „borongós”,
„költői”, „metaforikus” vagy a „kaotikus”. Az Európában
játszódó sagák jellemzői közé még belefér az „elkeseredett”
és a „végzetes” is. A szerepjátékhoz mindenféle hangulat
megfelel, de természetesen akad egypár, ami jobb a többi-
nél. Bár az Ars Magica koncepciója szerint a középkori vi-
lágot festi le némileg sötétebb színekkel, ez nem jelenti azt,
hogy így muszáj mesélned. A következőkben felsorolunk
néhány eléggé különböző hangulati képet. Válaszd ki azt,
ami szerinted leginkább illene a stílusodhoz.

• **HUMOROS:** Több népszerű regényben felbukkanó köny-
nyed fantasy.

• **Jellemzői:** A legtöbb szörnyeteg tud beszélni és kedve-
li a társaságot. Gyakran sajnálkoznak azon, milyen meg-

próbáltató dolog gonosznak lenni – ez különösen akkor
jellemző, amikor éppen elfogyasztásodra készülődnek. A
varázslók általában „elszállt”, gügyögő idióták. A szójá-
tékokat illik szó szerint venni, ezért a „csacsogó cser-
mely” itt egy folyamatosan szövegelő patakot jelent.

• **Tanács:** Habár bármilyen környezetben előfordulhat-
nak humoros szituációk, itt azért vigyáznod kell, nehogy
túlságosan fárasztóvá vagy unalmassá váljon a dolog. Va-
riáld eszköztárad vicces elemeit, és ne feledd, hogy a
játékosok minden egyes szavadon kacagni szeretnének.
Amúgy is elég nehéz egy egész világot irányítani, de most
még komédiásnak is fel kell csapnod mellette.

• **KARD ÉS VARÁZSLÁS:** A fantasy magaskolájára jellemző
hangulat, kellő mennyiségű varázslattal és kardpárbajjal
fűszerezve.

• **Jellemzői:** Az ellenség általában gonosz és igen nagy
számban jelenik meg. A gonoszokhoz hasonlóan a hősök
is hajlamosak az extrémításokra. A varázslók iszonyatos
erejű, bár különböző jellegű varázshatalommal bírnak.
Nem hiányozhatnak az epikus csaták, amelyek jelentős
szerepet játszanak a Saga történetében. A világot számos
faj népesíti be, akik néha nem igazán szívlelik egymást. A
világkép kidolgozottsága a majdnem tökéletestől egészen
a kaotikusig terjedhet.

• **Tanács:** Kiváló helyszín egy igazi sagához. Rengeteg al-
kalom adódik a kísérletezésre. Azok a játékosok, akik
nem ismerik az Európában játszódó Ars Magica történe-
teket, minden bizonnyal vonzónak fogják találni.

• **DARK (SÖTÉT) FANTASY:** Az efféle környezethez hozzátar-
toznak a horrorisztikus jelenetek, akárcsak az egymással
csatázó démoni és angyali erők.

• **Jellemzők:** Az ellenfelek nagyon valóságghűek. Gyako-
riak a hátborzongató események, és a figyelmetlenekre
gyors halál vár – bár ebben a világban akad olyan sors,
ami még talán a halálnál is rosszabb. A varázslók általá-
ban borzalmas világukhoz idomulnak, és rettentően
veszélyesek bírnak lenni. A szörnyetek gyakran legen-
dás hírű lények, akiket nem szabad túl könnyedén venni.
Teljesen szubjektív, hogy itt mi a jó és mi a rossz.

• **Tanács:** Kiváló környezet egy remek Ars Magica sa-
gához. Ez az alternatív Európa nem gyengéknek való
hely. Fektesz nagy hangsúlyt a környezet leírására és a já-
tékosok ellenfeleinek mérhetetlen aljasságára.

Motívum

A motívum nem más, mint egy vissza-visszatérő ötlet vagy
téma valamilyen művészeti alkotásban. Ahhoz, hogy sagád
igazán mély és tartalmas legyen, szükséged van valamilyen
motívumra. Építs bele a történetbe valamilyen állandóan
visszatérő elemet, amellyel könnyedén biztosíthatod a saga
folytonosságát és célját.

Az első felmerülő kérdés: mi legyen a saga domináns ele-
me? Melyek azok a dolgok, amelyekkel a conventus legin-
kább foglalkozik? Mik azok a tényezők, amelyek minden
történetet hajtanak és motiválnak? Mi a Saga lényege és ki
adja majd elő?

A motívum tulajdonképpen bármi lehet, a helyi ko-
lostorral folytatott rivalizálástól kezdve a tündérek tisz-
tásának megmentéséig minden szóba jöhet. Akár az
olyan ezoterikus témák is felmerülhetnek ötletként,
mint a mágia fokozatos kihalása és a conventus szerepe
ebben a folyamatban. Más esetben egy tárgy – például
egy mágikus szobor – szolgálhat motívumként.

Bármilyen legyen ez, ne feledkezz meg arról, hogy a
saga összes történetében fel kell bukkannia. A partinak
nem szabad megfélekeznie saját történetfűzérük foku-



száról. A visszatérő elemek később már hangulatot és egyfajta fontosságérzetet is kölcsönözhetnek a ságának. Találj ki egy különleges, partira szabott motívumot, és sződd bele a történet szövedékébe.

hogyan meséljük ságát?

Akad olyan saga, amely igen széles időszakot ölel fel, sőt, egész generációk közt ível át. Van olyan, ami mindössze pár évig tart. Bármennyi is legyen ez az idő, az első dolgod mindeképpen a karakterek csapatának összekovácsolása.

Nézd meg, honnan ismerhetik egymást a karakterek. Miért bízzák egymásra életüket? A csapat tagjai között igen erős kötelékeknek kell feszülniük. Lássuk be, meglehetősen ostoba dolog lenne vadidegen emberekkel utazgatni. Annak nincsen sok értelme, ha a csapat tagjai csak úgy lézengenek egymás mellett. Ehelyett hagyd rá a dolgot játékosaidra, határozzák meg ők, honnan ismerik egymást karaktereik. Egy conventus kötelékébe tartozni valóban életképes okot szolgáltat a közös munkához, mégis ajánlatosabb lenne felbátorítanod játékosaidat, hogy ennél kicsivel bonyolultabb kapcsolatokat találjanak ki. A következőkben felsorolunk néhány lehetséges variációt:

- **GYERMEKKORI BARÁTOK:** A karakterek esetleg már fiatalkoruk óta ismerik egymást, és a vérkötelnél is erősebb kapcsolat fűzi őket egymáshoz.
- **ROKONOK:** A játékosok gyakran választanak egymással rokonságban álló karaktereket. Ezek a kapcsolatok általában a varázsló/bajtárs illetve a varázsló/va-

rázsló kombinációban kerülnek megvalósításra, ami esetenként igencsak hasznos lehet, hiszen kiegyenlítik az egyéni gyengeségeket.

- **RIVÁLISOK:** Ennek az opciónak jó és rossz következményei egyaránt vannak. Az egyik karakter állandó versenyben áll valamelyik társával, és csakis azért kalandoznak együtt, hogy egy pillanatra se veszíthessék szem elől egymást. Az ilyen rivalizálásokból néha erős barátságok alakulhatnak ki, mint ahogy a legkeserűbb gyűlölködések is.
- **A SORS KEZE:** A karaktereket gyakran a pusztá véletlen sodorja egymás mellé. A sorsukban felfedezett esetleges közös vonások is közel hozhatják egymáshoz őket. Vagy miért ne történhetne meg, hogy a varázslónő megkedveli azt a fiatal tolvajt, aki úgy gondolta, el tudja lopni az „öregasszony” pénzét?
- **KÖZÖS CÉL:** Attól, hogy a karakterek különböző utakon közelítik meg céljaikat, azok még lehetnek azonosak. Előfordul, hogy nem kedvelik társaikat, viszont felismerik egymás hasznosságát. A saga végére pedig akár barátokká is válhatnak.

Bárhogy kezdted a ságadat, az első alkalomnak érdekesfőtnek kell lennie. A játékosok éppen most kezdik megszokni új szerepeiket. Használd ki ezt az alkalmat – itt kovácsolj kötelékeket a karakterek közé! Hiszen jó darabig együtt fognak kalandozni, és talán még azt is megtanulják, hogy az életük a többiekétől függ.

Ellenségek, barátok és kívülállók

A karakterek egymás közti interakciói rengeteg szórakozást nyújtanak, de legalább ugyanennyire lenyűgöző más emberekkel és különböző nem-emberi lényekkel találkozni. Ne feledjük, a karakterek nem azért léteznek, hogy állandóan kiirtsanak mindenkit. Igazán élvezetes érdekes egyéniségekkel társalogni, de némi politika avagy intrika sem ártott még senkinek. A karakterek útjába kerülő, a világot benépesítő lények megteremtéséhez használd fel a karakterekkel, a ságával és a Birodalmakkal foglalkozó fejezetekben felvázolt irányadókat. Ha komoly fenyegetést jelentő ellenséget akarsz a nyakukba szabadítani, valamilyen módon tedd ellenállóvá a mágiával szemben – a legtöbb ember nem rendelkezik efféle képességgel.

Utazás

A fontosabb helyszínek között megtett utakat játék közben általában hamar lerendezik. Ha semmi érdekes nem történik az utazás során, valóban nincsen sok értelme végigrágni az összes gyötrelmes pillanatot. Éppen ezért az utazás gyors lebonyolításához közreadunk néhány szabályt. Segítségükkel meghatározható, mennyi ideig tart az út és mennyire bizonyult kimerítőnek.

Az utazás fáradságait a terület típusa és az időjárási viszonyok alapján különböző nehézségű csoportokba sorolhatod. A nehézség meghatározása után keresd ki a lenti táblázatból az elképzelésednek megfelelő kategóriát. A nehézségi foknál közölt utazási idő a csapat leglassabb tagjának tempójához van igazítva, az érték pedig napokban értendő.

- **EGYSZERŰ:** A legjobb körülmények között utaztok: egyenes, sík római úton poroszkáltok, hűvös szellő simítja végig hátatokat – meglehetősen ritka az efféle szerencse.
- **KÖNNYŰ:** Olyan az időjárás, amelyet utazók csak kívánhatnak maguknak. Az út minősége jó (mármint közepes) felfogás szerint).
- **KÖZEPES:** Egy teljesen átlagos utazás, teljesen átlagos úton (kátyúkkal, sziklával és gödrökkel tarkított ösvényen).

Akkor is ezt a nehézségi kategóriát használd, ha a csapat egy jó úton, viszont rossz időjárási viszonyok (hőség vagy havazás) közben halad, esetleg egy közepesen sűrű erdőn haladnak át egy hozzáértő vándor vezetésével.

- **NEHÉZ:** A csapat egy átlagos minőségű úton halad rossz időben. Ezt a fokozatot használd akkor is, ha a vadonban vándorolnak.
- **NAGYON NEHÉZ:** Elviselhetetlen időjárás (hóvihar vagy hurrikán) vagy rettenetesen nehéz terep (lejtős, sziklával borított terep).
- **RETNETES:** Ugyanaz, mint az előző opció, itt viszont a szörnyű időjárás pokoli tereppel párosul. Az emberek ilyen körülmények között általában nem merészkednek a szabadba – valakinek még baja eshet.

Jutalom

A kincs, legyen akár a kutatás végcélja, akár a veszélyes csata végén kapott jutalom, a játékosok számára mindenképpen a siker kézzelfogható jele. Vannak olyan kincsek, amelyek egyedül a mágusok szemében képviselnek nagy értéket – ilyenek a könyvek és a varázslatok –, más vagyontárgyak, ékszerek vagy varázslatos hatalmú holmik láttán pedig a csatlósok és a bajtársak érzik úgy, hogy kifizetődő az életüket kockáztatni. Mindig biztosíts annyi kincset a karaktereknek, hogy a saga állandóan mozgásban legyen, de ugyanakkor gyakorold a mértékletességet is, nehogy elégedetten hátradőlhessenek. A helyes egyensúly kialakítása igen fontos, ha elégedett arcokat kívánsz látni magad körül.

Nyers vis

A nyers vis mindenkinek értékes: a varázslók számos módon látják hasznát, de az efféle tárgyak mágikus tulajdonságai mások számára is értékesnek bizonyulhatnak. Ha nyers vist tervezel a történetbe, először határozd meg, hogyan is néz ki, melyik Művészet esszenciáját hordozza magában és hány egységnyi vist tartalmaz. A nyers vis leggyakrabban csodálatos, mitikus lények testében található. Egyes fajtái évente újratermelődnek, mint például a mágikus bokrokról vagy más, hasonló növényekről leszakított termés, de ha a mohó varázslók egyszerre túl sokat szüretelnek, örökre elapadhat ez a csodálatos forrás. Egyes látnokok amúgy is arra figyelmeztetnek mindannyiunkat, hogy egy napon (hamarosan?) eltűnnek a nyers vis lelőhelyei. Ha ez a prófécia igaznak bizonyul, sötét idők várnak Hermész Rendjére.

Mivel a rendelkezésre álló vis mennyisége nagy mértékben befolyásolja a mágusok hatalmának növekedését, a túl kevés vagy a túl sok komoly problémákat okozhat. Kezdetben a conventus raktáraiban akad annyi vis, hogy a mágusok igényeit kielégítse – a megfelelő elosztás az, ha egy varázslóra átlagosan öt pontnyi vis jut. Ezt kedved szerint módosíthatod, de nem árt takarékosan viselkedni. A rengeteg vagy értékelhetetlenül kevés vis romba döntheti a sagát. Ha valamelyik mesélőd túlságosan nagylelkűnek mutatkozik e téren, jelöljete ki valakit, aki felügyeli az „adományozás” folyamatát, nehogy felboruljon a történet egyensúlya. Az illető nem a mesélő, éppen ezért nem rendelkezhet döntő hatalommal.

Kincsek

A conventus fennmaradáshoz pénzre van szükség, akárcsak a karakterek különleges kutatásainak finanszírozására – ilyen esetben a világi kincsekhez kell nyúlni. Még gyakrabban for-

Utazás táblázat

NEHÉZSÉG	GYALOG	LOVON	SZÉKÉREN
Egyszerű	25/1	30/1	15
Könnyű	20/2	25/1	10
Közepes	15/2	20/1	8
Nehéz	10/3	12/2	3
Nagyon nehéz	5/3	3/2	–
Rettenetes	2/3	1/2	–

Az első szám mutatja az egy nap alatt megtehető távolságot (mérőföldben), míg a második az elszenvedett Kimerültség-szint (Hosszútávú) veszteséget. Ez utóbbit egy sikeres Kimerültség-dobás 6+ célszám ellen eggyel csökkentheti – akár nullára is.

dul elő azonban, hogy maga a pénzszerzés vágya másodlagos jelentőségűvé válik, és inkább a kincsek esztétikai értéke kerül előtérbe. Tedd lehetővé, hogy a karakterek érdekes és izgalmas dolgokra bukkanjanak: pókhálóba burkolt arany-pénzek halmaira, ékkőberakásos ékszerdobozokra, szikrázó nyakláncokra, vastag, nemesfémből kovácsolt karkötőkre és talán még egy királyi koronára is. Nyűgözd le játékosaidat a tárgyak leírásával, és annyira megkívánják ezeket a világi javakat, hogy eszükbe sem jut a legközelebbi ékszerészhez szaladni a gyors meggazdagodás reményében. Ha ilyesmivel jutalmazod a csatlósokat és a bajtársakat, ők is úgy érzik majd, a sors megfelelően honorálta erőfeszítéseiket.

Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a királyság legszebb kincsein átok és áldás egyaránt ülhet, nem beszélve az efféle tárgyak körül kóborló kísértetekről.

Könyvek

Az olvasni tudó karakterek haszonnal forgathatják a mágikus és a nem mágikus könyveket egyaránt: Ismereteket, varázslatokat, Művészeteket tanulhatnak és elsajátíthatják a varázstárgyak teremtésének módjait. A könyvek éppen ezért rendkívül értékesek, és a mágusok mindennél többre becsülik azokat.

Játszd ki a könyveket övező rejtélyes, titokzatos légkört, legyenek a vágy titokzatos tárgyai, a legerősebb varázskardnál is hatalmasabb mágikus tárgyak!

Varázstárgyak

A mágusok kalandjaik közben számos alkalommal bukkannak varázstárgyakra. Ezek egy része más varázslók műhelyében készült, nagy hányaduk pedig törpék, gnómok, tündérek, démonok, elfek vagy egyéb titokzatos lények munkája. A nem hermetikus tradíciókhoz tartozó eszközöket olyan hatalommal ruházd fel, amilyennel csak akard; a szabályok betartását bízd csak a varázstárgyak előállításával bíbelődő játékosokra.

Ne feledd: senki sem dobál el varázstárgyakat. Inkább csak gyűlnek a Saga története alatt, mígnem a karakterekből olyan erő nem válik, amellyel már másoknak is számolniuk kell. Öreg rókáknak számító szerepjátékosok még emlékezhetnek azokra az időkre, amikor mindenki annyi varázstárggyal kóborolt a világban, hogy már számon sem lehetett tartani a karakterlapon. A legendák varázshatalmú tárgyai gyönyörű, bámulatra készített alkotások. Hatalmas erejű eszközök, semmi esetre sem haszontalan vacakok. Ha sagá-



xempli gratia

Varázskönyvek

• **Quadlariusnak A Gyógyítás Művészetéről Írott Traktátusa:** Orvostudomány 5. Vaskos, bőrkötéses, latin nyelven íródott könyv egy nyolcadik században élt orvos tollából. Saját orvosi tapasztalatait részletezi, de külön kitér a mágikus átkokkal sújtott személyek gyógyítására is.

• **Milsogne-i Halosk Varázskönyve:** Intellego 16, Corporem 12, *A Halott Bűzének Követése* (InCo 30), *Nyomkövetés* (InCo 30). Ez a latin nyelvű könyv egy, már elhunyt varázsló gyűjteményét gazdagította. Hosszan elemzi a emberi test manipulálásának és érzékelésének módozatai mögött húzódó elméleti tudást, valamint két, Halosk által kreált varázslatot is tartalmaz. Az egyik, *A Halott Bűzének Követése* széles körben ismert Hermész Rendjének tagjai között, a másik, azonban, a *Nyomkövetés*, teljességgel ritkaságszámba megy. Ezzel a varázslattal a mágus tévedhetetlen biztonsággal követheti azt a személyt, akivel Mágikus Kapcsolatban áll (ehhez ebben az esetben az illető hajfűrtje szükségeltetik). A varázslat addig tart, amíg a varázsló meg nem érinti a követett személyt. Maga a varázslat leírása nem említi az Mágikus Kapcsolathoz szükséges hajfűrtöt, mivel Halosk ezt egyértelműnek vette. Ha a varázslatot újonnan elsajátító személy észreveszi, hogy a rítus hatástalan, egy Mágiaelmélet dobás (célszám:13) segítségével eszébe juthat, mi is hiányzik.

• **Thoth tekercse:** Ez a papirusztekercs Egyiptomból származik, és hieroglifákkal van lejegyezve, az elolvasásához tehát valamilyen mágikus vagy titkos nyelv ismerete szükséges. Bár a tekercsen szereplő varázslat nem a hermetikus tradíció része, bármelyik mágus megtanulhatja. A Ra Rettenetes Pillantása hatására a nap egy éven át olyan iszonytató erővel ragyog egy kiválasztott városra, hogy a föld kiszárad és megrepedezik a hőségtől. Egy ugyanilyen hatású hermetikus varázslat hatvanas szintű lenne, de a tekercs maga csak harmincas szintű, mivel a tekercsbe zárt mágikus erő pontosan erre a célra lett finomítva. A varázslat nem hermetikus természete miatt azonban a varázslás mindig stressz-dobást igénylő cselekedet, a balsiker-dobások száma pedig duplázódik.

dat varázstárgyakkal szórod tele, számolj azzal, hogy óhatatlanul megkopik a csodálatos kincsek vonzereje.

Az egyik módszer a probléma leküzdéséhez az egyszerű használatos tárgyak bevezetése. A karaktereket nyugodtan elláthatod különféle varázsisítallokkal vagy porokkal, de vigyázz, ne bukkanjanak fel kimeríthetetlen hatalmú varázstárgyak. Hasonlóan sarkalatos a szanaszét heverő varázstárgyak problémája. Vajon a karakterek hány-szor hajítottak el varázstárgyat? Ha ez rájuk nem jellemző, miért lenne így más? A jól megtervezett varázstárgy sokkal érdekesebbé teszi a karaktert (különösen a csatlósokat és a bajtársakat). A gyengén kidolgozott tárgyak szinte maguk is karakterekké válnak, és telje-



sen háttérbe szorítják tulajdonosuk személyiségét. Ne legyél túlzottan szűkmarkú: a történetbe próbálj meg csak csatlósoknak vagy bajtársaknak tervezett eszközöket is beilleszteni. Így rögtön adódik valamiféle motiváló elem, ami némi érdeklődést ébreszthet a karakterekben.

Amikor egy karakter varázstárgyra bukkan, meg kell tanulnia használni azt. A tárgyak néhány képessége egyértelmű, mint például a láthatatlanná tevő köpönyeg esetében. Más eszközök sokkal titokzatosabbak, hatalmuk feltérképezéséhez bizony szorgalmasan kell buzgólkodni a Műhelyben. A hatásos kombináció természetesen az, hogy néhány képesség egyértelmű, néhány pedig csak szorgos kutatómunkával deríthető ki. Nem rossz ötlet kifejleszteni néhány teljesen egyszerű, ámde hatalmas erővel rendelkező tárgyat. Így elképzelhető, hogy valamelyik karakter évekig viseli az egyszerű, fából készült gyűrűt, mielőtt felfedezné annak lélegzetelállító hatalmát. Külsőre a Szent Grál sem páratlan szépségű kehely volt, ereje mégis egyedülálló a világon.

a saga csattanós befejezése

A saga nem szükségszerűen a karakterek halálával ér véget, mint ahogy az sem feltétel, hogy mindenki boldogan éljen élete végéig. A legjobb sagák egyszerre nevetetnek és ríkatnak meg. A jó sagákat az öröm és a bánat kellő adagolása különbözteti meg a közepes sagák történetektől. Ha a karakterek minden saga végén birodalmuk győzedelmes uralkodóivá válnak, ideje valami újat is kipróbálnod. Lehet, hogy karakterek végzetes dilemma elé kerülnek: a királyság csak



egy szívüknek kedves társuk élete árán menthető meg. Az efféle megoldások egyfajta keserűes befejezést adnak a sáának.

Ha néhány karakter elhalálozik a történet folyamán, az sem jelenti azt, hogy azonnal elfeledkeznek róluk. A saga vége legyen drámai. Ez az utolsó alkalom a karakterek meg-személyesítésére, ezért elégedetten kell figyelniük, ahogyan legördül a függöny, érezniük kell a befejezettség érzését. A finálé legyen méltó az addigi eseményekhez. A szimbolika eszközeivel könnyebben elérhető ezt a célt. Ha a saga szakadó esőben kezdődött, az utolsó jelenetben egy rettenetes vihart jeleníts meg. A tovatűnő zápor a saga befejezésének szimbóluma, és valamiféle változásra hívja fel a figyelmet, utal arra, hogy a karakterek élete igenis hatással volt a világra.

Miután befejezték a történetet, mindenkinek köszönd meg részvételét. Azok a fantasztikus mesék, amiket előad-tál, csapatmunka eredményei. Mesélőként megfestetted a háttérváznak, de a hősi tettekkel már a játékosaid dicse-kedhetnek.

tapasztalat

Már a fejezet elején leszögeztük, hogy a karakterek szemé-lyisége és kinézete bízást változhat a saga folyamán. Ezek a változások megjelennek karaktered megszémélyesítése köz-ben, de ezen kívül kihatással vannak a játékra is. Karaktered fejlődése és növekedése játérendszeri terminusokban is le-képezhető. Röviden: növekvő tudásod Tapasztalati pontok formájában jelenik meg a karakterlapon. A Tapasztalati pon-tok nem azt jelölik, mennyi ellenfeledet sikerült megölnöd. A pontok a társadalmi ügyek, a mágia, a munka és a harc te-rületén szerzett, egyre növekvő alkalmasságodat mutatják. Az életed során nagy fontosságúnak bizonyuló helyzetekben szerezhetsz tapasztalatot, nem csak csatában, hanem a földi és a természetfeletti világgal való számos találkozás alkalmá-val egyaránt. Tapasztalati pontokat egyébként nem csupán a sáát alkotó történetek alatt szerezhetsz, hanem a kalandok közötti gyakorlás és szorgalmas tanulás segítségével is.

Hogyan gyűjtsünk tapasztalatot?

A mesélő minden történet befejezése után meghatározza, mennyire voltál sikeres a kalandok során, és mennyire jól játszottad ki karaktered természetét. A feladatukat jól telje-sítő, karakterüket megfelelően megformáló játékosokat Tapasztalati pontokkal jutalmazza. A kiosztható Tapasztala-ti pontok mennyiségére nincsen pontos szabály. Ez egy nagyon szubjektív dolog, függ a mesélő távlati terveitől (milyen mértékben szeretné a karaktereket fejleszteni), de természetesen erősen számítanak a karakterek sikeres csele-kedetei is (akadhatnak olyan dolgok a történetben, amelye-ket a karakterek bizony elfelejtettek megnézni, felkutatni, ez pedig kevesebb Tapasztalati pontot eredményezhet). Nem szabad figyelmen kívül hagyni a történet léptékeit sem. Ha sikerül megmenteni Hermész Rendjét a gonosz ör-dögimádók fondorlataitól, jó pár Tapasztalati pont jár a csa-pat tagjainak. Egy egyszerű kis utazás a városi fogadóba vi-zsont nem ér többet pár pontnál.

A mesélő a karakterek összes cselekedetét számon tart-já, meghatározza az átélt veszedelmek nagyságát és felméri a balsikerrel járt tettek következményeit. Ezen szempontok alapján dönti el, mennyi Tapasztalati pontot kaphatnak a karakterek. Egy átlagos veszélyekkel tarkított, átlagos nehézségű történet befejezése után (amelyben a játékosok



Templi Gratia

Varázstárgyak

A következő varázstárgyak leírásának végén egy záró-jelbe tett szám szerepel. Abban az esetben, ha egy má-gus fel szeretné deríteni a tárgy pontos erőit, ez lesz a vizsgálódáshoz szükséges célszám.

• **Az Életbentartó Gyűrű:** Bárki is veszi fel ezt a gyűrűt, azonnal négy Egészség Szintet veszít. Ha a ka-rakter már sebesült, a gyűrű akár meg is ölheti. Az egyetlen módszer a gyógyulásra a pihenés ágyban, pár-nák között (lásd a Harc fejezetben a sebek gyógyulá-sával foglalkozó részt). Ha a lábadozás ideje alatt eltá-volítják a gyűrűt, az nem okoz több sebzést, még akkor sem, ha újból felhúzzák, viszont csodatévő ereje sem mutatkozik meg többé. Ha a tárgy tulajdonosa lábado-zása közben is újján tartja gyűrűt, a legközelebbi veszé-lyes helyzetben megmutatkozik a varázstárgy csodaté-vő ereje. A gyűrű magába szívja az első csapás erejét, vagyis semmissé teszi az első Egészség Szint elveszté-sét. Naponta csak egy szintnyi sebet abszorbeál. Az „első csapás” kifejezés itt azt a sebet takarja, amit a gyűrű tulajdonosa aznap legelőször kapna.

A gyűrű hordozója ezenkívül képes másokat meg-gyógyítani - kézrátétellel egy elvesztett Egészség Szin-t adhat valakinek vissza. Saját magán nem tudja hasz-nálni, és ezért a felebaráti cselekedetért cserébe fel kell áldoznia a gyűrű aznapi egyetlen védelmező funkció-ját. Ez fordítva is igaz - ha a gyűrű már elnyelte a hor-dozóját veszélyeztető csapás erejét, azon a napon már nem lehet gyógyításra használni.

A gyűrűt egykoron a mártírhálalt halt Bolognai Szent Lemar újjáról húzták le. Ez az apró ékszer a szent Isteni hatalmát őriz és első tulajdonosa halála után is folytatja a gyógyítás misszióját. Ez az mennyi erő a magyarázat arra, miért nem érinthetik meg a pokoli erőkkel szövetkezők - még a Gonoszsággal fertőzött hátránnyal indulók sem - fájdalom és sebesülés nélkül (azonnal két Egészség szintet veszítenek). A gyűrű hatal-ma az efféle alakok kezében egyáltalán nem működik. Ezenkívül meg kell jegyezni, hogy a gyűrű csodatévő erői bármilyen mágus vizsgálódásainak ellenállnak.

• **A Kő Erejének Kenőcse:** ez a kenőcs meztelen test-be dörzsölve fejti ki hatását (kenetetés után már fel le-het venni a ruhákat), vagyis erőt és ellenálló képessé-get biztosít használójának. A következő teliholdig +3 pontot kapsz az Erődhöz és +6 pontot a Sebtűréshez. Az illető azonban vízben is pontosan úgy süllyed, mint egy darab kő... a gyógyírt készítő törpének ez eszébe sem jutott. A karakter kétségtelenül valamilyen bal-eset révén szerez majd tudomást erről az apró mellék-hatásról. Miután a kenőcs hatása elmúlt, a karakter csillapíthatatlan éhséget érez, és azonnal két hosszú távú Egészség szintet veszít. A kenőcsöt törpék készí-tették, és néha-néha eladnak belőle a mágusoknak meg az egyéb halandóknak.

kielégítően játszották szerepeiket) 2–3 pontot szoktak adni. Plusz-mínusz pontok adhatók a különlegesen jó avagy pocsék szerepjátékért, vagy abban az esetben, ha a karakterekre leselkedő veszélyes helyzetek elképesztő méreteket öltöttek, esetleg meg sem jelentek. A kö-vetkezőkben felsorolunk néhány szempontot, amelyet minden Tapasztalati pontot osztó mesélőnek tanácsos figyelembe vennie. Azonban arról se feledkezz meg, hogy a jutalmazás teljes mértékben a te kezében van!

Ha azt szeretnéd, hogy a karakterek lassan fejlődjenek, a történetenként kapható Tapasztalati pontok mennyiségét 1 és 2 pontra kell csökkentened. Ha minél hamarabb hatalmas hősként kívánod őket látni, megnövelheted ezt az értéket: 3–6 ponttal jutalmazd őket.

Mekkora horderejű történetet mesélsz?

Ez az a szempont, amely alapján eldöntheted, mennyire volt veszélyes és elsőprő lendületű a történet. A nagy, epikus mesék középpontjában általában embercsoportok vagy országok megmentése áll; minél nagyobb az adott csoport avagy a terület, annál több tapasztalati pont jár a befejezett küldetésért. Ha a történet mindössze egy kisebb csoportra koncentrálódik, attól még nyugodtan lehet epikus zamata. Ha a karakterek olyan problémákat oldanak meg sikeresen, mint például saját, pusztá életük megmentése vagy belső félelmek leküzdése, jár nekik a magas Tapasztalati pont. Ezen kívül arról se feledkezz meg, hogy a történet jelentősége növeli ugyan a Tapasztalati pontok mennyiségét – viszont sikertelenség esetén ugyanakkora levonásokkal kell majd számolni.

- **JELENTÉKTELEN EPIZÓD:** A történet egy veszélytelen, tréfas, a tudás gyarapítására nem igazán alkalmas kis mese – csekély mennyiségű Tapasztalati pont jár érte.
- **SZEMÉLYES INDÍTATÁSÚ TÖRTÉNET:** A karakterek útnak indulnak, hogy tisztázzák magukat vagy megalapozzák hírnevüket, rettenetes veszélyek azonban nem leselkednek rájuk. Amíg a probléma nem tisztázódik, szörnyű kényteltenségekkel néznek szembe. A karaktereknek meg kell menteniük saját magukat a haláltól vagy valami annál is rosszabb dologtól, más azonban nem kerül veszélybe – csekély vagy közepes mennyiségű Tapasztalati pont adható.
- **EGY CSAPAT KALANDJAI:** A történet egy csapatnyi embert érint. Ezek az emberek lehetnek barátok, a conventus csatlósai vagy akár a város tanácsa. A kaland veszélyei elhanyagolhatóak, a csapat esetleg apróbb károkat szenved, de az is lehet, hogy a küldetés végül halálos kimenetelűvé válik – csekély vagy közepes mennyiségű Tapasztalati pont adható érte.
- **CONVENTUS:** Veszedelem fenyegeti a karakterek lakóhelyét. Ez lehet valamilyen kisebb jelentőségű probléma (valakik például lecsapnak a rendszeres utánpótlással érkező szállítmányra); vagy éppen ellenkezőleg, ennél sokkalta szörnyűbb dolgok is történhetnek, eltűnhet egy hatalmas jelentőségű varázstárgy, könyv, de nem kizárt a conventus pusztulásának esélye sem – kevés vagy nagy összegű Tapasztalati pont adható.
- **VESZÉLYBEN A VÁROS:** A történetben számos ember élete a tét. Ilyen szinten a siker avagy a balsiker legalább 250–1000 ember boldogságát, balszerencsáját avagy halálát jelentheti – közepes vagy magas mennyiségű Tapasztalati pont jár.
- **EGY KIRÁLYSÁG SORSA:** Rengeteg élet forog kockán. A történet középpontjában állhat diplomáciai intrika, veszély fenyegetheti a királyság féltve őrzött titkait, de egy véres háború sem lehetetlen. Ezen a szinten a sikernek és a balsikernek mindig következményei vannak – közepes vagy magas mennyiségű Tapasztalati pont jár (5 pont).
- **EGÉSZ EURÓPA:** A karakterek cselekedeteinek hatását



Templi Gratia

A Vörös Oroszlán pajzsa

Ezt a tündérek által készített fapajzsot egy vörös oroszlán ábrája díszíti. Az oroszlán él, de csak azokkal hajlandó szóba állni, akik megfelelő benyomást tesznek rá. Ha a pajzsot használó karakter bátran viselkedik a csatában, az oroszlán később, egy csendesebb pillanatban – leginkább akkor, amikor senki más nincsen a közelben – meg fogja szólítani. Szavait csak a kiválasztott karakter hallhatja: „Köszöntelek, bátor harcos. Nevem Andriste, és ezennel hűséges társaddá szegődök. Szólíts, és én üvöltéssel felelmet csepegtetek ellenfeleid szívébe. Hívj, s én vigyázni fogom álmodat. Kiáltsd nevedet egyszer, csakis egyetlenegyszer, és én kilépek a pajzsból, hogy oldalalod harcoljak a csatában. Andriste vagyok. Hívj, ha szükséged van rám.” Ettől a pillanattól kezdve a karakter (de csak ő) látja a festett szemek helyett az oroszlán élő pillantását, de Andriste nem szólal meg többet. Amíg az oroszlán meg nem tagadja a pajzs hordozóját (lásd lent), senki mással nem köt barátságot.

A pajzs hordozója a beszélgetés után +3 pontot kap Bátorság dobásaihoz. Naponta egyszer hívhatja üvöltését, aminek hallatán a kiválasztott harcos ellenségeinek egy Bátorság-próbát kell tenniük (célszám: 6), különben páni rémület lesz rajtuk úrrá. A karakter éjszakánként megkérheti az oroszlánt, hogy őrkdjön. Andriste üvöltéssel jelzi a társára leselkedő veszélyt (Éberség értéke 10). Ez az ordítás nem ugyanaz, mint a félelmet keltő üvöltés. A tárgy tulajdonosa egyszer kiszabadíthatja Andristét a pajzsból, aki választott társa oldalán harcol utolsó csepp véréig. Ha meggyilkolják, vagy sikerül legyőzni az utolsó ellenfelet is, az oroszlán búcsút int, és örökre eltűnik, emlékeztetőül csupán egy üres pajzsot hagyva maga után. Soha többé nem tér vissza a pajzsba, függetlenül attól, az kinek a tulajdonában van.

Andriste harci értékei: Tündérhatalom: 22; Intelligencia: 0; Észlelés: +2; Erő: +6; Állóképesség: +5; Megjelenés: +3; Kifejezőkészség: 0; Ügyesség: +2; Gyorsaság: +4; Első Csapás: +7; Támadás: +9; Sebzés: +18; Kimerültség: nincs; Védekezés: +5; Sebtűrés: +15; Egészség szintek: OK, 0/0/0, -1, -3, -5.

Ha a pajzs használója akár egyszer is gyáva módon viselkedik, a szemek ismét festett fának látszanak, az oroszlán soha többet nem válaszol a karakternek, és elvész a +3 Bátorság bónusz is. Egy másik harcos azonban még elnyerheti Andriste barátságát.

(Ha egy varázsló a tárgy tanulmányozása közben 25 fölé dob, sikerül kapcsolatba lépnie Andristével, aki néhány dolgot hajlandó elárulni magáról, de nem szükségszerűen mindent. Egyébként is, az első gondolata a harag, hiszen olyasvalaki ébresztette fel szendergéséből, aki nem harcos.)

az egész ismert világ megérzi. Ha sikerül győzedelmeskedni, rengeteg Tapasztalati pont a jutalom (5+), de a sikertelenségért is kemény árat kell fizetni (semennyi Tapasztalati pont nem adható). Egy ekkora jelentőségű történetben egyébként azt elveszített pontok okozzák majd a legkevesebb problémát...



Szerepjáték

Egy jó szerepjátékos egy történet végén általában 1 pontot kap a karakter megformálásáért. Ne feledd, a jó szerepjáték nem mindig a jó megformálását jelenti. Ha papíron a karakter utálatos és önféjű, de mégis mindenkihez alkalmazkodik, az bizony a rossz szerepmegformálás jele, és Tapasztalati pontok levonásával jár. Ha a történetre a gyenge szerepjáték jellemző, a játékos nem kap Tapasztalati pontokat, bár egyéb más címszó alatt még részesülhet jutalomban. Egy, a szerepét gyengén alakító játékosnak még járnak Tapasztalati pontok, ha karakterét állandóan feláldozza a többiek megmentése érdekében. Egy olyan történet végén, amit briliáns szerepjáték fémjelzett, egynél több Tapasztalati pont is adható a karakter megformálásáért (2 pont éppen megfelelő).

Önfeláldozás

Ha egy karakter egy nagyobb cél érdekében feláldozza valamilyen személyes dolgát, jutalmat érdemel a mesélőtől. Az „önfeláldozás” címszó alá rengeteg dolog tartozhat, egy varázstárgy elvesztésétől kezdve egészen a karakter saját életének feláldozásáig – közepes vagy igen magas mennyiségű Tapasztalati pontokkal honorálható cselekedet.

Egy olyan „áldozat”, ami azt jelentené, hogy famulusod életét ajánlod fel, nemhogy jutalmat nem érdemel, inkább Tapasztalati pontok levonását, hiszen nem saját életedet, hanem valaki másét akarod kioltani, még ha az elválaszthatatlanul hozzád is kötődik.

Tanulás és gyakorlás

Megjegyzés: a következőkben leírtak a csatlós, bajtárs és varázsló karakterekre egyaránt vonatkoznak. Mivel azonban a mágusokat jobban lefoglalják kutatásaik, minthogy világias

képzettségekben tökéletesítsék tudásukat, azt tanácsoljuk, hogy ezen jártasságaikat a többiekhez mérten lassabban, megfontoltabb tempóban szerezzék meg.

Habár a karakterek elsősorban kalandozás közben szerzik Tapasztalati pontokat, ez nem jelenti azt, hogy máskor nem tanulhatnak vagy gyakorolhatnak. Minden év kezdetekor a játékosoknak be kell jelenteniük, karaktereik mivel akarnak foglalkozni az előttük álló évben, ha éppen nem köti le idejüket a számos külföldi utazás. Ez lehet akár jártasság, akár valamilyen szenvedély vagy bármi más, amit normális esetben Tapasztalati pontok árán lehet tökéletesíteni (kivételet képeznek a mágikus művészetek). Korlátozott elérhetőségű jártasságokat nem tökéletesíthetsz (ilyenek a Kivételes Adottságok, Mágikus Ismeretek, és a Tanult Ismeretek), csupán akkor, ha már rendelkezel egy-két ilyen képzettséggel, esetleg akkor, ha van olyan erényed, ami engedélyezi az efféle jártasságok felvételét. Az év végén a tökéletesített képzettségre elkölthető a Tapasztalati pontok. A kapott pontok mennyisége függ a tanulás vagy gyakorlás intenzitásától, a tanító vagy a forrásanyag szintjétől és az év közben tanulásra fordítható szabadnapok számától.

A könnyed, laza tanulásért, gyakorlásért egy Tapasztalati pont jár, amit aztán el lehet költeni a választott jártasságra, képzettségre stb. Közepes tanulás vagy gyakorlás két Tapasztalati ponttal honorálható. A legtöbb játékos értelemszerűen az intenzív tanulást választja, amiért reményeik szerint három Tapasztalati ponttal írhatnak fel. Azok a kalandok azonban, amikben az év leforgása alatt részt vettél, csökkentik a megszerezhető Tapasztalati pontok mennyiségét. Az első kivételével minden egyes kaland, amiben karaktered is részt vállalt egy év alatt, egy ponttal redukálja a kapott Tapasztalati pontokat. Ez azt jelenti, hogy például nagyon intenzíven tanulsz, viszont három expedíción is részt vettél, mindössze egy Tapasztalati pontot kapsz az év végén.

A varázslók Tapasztalati pontjainak számát a mágikus tanulmányokkal eltöltött évszakok száma csökkenti. Minden egyes tanulásra áldozott évszak mínusz egy pontot jelent. Az olyasféle arkán jártasságok fejlesztése, mint például a Certamen vagy a Parma Magica viszont nem befolyásolja az egy évben megszerezhető pontok mennyiségét, sőt, ezek Tapasztalati pontokból még fejleszthetők is. Ezzel ellentétben a mágiaelmélet tanulmányozásával töltött évszakok számát le kell vonni az évente kapott Tapasztalati pontokok végösszegéből, csakúgy, mint a varázslatok tanulásával, ki-fejlesztésével és varázstárgyak készítésével eltöltött évszakok esetében.

A jellemvonások is befolyásolhatják az éves Tapasztalati pontok mennyiségét. Ha az egész évet intenzív tanuláshoz szentelted (három pont), viszont van egy Lusta +2 jellemvonásod, a mesélő határozhat úgy, hogy egy próba fogja meghatározni, hű maradtál-e eredeti elhatározásodhoz. Egy egyszerű dobásra van szükség, a célszám 6. Ha 6 fölé dobod, veszítesz egy pontot, mivel természetes ösztöneid meggyőzték a terveidet. Ha sikerül alacsonyabban dobni, semmi sem zavar meg a tanulásban.

Ezzel ellentétben viszont egy Szorgalmas +2 jellemvonás esetén a mesélő azért dobathat veled, hogy plusz pontokat szerezz. Ha sikerül 6 fölé dobni, minden szabad percedet a tanuláshoz szentel, ezért pedig plusz egy pontot érdemelsz. Azt tanácsolnánk egyébként, hogy évente egyik karakter se kapjon háromnál vagy négynél több Tapasztalati pontot.

Végezetül még meg kell jegyezni, hogy minimum egy pontot mindenki kap egy évben, hiszen ennyi idő alatt azért szánhattál magadra némi időt, és a mágusoknak is kell adni némi esélyt, hogy kevésbé elméleti tudásukat fejleszthessék. Ha nem vesz részt a kalandokban, a mágikus tanulmányok és az expedíciók helyett akár az egész évet is tanulással töltheted. Ebben az esetben maradéktalanul megkapod a gyakorlásáért kapható Tapasztalati pontokat. Az egyik oka az efféle elhatározásoknak, hogy így a karakter olyan képzettségeket is megtanulhat, amelyekre az úton nem lenne lehetősége. Ettől függetlenül a kalandozások alatt jóval több Tapasztalati ponttal gazdagodhatsz, mintha állandóan otthon gubbasztanál.

Ha egy karakter kimarad a különböző kalandokból, hogy nyugodtan tanulhasson, kellő ürügyet szolgáltat arra az esetre, amikor egy játékosnak más elfoglaltságai miatt egy vagy két alkalomból ki kell maradnia (azt persze számításba kell venni, mennyi idő telt el a kihagyott történetek alatt). Az ilyen karakterek úgy döntenek, némi időt gyakorlással töltenek a conventusban vagy valahol máshol, ami megmagyarázza, miért nem vesznek részt a kalandokban. A hiányzó karakterek ezzel a megoldással még Tapasztalati pontokat is szereznek, amivel egyben arról is gondoskodunk, hogy visszatérésükkor ne maradjanak le túlzottan a többiek mögött.

A jártasságokat, képzettségeket stb. csak úgy lehet fejleszteni, ha a karakter már rendelkezik ezekkel vagy alkalma nyílik megtanulni valahol. Abban az esetben, ha valaki új tudást kíván megszerezni, a Tapasztalati pontokat úgy kell leosztania erre az új képzettségre (vagy bármire), mintha annak a jelenlegi értéke nulla lenne. Aki például énekelni szeretne megtanulni, és a conventus falain belül mindenki botfűlű, akkor bizony rendszeresen be kell utaznia a közeli városba zeneórákat venni. Ha nem találsz megfelelő tanárt, természetesen nem tanulhatsz. Alternatív megoldásként felmerülhet az, hogy a tanár egyszerűen olyan messze lakik, hogy miatta ki kell szakadnod a conventus mindennapi életéből (mellyel megindokolható esetleges hosszabb ideig tartó távolmaradásod – lásd fent). Az okos mesélők tanulásodból akár egész kalandokat fabrikálhat-



nak. Egy nap például éppen énektanárodhoz utazol, amikor haramiák támadnak rád. Az igazán aljas mesélők aztán a kalandra hivatkozva szépen megnyirbálják a kapott Tapasztalati pontok mennyiségét...

Ha mestertől vagy valamilyen forrásból (például egy könyvből) tanulsz, a megnövelt érték soha nem lehet nagyobb, mint a tanár vagy a forrásanyag szintje. Egy olyan okkultizmussal foglalkozó könyvből tanulva, aminek Titkos Tanok értéke 3, te sem emelheted ezt a képzettségedet 3 fölé. Ahhoz, hogy könyvből tanulhass, rendelkezned kell egy 3 pontos Írás képzettséggel (az adott nyelven, természetesen). A legtöbb könyv latin nyelven íródott, hacsak nem valamilyen távoli vidékről származik.

a tapasztalati pontok elköltése

Nagyon szép, hogy ilyen jól el lettünk látva Tapasztalati pontokkal, de mit is tudunk ezekkel kezdeni? A Tapasztalati pontokat a jártasságok és a Művészetek (valamint a különböző szenvedélyek, ha a karakter rendelkezik ilyenekkel) pontértékeinek növelésére lehet felhasználni. Addig gyűjtsd a pontokat, amíg a végösszeg egy ponttal meg nem haladja a növelni kívánt értéket. Ilyenkor az adott jártasság egy ponttal nő, az erre az értékre összegyűjtött Tapasztalati pontjaid összege pedig ismét nullára csökken. Amikor újra elegendő pontot halmoztál fel (aktuális érték + 1), megint fejlesztheted a jártasságodat.

A Tapasztalati pontokkal tökéletesítheted kedvenc varázslataidat (lásd a Mágia fejezetben) is. Ahhoz, hogy ezt megtehesd, a varázslat minden 5 szintjéért egy Tapasztalati



pontot kell költened (ez alkalommal nem szükséges a varázslat szintjénél egy ponttal többet költened, mint azt a jártasságok esetében tetted).

Mint már említettük, a kaland során szerzett Tapasztalati pontokat a történet folyamán használt jártasságokra, művészetekre és szenvedélyekre költheted. Ez nem szükségszerűen azt jelenti, hogy az adott értékre dobnod kellett a történetben. Ha például karaktered vándorokat vezetett át az erdőn, Tapasztalati pontokjaiból Túlélés képzettségét vagy valamelyik más Vadonbéli jártasságát fejlesztheti. Ha a kérdéses jártassághoz a történet során valamilyen próba kapcsolódott, akkor is jár a pont, függetlenül attól, sikeres vagy sikertelen volt-e. (Igen, igen, ha egy olyan értéket akarsz fejleszteni, amit véleményed szerint máskor nem igazán használnál egy történetben, próbáld ki nyugodtan. A kaland során a magyarázat szinte magától adódik – egyszerűen csak kísérletezni akartál ezzel a képességeddel.) A tökéletesíteni kívánt varázslatot viszont legalább egyszer használnod kellett a történet folyamán, vagy ha azt nem is, egy hasonló mindenképpen (lásd a Mágia fejezetben a 146. oldalon.)

A kaland befejezése után egy értékre maximum egy Tapasztalati pontot költhetsz. Pontjaidat ezért különböző képzettségek között kell elszórnod. Kivételt képeznek ezen szabály alól az évenként kapott Tapasztalati pontok. Egy álló évig egyetlen dolgot gyakorolsz éjjel-nappal, éppen ezért az év végén több pontot is elkölthetsz az adottság fejlesztésére.

Még az is elképzelhető, ámbar ritka, hogy egy kaland során plusz Tapasztalati pontot szerezz egy jártasság, képzettség, bármi más újszerű, ötletes használatával. Példának okáért előfordulhat, hogy valamilyen komoly betegséget tettetsz, hogy meggyőzz egy ogárt arról, miért nem lennél te finom falat. Ilyen esetben a mesélő a történet közepén egy ponttal jutalmazhatja Színlelés jártasságodat. Ez ajándékba kapott pont, nem számít bele a történet végén kiosztott jutalomba. Az ilyen és hasonló ajándék pontokkal egyébként tanácsos óvatosan bánni, nehogy idő előtt elveszítsék vonzerejüket, és a karakterek se fejlődjenek túl gyorsan.

Tapasztalat

Mercille-i utazása után Grimgroth két Tapasztalati pontot kapott. (Egy ponttal kevesebbet, mint járna, mert elfelejtette nyugalomra helyezni a kísértet földi maradványait.) A kaland során egyszer egy Certamen-párbajt is vívott, ezért úgy dönt, az egyik pontot erre a képzettségére fogja költeni. Certamen értéke eddig 3, és eddig 3 Tapasztalati pontot gyűjtött össze ennek az értéknek a fejlesztésére, így tehát most már egy ponttal növelheti képzettségét (mivel most lépte túl egy ponttal az aktuális értéket). Ezzel az erre a képzettségre összegyűjtött Tapasztalati pontjai nullára csökkennek. Egyszer a Szeleknek Seprűje varázslatot is használta. Abban a reményben, hogy a közeljövőben is hasznát látja majd, egy pontot költ a varázslat tökéletesítésére. Mivel ez egy tizenötös szintű varázslat, és ez az első pont, amit Grimgroth erre költött, még további két pontra lesz szüksége célja elérésére.

ÖREGEDÉS

Az öregedés a halál birodalmába vezető, nagy hatalmú erő. A mágusok képesek olyan elixíreket készíteni, amelyek lelassítják ezt a folyamatot, de nem lehet örökké elbújni a könyörtelen természet elől. Az öregedés nyomai egyre csak gyűlnek, sohasem fogynak. Az itt közölt szabályok pontosan ezt a folyamatot romboló hatást próbálják megjeleníteni,

Öregedési táblázat

1	Nem történik semmi
2	Nem történik semmi
3	Nem történik semmi
4	Nem történik semmi
5	Nem történik semmi
6	Gyorsaság
7	Érzékelés
8	Erő
9	Állóképesség
10	Ügyesség
11	Megjelenés
12	Kifejezőkészség
13	Intelligencia
14	Kapsz egy Leépülés-pontot
15	Halál

és esetenként (amikor kérlelhetetlenül megcsapolják karaktered életerejét) valóban kegyetlennek tűnhetnek. Dönthetsz úgy, hogy még azelőtt visszavonulsz karaktereddel, mielőtt az öregkor súlyos csapásai a földre kényszerítenék. Jobb, ha az emberre erős harcoként vagy rátermett kirurgusként emlékeznék, mintha gyenge kripliként vagy gügyögő, vén bolondként marad meg a többiek emlékezetében.

Miután karaktered betöltötte harmincötödik életévét, öregedni kezd. Egészen addig nincsen szükség Öregedésdobásokra. Ebben a korban és minden utána következő évben a téli évszakban (ami különösen kegyetlen időszaknak számít a középkorban) használnod kell az itt közölt Öregedési táblázatot.

Dobj egyet az értékhez adj hozzá egyet életed minden egyes betöltött évtizedéért, ehhez pedig számold hozzá Leépülés pontjaid összegét (ha rendelkezel ilyesmivel). Tehát amikor harmincöt évesen először használsz a táblázatot, háromat adsz a dobáshoz. A kapott értéket ellenőrizd a táblázatban. Ebben a helyzetben a módosítók egyáltalán nem a javadat szolgálják – minél nagyobbat dobasz, annál rosszabb dolgok történnek veled.

Ha végeredményül valamelyik tulajdonságot kapsz, megint dobnod kell, hogy megtudd, romlik-e ezen tulajdonságod értéke. 7 fölé kell dobnod (dobás, plusz az aktuális tulajdonság értéke), ha sikerrel jártál, nem veszítesz pontot. Ha például Érzékelésed 0 és nem sikerül a próba, a tulajdonság -1-re csökken. Ha a „Kapsz egy Leépülés-pontot” opciót sikerül dobnod, aktuális leépülés-pontjaid száma eggyel nő. Egy saga során gyakran szerezhetőek Leépülés-pontok. Okai gennyes sebek, balsikerek a csatában vagy az öregedés nyomai egyaránt lehetnek. Bizonyos helyzetekben a varázslás során bekövetkezett balsiker is bárkit könnyen megnyomoríthat.

Abban az esetben, ha a dobásod eredménye „Halál”, Állóképesség-próbát teszel. 10 fölé kell dobnod, különben sajnálatos módon elragad szeretteid köréből a halál. Még ha sikerrel is jártál, mindenképpen kapsz egy Leépülés-pontot. Ettől függetlenül a halál a következő év során bármikor lesújhat rád. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a nem kielégítő fűtési feltételek és a friss, tápláló ételek híján a legtöbb ember nem éri meg a tél végét. Nem hanyagolhatjuk el az élete végéhez közeledő karakter halálos ágyánál lezajló drámai jeleneteket sem.

Meg kell jegyezni, hogy ez a rendszer a középkori körülményekhez alkalmazkodva kezeli az öregedés

problémáját. Manapság teljesen más körülmények között (és lassabban) öregszenek az emberek. Nyugodtan leellenőrizheted: 50 éves korig még itt is lehetetlen meghalni (hacsak a karakter nem gyűjt össze a kelletténél több Leépülés-pontot). Ez nem azt jelenti, hogy ötven éves koráig senki sem halhat meg természetes halállal, az öregedés súlyától viszont biztosan nem fog összeroppanni. Azonban kevés karakter éli meg ezt az életkort. Európa kegyetlen, veszélyes hely, alaposan próbára teszi az embereket. Ha valamelyik karaktered öregkorában hagyja ott a földi siralomvölgyet, azt nyugodtan győzelemként is felfoghatod, hiszen sikeresen túlélte az életedre leselkedő veszélyeket. Természetesen rengetegen akadnak, akik összeborzadnak az „ágyban, párnák közt halni meg” lehetőségtől.

Életelixír

A mágusok, akik nem engedhetik, hogy sorsuk bármiben is a halandó lelkek végzetére hasonlítson, képesek olyan főzeteket készíteni, amelyek lelassítják az öregedés folyamatát. További információért lapozd fel a Műhely fejezetet.

szürkület

„Tanulmányozd a mágiát, mert ez az egyetlen igaz dolog ebben a valóságban. Változtasd magad varázslattá, és az igazság esszenciájává válsz. Cseppet se félj a Szürkülettől, hiszen ez a borongós fényű birodalom nem az alkonyat, hanem éppen ellenkezőleg, maga a hajnal.”

– Criamon

A mágusok számára a halál egyáltalán nem az élet természetes velejárója, éppen ezért talán nem alaptalanul nevezik „halandónak” a többi embert – mintha maguk egyáltalán nem tartoznának közéjük. Az bizonyos, hogy idővel minden varázsló elhagyja ezt a világot, míg azonban az egyszerű emberekért a Halál jön el, a mágusokat a Szürkület ragadja az ismeretlenbe.

Sok mágussal előfordul, de különösen azokkal, akik túl hatalmas erejű vagy nem teljesen kontrollálható varázslatokkal kísérleteznek, hogy a felhasználni kívánt vis ereje átcsap rajtuk, és ennek a mágikus áradatnak a zuhataga messzire sodorja őket halandó világunktól. Azokat a mágusokat, akiket a Szürkület ragadott el egykor, nem lehet kísértetként sem megidézni, a hermetikus teóriák éppen ezért a szó normál értelmében nem is tartják halottnak ezeket a varázslókat.

A varázslók életük során több alkalommal is belemerülhetnek a Szürkületbe. Mivel a mágusok meggyötört testén ilyenkor tiszta, irányíthatatlan varázserő viharzik át, egy ilyen időszak percekig vagy napokig is tarthat. Bár néhányuk öntudatánál tud maradni, sőt, van, aki valamennyire még a testét is uralni bírja, a legtöbben görcsökből fetrengve vagy eszméletlenül vészlik át a váratlan csapást.

Azok, akik szerencsés módon túlélnek a Szürkületet, néha teljesen új fényben látják a mágikus Művészeteket, bár könnyen maradandó emlékeket, fizikai és mentális torzulásokat is szerezhetnek. Ahogy telnek-múlnak az évek és a varázslók egyre több Szürkületet élnek át, egyre sebezhetőbbé válnak a végső Szürkülettel szemben, amikor majd kijátsszák a Halált, és egy hátsó ajtón keresztül surrannak ki ebből a földi birodalomból.

Szürkület-pontok

Egyszer elérkezik az az idő, amikor a varázsló elkezd gyűjteni Szürkület-pontjait. A Leépüléshez hasonlóan ezeket sem lehet bármiféle módon eltüntetni. Az a mágus, aki összesen 24 pontot gyűjt össze, szellemként vagy teljes testi alakjában elhagyja ezt a világot. Mint az a következőkből kiderül, sokféle módon lehet Szürkület-pontokat szerezni.

A mágusok addig nem kapnak Szürkület-pontokat, míg nem kezdenek életelixírt használni. Ettől a ponttól kezdve azonban életüket a mágia hatalmára bízzák, és innentől a mágia uralkodik felettük. Az első életelixír felhasználásának évében a varázsló kap egy Szürkület-pontot, ami minden 20 év múlva újabb egy ponttal gyarapodik – plusz egy húsz év múlva, még egy negyven év elteltével stb.

A Vim művészetének alapos tanulmányozása is Szürkület-pontokkal fenyeget. Amikor a varázsló Vim értéke eléri az ötöt és annak többszöröseit (5, 10, 15, 20, 25 és így tovább), a Szürkület-pontok száma eggyel nő.

Varázslás közben bekövetkezett balsikerek vagy a történet során átélt drámai, mágikus hatások következményeképpen a mesélő több Szürkület-pontot is adhat a karakternek. Általában azonban 1 pont és valamilyen mellékhatás éppen elegendő. Ha a varázslók állandóan valamilyen erős, folyamatos mágikus hatásnak vannak kitéve (mint például egy hosszú ideig tartó, testi erőt növelő varázslat), újabb Szürkület-pontokat szerezhetnek.

Igazán sok pont gyűjthető össze a következő részben tárgyalásra kerülő időleges Szürkület ideje alatt.

Időleges Szürkület

Ha egy Szürkület-pontokkal rendelkező varázsló hatalmas, irányíthatatlan varázserővel találkozik, a mesélő tehet egy próbát, hogy elragadja-e az időleges Szürkület vagy sem.



A kísértetek és a Szürkület

A világot a Szürkület kapuján át elhagyó varázsló nem hagy maga mögött kísértő szellemet. A Szürkületben elveszett mágusokkal egy társuk sem képes kapcsolatba lépni. Azok a mágusok, akik meghalnak, majd visszatérnek kísértetni, még mindig rendelkeznek Szürkület-pontokkal, sőt, megidézésük és manipulálásuk eredményeképpen ismét a Szürkületbe kerülhetnek. Éppen ezért a századokkal ezelőtt élt varázslók kísértetei meglehetősen ritkák, mivel vagy haláluk előtt, vagy haláluk után már elhagyták ezt a világot a Szürkület segítségével.

Általában erre nyers vis-sel folytatott kísérletek vagy mágia-használat alkalmával dobott két (vagy több) balsiker esetén kerül sor. Ettől függetlenül azonban bármilyen erős, vad varázserőnek kitett varázslót elnyelhet az időleges Szürkület. A következő három lépést követve kiderül, mi történik a mágussal:

- 1) **Tegyél egy próbát.** A stressz-dobás végeredményéhez add hozzá karaktered Szürkület-pontjainak összegét. Ha az eredmény 24 vagy több, elsodor az időleges Szürkület. Ha kisebb, ez alkalommal szerencséd volt, minden különösebb mellékhatás nélkül megszűd. (Ha azonban egy balsikeres dobás miatt kerültél ebbe a helyzetbe, a balsiker következményeitől nem menekülsz.) Az Önbizalom ez esetben nem módosíthatja a próba eredményét, bár néhány Szenvedély a javadra billentheti a mérleget (vagyis csökkentheti a dobás értékét). Mielőtt felhasználnád valamelyik Szenvedélyedet, be kell bizonyítanod, hogy a történetet és a karaktered hozzáállását tekintve jogod van-e alkalmazni.
- 2) **Határozd meg a kapott Szürkület-pontok mennyiségét.** Ha beléptél az időleges Szürkület birodalmába, dobjál a kockával és a kapott értékhez add hozzá karaktered Szürkület-pontjainak számát. Ha az eredmény 24 vagy több, a varázslót elragadja a végleges, könyörtelen Szürkület. Kellő ötletességgel és pátozzsal játszd ki mágusod halandó létének utolsó pillanatait. Karaktered akár órákig vagy éppen napokig lebeghet a két világ határán, de mindenképpen túljutott már az emberi tudás és bölcsesség hatóterületén, nem tekinthető többé a mi definíciónk szerinti emberi lénynek. Ha viszont az eredmény kevesebb, mint 24, visszatérhetsz a Szürkülethez. Lépj tovább a hármas pontra.
- 3) **A Szürkület következményei:** Dobjál stressz-kockával, az eredményedhez add hozzá intelligenciád pontértékét. Ha Erős akarátú vagy, +3 bónusz jár a dobáshoz, de Ön-bizalom-pontok vagy Szenvedélyek felhasználásával is módosítható az eredmény. A Szürkület erejét a mesélő szintén stressz-kocka + a területen uralkodó természetfeletti erő (már ha van ilyen) Aura értékének összegével modellezi. Ha a Szürkület bármilyen oknál fogva (például egy négyszeres balsiker miatt) az átlagosnál jóval erősebb formában jelentkezik, a mesélő egyéb pluszokat is adhat a dobáshoz. Ha a játékos minden módosítóval együtt kiszámolt végeredménye nagyobb a mesélőénél, megfelelő módon kezelte a helyzetet – sikerült elkerülnöd a rád leselkedő veszélyeket és valamit még tanultál is az átétekből: használd a Pozitív mellékhatások táblázatát. Ha dobásod eredménye kisebb vagy egyenlő a mesélő által dobott értéknél, képtelen voltál feldolgozni a túlzottan hatalmas erejű Szürkület csapását: használd a

Negatív mellékhatások táblázatát, és próbáld meg valahogy átvészelni a nyakadba zúduló balszerencsét. Ezen próbák segítségével egyébként meghatározható a Szürkület foglyaként töltött idő hosszúsága is (minél nagyobb a dobás, a varázsló annál több időt tölt öntudatlanul), valamint az, hogy a mágus mennyire képes irányítása alatt tartani saját testét (viszonylag jól, ha a dobás jóval magasabb, mint a Szürkület ereje). A belső – lelki – és a külső – testi – kontroll között azonban nincsen annyira szoros kapcsolat, valamint ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a Szürkület birodalmában vándorló varázslóval történtek illeszkedjenek a kalandba és a karakter koncepciójába egyaránt.

Pozitív mellékhatások

- **GYARAPODÓ FELFOGÓKÉPESSÉG:** Ha egy mágus könyvet ír, a könyv szintje átlagos esetben csak feleakkora lehet, mint a varázsló értéke abban a Művészetben, amiről az íromány szól. Ha viszont ezt a mellékhatást sikerül dobnod, sokkal tisztábban érted legmagasabb pontértékű Művészeted lényegét, éppen ezért képes vagy olyan könyvet írni, aminek szintje kétharmada az adott Művészet pontértékének (csak annak!). Caecus például egy 22-es Perdo értékkel már egy 14 pontos könyvet írhatna a varázslás ezen ágazatáról (22 kétharmada 14).

Minden alkalommal, amikor ezt a mellékhatást dobod, egyre közelebb kerülsz a teljes megértéshez (vagyis másodszorra ez a hányad már háromnegyed, aztán négyötöd, öthatod, végül 1). A Rend legértékesebb varázskönyveit azok a varázslók írták, akiket elborított a Szürkület, visszatérésükkor pedig megosztották a Rend tagjaival megvilágosodásuk lényegét.

- **EGY ÉRZÉK FEJLESZTÉSE:** Dobjál, és adjál hozzá valamelyik Érzékhez (lásd Mágikus Érzék) a dobott értékkel megegyező Tapasztalati pontokat. Ha ilyesmivel nem rendelkezel, vagy Érzéked teljesen ellentétes az adott szituációval, választhatsz egy újat. Ebben az esetben felezd meg a dobás eredményét. A kapott pontértékből „vehetsz” magadnak új Érzéket.

Például Caecust elragadja a Szürkület, miközben egyik bajtársát próbálja meggyógyítani szörnyű betegségéből (Creo Corporem), a játékos pedig ezt a mellékhatást dobja. Mivel Creo mágiát használ, nem lenne sok értelme megnövelni Perdo Érzékét, éppen ezért kap egy újat. A játékos és a mesélő egyetértenek abban, hogy ez nem kapcsolódhat a Corporem formához, mivel Caecus Hiányosság hibája éppen erre a Művészetre vonatkozik, de a Creo technikához sem, mivel ez nem igazán illene egy Perdo mágus stílusához. A mesélő végül úgy határoz, legyen érzéke a gyógyításhoz, a játékos pedig dob a kockával. Az eredmény 6, ami azt jelenti, hogy 3 pontot költöthet az új Érzékre, aminek az értéke így 2 lesz.

- **MÁGIKUS JÁRTASSÁG FEJLESZTÉSE:** Dobj egy kockával: ennyi Tapasztalati pontot költöthetsz el valamelyik Mágikus Jártasságodra. Ha egy tündérek járta erdőben ragadt el a Szürkület, ez valószínűleg a Tündértanok lesz, ha pedig Certamen közben csapott le rád, feltehetően a Certamen képzettséged.
- **MÁGIAELMÉLET FEJLESZTÉSE:** Dobj egy kockával: ennyi Tapasztalati pontot költöthetsz Mágiaelmélet ismeretedre.
- **EGY MŰVÉSZET FEJLESZTÉSE:** Dobj egy kockával, az eredményt szorozd meg hárommal. A kapott értéket vedd úgy, mintha egy könyv pontértéke lenne, amit egy évszázakon keresztül tanulmányozol (az erre vonatkozó szabályokat a Műhellyel foglalkozó fejezetben találod). A könyv témájával szolgáló Művészet

jellege a Szürkület körülményeitől is függ, de lehet akár személyes specialitásod is. Művészeted értéke minden alkalommal nő eggyel.

- **KÜLÖNLEGES:** Bármi, amit a mesélő megfelelőnek ítél. Apróbb mágikus képességgel gazdagodhatsz, esetleg valamelyik már meglévő képességed fejlődik. Akármilyen megtörténhet, ami nem ellentétes az adott szituációval.

Negatív mellékhatások

Megjegyzés: a Szürkület-pontokhoz hasonlóan a következőkben felsorolt balszerencsés mellékhatások sem tűntethetők el semmilyen módon.

- **SZEMBETŰNŐ ADO MÁNY:** Ettől a naptól kezdve sokkal erősebb a mágikus aurád. Megkapod a Szembetűnő adomány hibát. Ha már megvolt, dobj újra. Ha karaktered rendelkezik a Szelíd adomány erénnyel, azt azonnal elveszíti, viszont nem kapja meg a Szembetűnő adomány Hibát.
- **HIÁNYOSSÁG:** Megkapod a Kisebb mágikus hiányosság Hibát. Valószínűleg leggyengébb Művészetedet fogja sújtani. Ha ehhez a Művészetedhez már kapcsolódik ez a hátrány, az automatikusan Komoly mágikus hiányosságnak minősül. Ha pedig ez az eset is fennáll, egy másik Művészetedre kapsz egy Komoly mágikus hiányosság Hibát.
- **IRÁNYÍTHATATLAN VARÁZSERŐ:** Megkapod a Zabolátlan mágia hibát. Ha már rendelkezsz ezzel, dobj újra.
- **SZELLEMI TORZULÁS:** Az elszabadult mágia áradata teljesen szétmosta elmédet. Ha már van valamilyen mentális problémád, mint például a Rögeszmés vagy a Félelem, akkor az súlyosabbá válik. Más esetben bármilyen kis apróságból tényleges hátrány válhat, de az is megtörténhet, hogy valamiféle, a Szürkület körülményeihez kapcsolódó szellemi torzulást sikerül megszerezned.
- **TESTI TORZULÁS:** Az irányíthatatlan varázserő végigsöpört rajtad és örökre megnyomorította a testedet. Kapatsz egy Leépülés-pontot, károsodhat a hallásod, megbénulhatsz vagy egyszerűen csak megnyomorodsz. (Használd a könyvben közölt Hibákat irányadóként).
- **ELSZIVÁRGÓ MÁGIA:** A testedet átító varázserő irányíthatatlanul csordogál kifelé. Már a pusztja jelenléted mágiaáradat vagy a Szürkületre jellemző kisebb-nagyobb mágikus mellékhatásokat idéz elő. Caecus például magas Perdo értéke miatt pusztja megjelenésével eltöri, elpusztítja, megöregíti vagy meggyengíti a közelében található tárgyakat. Ezeknek a mellékhatásoknak az ereje és a hatótávolsága korlátozott, és soha nem kontrollálható őket. Egyik napról a másikra eltűnhetnek, majd újból felbukkanhatnak, de az intenzitásuk is bármikor módosulhat.
- **KÜLÖNLEGES:** Bármi, ami a mesélő szerint illik a Szürkület körülményeihez vagy a karakter különleges mágikus hajlamaihoz. Ilyen lehet például az adott helyet uraló természetfeletti hatalomhoz való kötődés (Érzékenységi Hiba), ha az nem a Mágia Birodalma.

A Szürkület beillesztése a történetbe

A varázslókat sújtó Szürkület minden mágus számára egy személyes és minden esetben más-más élmény, éppen ezért kiválóan gazdagíthatja a történetet vagy a karaktert. Az itt közölt szabályok megpróbálják modellezni az alapokat, hogy a játékosokkal éreztetni lehessen, nem a mesélő kegyetlensége, hanem a balszerencse mi-



xempli gratia

Személyes Szürkület

Minden mágus másféleképpen éli át a Szürkületet, hiszen az nagy mértékben függ a varázsló által használt varázserő jellegétől. Grimgroth érdeklődését a politika kötötte le, sok rendtársával ellentétben nem gyakorolt hatalmas erejű praktikákat, éppen ezért hosszú élete alatt mindössze két alkalommal borította el a Szürkület. Az első alkalommal egy démon által irányított paraszti csűrhe támadt rá és társaira a Doissetep felé vezető úton. Szorult helyzetében egy spontán varázslattal próbálkozott, de csúfos kudarcot vallott. Sikoltva, görcsbe rándult testtel zuhant a földre, a varázserő támogatását nélkülöző társai pedig fegyverrel verték vissza a parasztokat.

Miután Grimgroth látszólag magához tért, folytathatták útjukat a Tribunalumra, de a varázsló feltűnően megváltozott: néha zagyaságokat beszélt és hajlamos volt messzire csatangolni a gyülekezet táborától. Az utolsó szavazat leadása után végül mély álomba zuhant és haza kellett szállítani Ködszirtbe. Amikor felébredt, mindössze halvány foszlányokra emlékezett a Tribunalumról.

Consuelia nevű varázslótársa azóta elárulta neki, hogy valószínűleg egész idő alatt időleges Szürkület borította el elméjét, és egyedül erős akarata, céltudatossága segítségével lehetett képes feladatai egy részének ellátására. A legtöbb cselekedetét azonban, beleértve a szavazatait is, öntudatlan állapotban hajtotta végre.

Azóta Grimgroth nagy megértéssel fordul a Rend politikai ügyei felé, azonban a Szürkület egyik mellékhatásaként megmagyarázhatatlan düh önti el, ha a tribunaliummal kapcsolatos témák merülnek fel.

Grimgrothot egy Criamon varázslóval vívott Muto Mentem Certamen közben borította el a második Szürkület. Ez alkalommal megállíthatatlan, görcsös kacagás terítette földre. Szövetségese, Clavius, már éppen valamilyen segítő varázslattal próbálkozott volna, de Samantha, Grimgroth akkori famulusa megakadályozta ebben, majd őrséget állt mestere teste mellett. Grimgroth több mint egy órán át nevetett, majd lassan magához tért, és bár egy hétig zavartan viselkedett, azóta is teljesen normális. Néhány embernek azonban feltűnt, hogy azóta sokkal mogorvább a természete, mint volt.

att szenvednek. Ugyanez vonatkozik azokra, akik éppenséggel gyarapodnak a Szürkület mellékhatásaitól – velük sem a mesélő kivételezik, hanem a kocka fogadta őket kegyeibe. Másrésztől azonban adott a lehetőség mesélőknek és játékosoknak egyaránt, hogy minél inkább a történethez és az érintett karakter személyiségéhez igazítsák a szóban forgó eseményt. Ha hatalmas képzelőerővel rendelkezel, nyugodtan félreteheted a szabályokat.

A Szürkület kijátszásakor az egyik legfontosabb kérdés az időzítés. Ha a varázslót csata közben ragadja magával a mágikus áradat, legjobb, ha csak annyit közölsz a játékosokkal, karaktere görcsökben fetrengve esik össze és kész. Hadd élvezzék a többiek a harcot anélkül, hogy mindent lelassítsa-



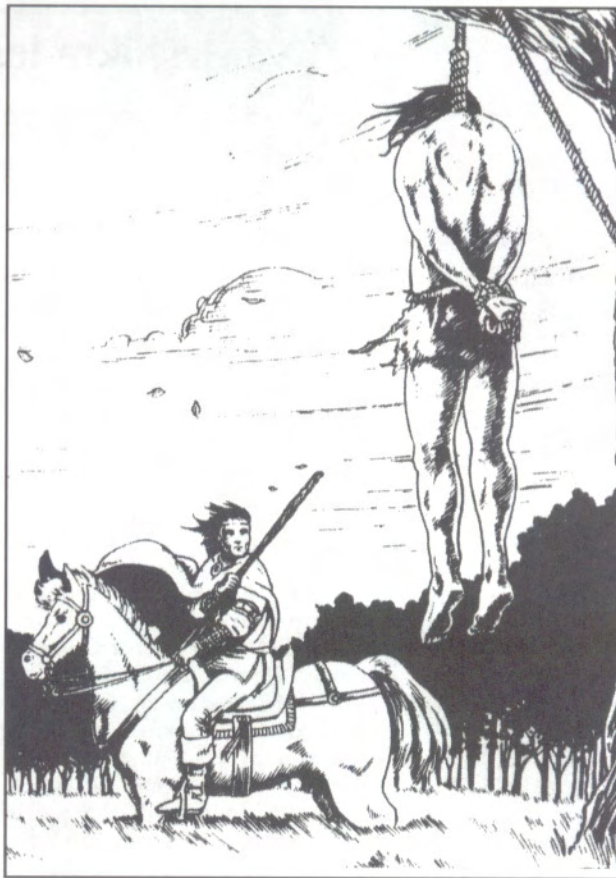
Pozitív mellékhatások

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | Gyarapodó felfogóképesség |
| 4-5 | Egy Érzék fejlesztése |
| 6 | Egy Művészet fejlesztése |
| 7 | Mágiaelmélet fejlesztése |
| 8 | Mágikus Jártasság fejlesztése |
| 9 | Különleges |
| 10 | Dobjál kétszer: az egyik dobás eredményét ebben a táblázatban nézd meg, a másik mellékhatás meghatározásához először meg kell tudnod, az Pozitív vagy Negatív lesz-e. Ha még egyszer tízest dobsz, dobj újra. |

Negatív mellékhatások

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Szenbetűnő Adomány |
| 3-4 | Hiányosság |
| 5 | Irányíthatatlan varázserő |
| 6 | Szellemi torzulás |
| 7 | Testi torzulás |
| 8 | Elszívargó mágia |
| 9 | Különleges |
| 10 | Dobjál kétszer: az egyik dobás eredményét ebben a táblázatban nézd meg, a másik mellékhatás meghatározásához először meg kell tudnod, az Pozitív vagy Negatív lesz-e. Ha még egyszer tízest dobsz ezen a táblán, dobj újra. |

Megjegyzés: A Szenvedélyek semmilyen esetben nem számítanak!



lenszerű eredményeket biztosító táblázatokat hagyjátok meg arra az esetre, ha a mesélő és a játékos nem értenek egyet abban, mi is történt a karakterrel. Ezen kívül még meg kell jegyezni, hogy a legtöbb Szürkület nem múlik el nyomtalanul; ezeket a nyomokat a „mágia érintésének” nevezik. Ez lehet bármi, a bőrszín megváltozása, apró rögeszme, arcrángás, vagy bármilyen kisebb, érdekes részlet. Grimgroth például dühbe gurul olyan dolgok hallatán, amelyeket azon a tribunaliumon beszéltek meg, ahol őt elragadta a Szürkület.

A Szürkület egyéb alkalmazásai

A varázslókat sújtó Szürkület nem mindig véletlenül történik. Bizonyos ritka helyzetekben sokkal nagyobb az esély arra, hogy bekövetkezik. A következő ötleteket például nyugodtan beleszőhated a sagába:

- **Olyan nagy hatalmú varázstárgy, ami gyakran a Szürkületbe taszítja használatát** – Ez a nagy erejű eszköz viselőjének arra a képességére hagyatkozik, hogy az képes a varázserőt irányítani, éppen ezért csak varázslók használhatják. A tárgy képességei erősek, viszont a használat közben dobott balsiker esetén azonnal próbát kell tenni, elragadj-e a Szürkület a használatát.

- **Mágikus csapda** – Egy mágus olyan varázslatot ír varázskönyvébe, ami azonnal a Szürkületbe sodorja a varázsszavakat kimondó szerencsétlent. Ez a csapda azok ellen véd, akik ellopják a könyvet, és megkísérelnek felhasználni a benne található varázslatot.

- **Természeteletti találkozások** – A démonok és a tündérek könnyen előidézhetnek Szürkületet, mivel a bennük rejlő mágikus energiák nagy mértékben különböznek a hermetikus mágiától. A tündérmágia titkait kifürkészni próbáló mágusok néha csak a Szürkületbe jutnak.

nál az eszméletlenül fekvő karakter kedvéért. Ha azonban a többieket éppen nem szorongatják az események, részleteken lefestheted, teljes drámaisággal elmesélheted a Szürkületben szenvedő karakternek, mi is történik vele. Az illető megkísérelhet harcolni teste uralmáért, míg a többi játékos megpróbálja megkönnyíteni a dolgát.

A Szürkület következményeinek kidolgozása a mesélő feladata. A varázsló néha csak egyszerűen elájul vagy megdermed, más esetben vad görcsök rázzák egész testét. A Szürkület elragadta varázslók testéből néha – különös mágikus mellékhatásokat eredményezve – szivárogni kezd az irányíthatatlan varázserő. Egy Muto varázslat következményeképpen elájult mágus esetenként véletlenszerű alakokat vehet fel, vagy éppen a testén mutatkoznak bizarr, váltakozó torzulások. Mindez még a közvetlen környezetére is kihathat, vagyis a közeli sziklák, állatok vagy emberek is furcsa változásokon mehetnek keresztül. Ha a mesélő a történet drámaiságához és a saga általános hangulatához akarja igazítani az eseményeket, legjobb, ha ő határozza meg a Szürkület természetét.

Nyugodtan változtasd meg a kockadobással meghatározott eredményeket vagy hozd elő saját ötleteidet. A vélet-

A varázslókra leselkedő Szürkület

Caecus a következő alkalmakkor szerzett Szürkület-pontokat:

Vim formájának értéke 12	2
Életelixírt használ több mint 20 éve	2
Tanonc korában belekukkantott mestere kristálygömbjébe	4
Szürkület-pontok összege	8

Caecus szembeszáll azzal a démonnal, aki elűzte Hiberniából, és most megpróbálja megölni őt, nehogy megoszthassa másokkal, amit a languedoc-i mágusokkal a Pokolról tanult. A varázsló felmarkol egy maréknyi varázsport (nyers vist), megpróbál ravaszkodni, és egy spontán Perdo Vim varázslattal próbálkozik. A stressz-kockán azonban nullát dob, és a hét pontnyi nyers vis miatt 8 balsiker-próbát kell tennie. Kettő ebből szintén nulla, ezért a mesélő újra dobhat Caecus játékosával, hogy a varázslót elborítja-e a Szürkület.

Elsőként 1 az eredmény, ezért újra dobhat, ez 10, az duplázva 20, +8, a végeredmény 28. Mivel ez több 24-nél, Caecust elragadja az irányíthatatlan varázserő. A mesélő közben úgy határoz, hogy a varázsló véletlenül, valamilyen természetfeletti módon összekapcsolódott a démonnal, amit kevés ember elméje élhet túl károsodás nélkül. Caecus és a démon remegve, nyáladzva, sikoltva zuhannak a földre – közli a mesélő.

A mesélő még nem engedélyezi, hogy Caecus meghatározza az esetleges mellékhatásokat, helyett úgy dönt, minél hosszabb ideig csatáznak a varázsló emberei a démonnal, annál hatalmasabbá válik a Szürkület ereje. Caecusnak még meg kell határoznia, mennyi Szürkület-pontot szerzett. Kettőt dob, ezzel tízre emelkedik pontjainak a száma.

Néhány társa megpróbál segíteni rajta, de a varázsló semmire sem reagál. Egyikük, egy kedvelt csatlós, megkísérli a szavak erejével visszahozni ebbe a világba. A mesélő úgy dönt, ezzel segíthet ugyan a mágusnak, de az is lehet, hogy csak ártani fog vele. A csatlós egy Kifejezőkészség-próbát tesz, a dobáshoz pedig az erős baráti kötelék miatt +3 bónusz jár. Az eredmény

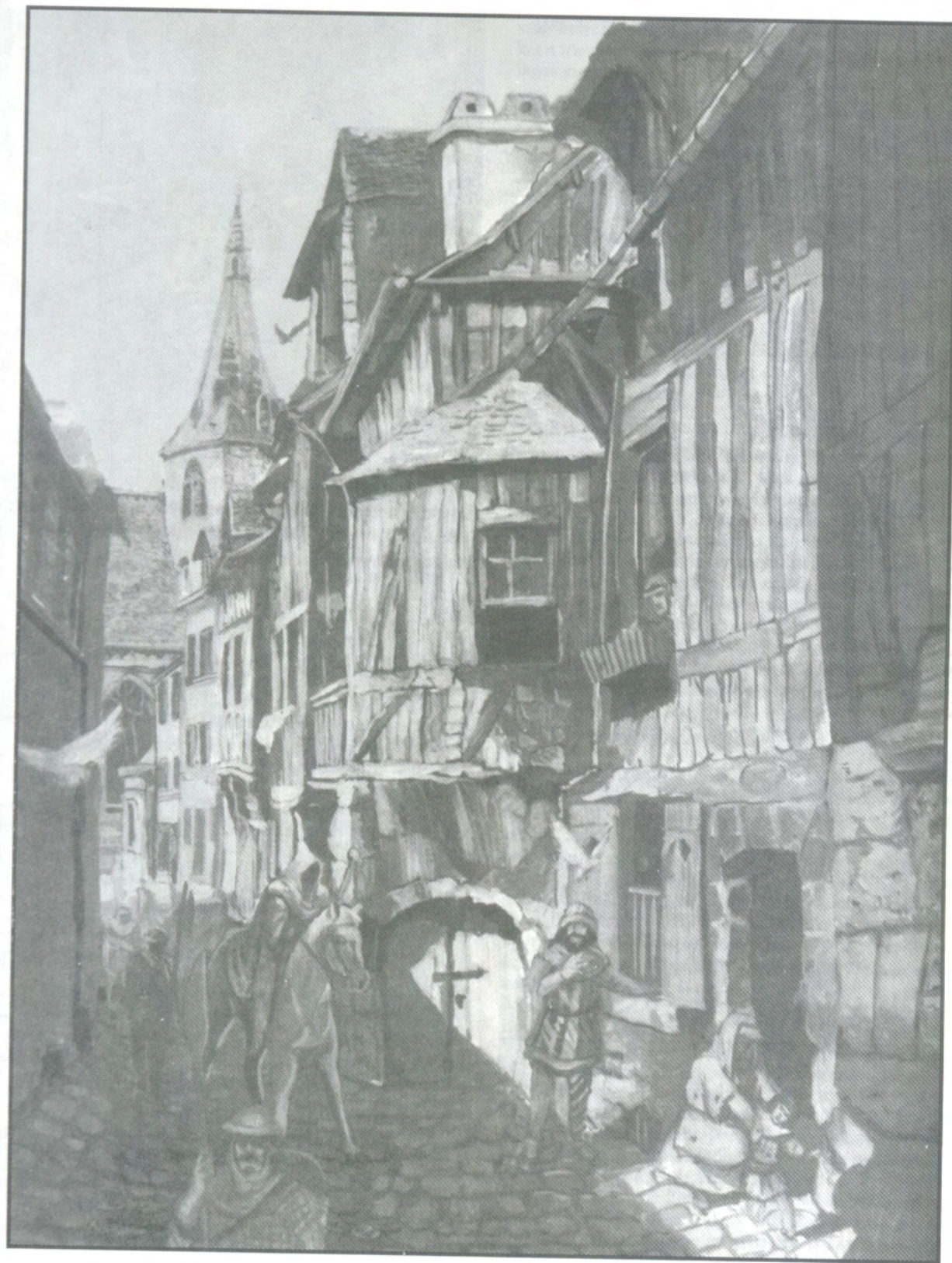
így is csak 7. A mesélő szerint viszont ennek a közepes próbálkozásnak nincsen se pozitív, se negatív következménye. A többi karakter közben végez a magatehetetlen démonnal, de ez elég sokáig tart, ezért a mesélő +1 módosítóval dobja a Szürkület erejét meghatározó dobást, ami ellen Caecus saját kontrollja megszerzésért tesz próbát.

Caecus eredménye $11 = 8$ (a dobás)+3 (Intelligencia), a mesélőé pedig $10 = 6$ (a dobás)+3 (Mágikus Aura)+1 (a démoni kapcsolat miatt). Caecus használhatja a Pozitív mellékhatások táblázatát. Mivel ez az első alkalom, hogy a Szürkület közelébe kerül, nem tudja, vajon szenvedni vagy éppen gyarapodni fog ettől a tapasztalattól (habár a játékosnak azért lehetnek ötletei...). A mesélő ezen kívül közli, hogy mivel a démon halott, Caecus sem fetreng már görcsökbén, viszont még órákig tehetetlenül fekszik és összefüggéstelenül beszél. Amikor a karakterek elviszik Val-Negrába, a többi varázsló megvizsgálja, vajon minden rendben van-e vele. Caecus dob egyet, hogy meghatározza a Szürkület következményét, a játékos és a mesélő pedig megbeszéli a kapott eredményt.

A kocka szerint Grimgroth fejleszthet egy Érzéket. Logikus módon a Perdo Művészetére esne a választás, mivel egy Perdo varázslattal kísérletezett, de ez nem adja vissza a démoni kapcsolat különleges jellegét. Nem lenne rossz ötlet egy démonok elpusztításhoz kapcsolódó Érzék, ez viszont túlságosan is egybevág Caecus Perdo Érzékével. A mesélő végül Caecusra bízta a döntést: vagy a démonok elleni harcba beleszámító +2 bónuszt választja (ami a Perdo Érzék finomabb formája), vagy a Titkos tanokat fejleszti. Caecus játékos úgy határoz, hogy taulmányait már úgyis elhanyagolta, inkább a démonok elleni bónuszt választja. Hátra van még a maradandó nyomok meghatározása: Caecus azt javasolja, legyen az valamilyen gyenge kénköszag, ami minden varázslás alkalmával érezhető. A mesélő beleegyezik.

Caecus Val-Negra falai között visszanyeri az erejét, és erősebben keveredik ki az esetből, de egy lépéssel közelebb került a végső, elkerülhetetlen Szürkülethez.





Mesélés

XII. Fejezet

EZ a fejezet egyszersmind a tanítás végét is jelenti. Most már teljes a mágia művészetének alapjairól alkotott kép. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a mesélés összes trükkjét sikerült elsajátítanod. Ahhoz rengeteg tapasztalat, gyakorlás, az idő múlásával kialakuló bölcsesség és éleselméjűség szükséges. Ezt csak te szerezheted meg saját magadnak; mi ebben keveset segíthetünk. Az előttd kanyargó utat azonban valamennyire megvilágíthatjuk – pontosan ez az, amiről a következő oldalakon olvashatsz.

Ez a fejezet a saját történeteid és sagáid megteremtéséhez, fenntartásához és lemeséléséhez kapcsolódó szabályokat tartalmazza. Ezek nehéz, bonyolult és bizonytalan kimenetelű feladatok. A mesélés azonban eszköz arra, hogy szabadjára engedd képzelőerődet, fantáziád kihasználása pedig számos büszke pillanatot szerezhetsz számodra.

Ez a fejezet megpróbál rávezetni arra, hogyan hozhatod ki magad és játékosaid számára a legtöbbet az Ars Magica rendszeréből. Amit hasznosnak találsz, használd fel épülésedre, a többit pedig nyugodtan tedd félre. Nem biztos, hogy mindenki egyetért a szerepjátékról alkotott véleményünkkel.

a mesélő

A modern korban a mesélő feladatát a filmrendezők és a TV-producerek vették át. Elképesztő összegeket költenek mindazon dolgok újraalkotására, amiket valamikor egy falusi öregember adott elő a falubélieknek. Az emberek már nem mesélnek egymásnak történeteket; azok csak özönlenek a nyakunkba, kanállal tömik a szánkba őket, mielőtt még egy szót is szólhatnánk.

Ha nagyon akarnánk, természetesen mesélhetnénk egymásnak történeteket, de mi bizony elkényelmesedtünk. Ha nem csomagolják elektronikai csodák köntösébe, maga a történet másodrangúnak vagy egyszerűen csak unalmasnak számít. A történetek átsuhannak rajtunk, és már mi sem élünk képzeletünk világában.

A középkorban nem létezett videó vagy mozi. Igazi áldás volt olyasvalakinek az ismeretsége, aki mesteri módon szötte a megindító vagy vérfagyasztó történetek fonalát. Nem kellett széles látószögű felvételek vagy teleobjektívek, egyedül a hallgató élénk képzelőerejére

volt szükség, aki bármilyen, Steven Spielberg munkájánál életszerűbb és színesebb világot teremtett magának. A képzelőerő adománya az a képesség, amit legtöbbünk sajnálatos módon már elveszített.

Elődeink kevés olyan módszert ismertek, amelyek segítségével elmagyarázhatták a fiataloknak az idősebbek ballépéseit és megoszthatták velük a kultúra védelmező mítoszait. Még kevesebb alkalmuk volt a szórakozásra. Ezen kevesek egyike lett azonban a történetek mesélése. A személyes, mindennapi mesélés a hétköznapiak részévé vált. Segített az embereknek átvészelné a mindennapokat. Az évek múltával még bölcsőbbek is lettek. Ne feledjük, hogy az Arthur királyról szóló legendák hosszú évszázadokat vészeltek át, mielőtt egyáltalán pergamenre kerültek volna. Képzeljük el, akkoriban mit jelenthettek ezek a mesék azoknak az embereknek, akik szemében a legendák egyenlők voltak a valósággal.

Gondoljunk bele, mit is veszítettünk.

A szerepjáték azonban felruházhathat minket a képzelet erejével.

Az Ars Magica és a hozzá hasonló szerepjátékok alkalmat biztosítanak arra, hogy gyakorolhassuk kreativitásunkat, elmesélhessük saját történeteinket, megalkossuk saját mítoszainkat. Az effajta játékok mögött megbúvó erő, ami olyanira népszerűvé teszi őket, nem más, mint a lehetőség személyes igazságunk megteremtésére és saját gondolataink kifejezésére. Ahogy öregszünk, egyre jobban kötődünk ehhez az erőhöz, és egyre nehezebben létezőnk nélküle.

tulajdonképpen ki is az a mesélő?

A mesélő szerepe első látásra nem több, mint hogy a játékosok igényeinek engedelmeskedjen. Könnyű azzal áttatnod magadat, hogy a feladatod csupán a „vendégek” szórakoztatása, semmi más. Ez azonban esetenként távol áll az igazságtól. A mesélő dolga egyszerre tájékoztatni és szórakoztatni, lekötöni a játékosok figyelmét és fellelkesíteni őket. Ha a történetmondóknak nehéz a dolguk, akkor a mesélő még bonyolultabb, hiszen neki a mese csavarjain kívül a játék problémáival is foglalkoznia kell. Ahhoz,



szülőhelyeül szolgáló világot, és egyben meg is örökíti azokat a történeteket. Mesélés közben a szabályok csak másodlagos szerepet játszanak.

A karakterek szerepe

A mesélő feladatához tartozik számos karakter életre keltése. Ez talán a mesélés egyik legnehezebb része, de egyben ez nyújtja a legtöbb szórakozást is. A játékosok utazásaik alatt valószínűleg rengeteg ellenféllel, hőssel és természetesen számos bajba jutott hölgygel találkoznak. Ezeket az embereket neked kell megszemélyesítened. Nem a különböző személyiségek közötti váltás a nehéz, sokkal inkább a meggyőző ábrázolás.

Kellő gyakorlattal nem nehéz hitelesnek lenni, és el kell fogadnod, hogy esetenként ostobának kell tettetned magadat. Néha úgy kell tenned, mintha te lennél a rettenthetetlen lovag, aki fehér hátasán ellovagol a naplementébe. Máskor azonban Emót, a falu bolondját kell megszemélyesítened. Ne rövidítsd meg játékosaid szórakozását azzal, hogy minden útjukba akadó karakter sekélyes és egydimenziós. Ezzel csak visszariasztod őket a társadalmi érintkezéstől. Ha nem látják rajtad a beleélést, könnyen átvehetik tőled a stafétabotot.

A karaktereidbe csepegtetett életerőt és energiát gyakran a játékosaid csapolják le. Ha kedvetlen és unalmas vagy, ők sem lesznek különbek. Ha viszont a játék öröme meglátszik karaktereidben is, az egész történet életre kel. A mese tempója és léptéke attól függ, hogyan játszod kitalált személyiségeidet. A te alakításod van a legnagyobb kihatással a játék energiájára és érzelmi erősségére, tehát próbáld meg minél előbb elsajátítani a tökéletes mesélés technikáját.

A szerepek megalkotása

A legtöbb eljátszandó szerep fejlesztésére a megfigyelés a legjobb eszköz. Ha valamilyen különleges dialektust vagy lelkivilágot akarsz megjeleníteni, legjobb, ha filmeket és tévéműsorokat nézel (a dokumentumfilmek különösen jók), hogy jobban megérthesd, mit is akarsz pontosan megteremteni. (Igen, a televízió is részese lehet történeteidnek, de szigorúan csak eszközként, nem pedig mesélőként.) Minden megalkotott karakterednek rendelkeznie kell valamilyen egyedi vonással, olyasmivel, ami megkülönbözteti a többi karakteredtől. Az olyan dolgok, mint például a tájszólás vagy a csikorgó hang sok mindent életre kelthet egy személyiségben. Ha nem vagy járatos a dialektusok vagy a beszéd-típusok világában, próbálkozz az eltérő öltözködéssel. Választott módszeredtől függetlenül mindig tedd egyértelművé, kit is alakítasz az adott pillanatban, anélkül, hogy meg kelljen mondanod, ki is az pontosan.

Szerepformálásod egyidőben célzás a játékosaidnak: „Igen, most már szerepet játszunk, szóval kicsit feledkezzetek meg magatokról és bújjatok karaktereitek bőrébe.” Azért pedig, hogy a játékosok fogják jelzésedet, koncentrálnod kell aktuális tennivalóidra. Az efféle célzások sokféleképpen lehetnek, a „készüljetek a harcra” felszólítástól kezdve az „ezt most vegyükh komolyan” jellegű kijelentéseken át az „ez most a szomorúság ideje, tehát ne nevetgéljetek”-szerű mondatokig. Miután a játékosok már felismerik célzásaidat, ösztönösen is megérzik, mikor fontos a szerepjáték. Nem telik sok időbe, és már egy szót sem kell szólnod, mégis úgy viselkednek, mintha teljesen más személyiségek alkotnák a csoportot. A következőkben közreadunk néhány híresebb személyiséget példaként, amelyeket nyugodtan felhasználhatsz, míg rá nem érzel a megfelelő karaktermodellek kialakításának módszerére. Ne csak másold kedvenc modelledet, és soha ne

hogyan megértsük, mit is jelent mesélőnek lenni, először meg kell ismernünk a mesélő felelősségét.

A mesélő nem egyenlő más játékok játékmestereivel. A játékmester feladata gyakran csak annyi, hogy a játék zökkenőmentességének érdekében betartsa a különböző szabályokat és szabályozásokat. Egy mesélőnek nem ez lenne a dolga, és az Ars Magica rendszerében nem is ez a teendőjük. Ebben a játékban a mesélőnek egy epikus történetet kell szőnie, olyat, amiben a játékosok karaktereik segítségével hősiessé, legendák és mítoszok alapjául szolgáló tetteket hajthatnak végre. A mesélő kelti életre a mítoszok

áruel játékosaidnak, hogy egy létező figuráról vettél mintát. Ilyenkor ők is ugyanabból a forrásból próbálnak ötleteket szerezni, és hamarosan az egész csapat egyszerű karikatúrája lesz önmagának. Ha játékosaid kitalálják, kit is személyesítesz meg valójában, a szerep soha nem lesz igazán bonyolult és mély személyiség.

A közölt modellek csak néhány ötletet adnak karaktereid megalkotásához. A mesélőként megszemélyesített szerepek a részeddé válhatnak, és ha óvatosan fejleszted őket, majd ők is kialakítják saját céljaikat és az életről alkotott elképzeléseiket. Idővel ezek a szerepek dédelgetett értékeidé válnak, amiket soha nem szabad banálissá tenni.

Játékosaid egyáltalán nem tudatos segítségével megállapíthatod, mennyire jól alakítod szerepeidet. A történetben, akár azon kívül maguk között beszélgetnek, a jól megszemélyesített figurákra különálló egyéniségekként fognak utalni. Amikor eléred azt a pontot, hogy játékosaid a különböző személyiségeidet teljes mértékben elválasztják tőled, akkor gonosz karaktereidet keresztül a legförtelmesebb dolgokat is megteheted velük, és sohasem téged fognak hibáztatni balszerencséjükért.

a mesélő feladatai

A mesélő feladatairól csak kevés dolgot lehet biztosan elmondani, kevés olyasmit, amibe senki sem kötne bele. Igazából nincsen „jó” vagy „rossz” mesélő. Alapvetően annyit szögezhetünk csak le, hogy ha játékosaid rajonganak a játékért, akkor jó munkát végeztél. Azonban soha ne hagyd fel mesélői módszereid tökéletesítésével. A következőkben közreadunk néhány ötletet, amelyek segíthetnek abban, hogy jobb mesélő lehessen belőled. Használd ezeket belátásod szerint, és nyugodtan alkalmazd bármelyiket, ha megfelelőnek találod.

Javasolt módszerek

- **Engedd játékosaidat, hadd irányítsák saját karaktereiket** – soha ne korlátozd a játékosok szabadságát. Ők csak karaktereik cselekedetein és kinyilatkoztatásain keresztül módosíthatják a világ működését. Ha ezt a jogukat korlátozzák, akár otthon is maradhatnak. Egyébként is: ha a rengeteg megszemélyesítésre váró karaktered mellett még az ő személyiségeik cselekedeteit is befolyásolod, az igazán csak a te terheidet növeli.
- **Írj le mindent részletesen** – minél aprólékosabban fested le a dolgokat, játékosaid annál jobban el tudják képzelni az adott helyzetet. Javasold nekik, hogy csukják be a szemüket, amíg te leírod nekik a helyszíneket és az embereket. A képzelőerő felettébb hasznos eszköz; használd ki előnyeit.
- **Jutalmazd a szerepjátékot** – akárcsak a kisgyerekek, mi is jutalmat várunk a jól végzett munkánkért, még akkor is, ha az nem több szóbeli dicséretnél. Ha tehát a csapat valamelyik tagja átlagon felül teljesít, honoráld bőkezűen erőfeszítéseit. Add át neki nyilvánosan az est Emmy-díját, ami ez esetben Tapasztalati pontok vagy Önbizalom-pontok formájában jelenik meg. Szerencsés esetben mindezzel egyfajta színészi versengésre bíztatod fel játékosaidat.
- **Kérdezd ki véleményüket a szabályokról** – a játékszabályok helyenként alaposan befolyásolják a karakterek cselekedeteit, éppen ezért döntsétek el együtt, mi legyen a legjobb megoldás. Egyébként a játékosok is odafigyelnek a szabályokra – ha a harci szabályok szerint

például a lőfegyverek a legjobbak, miért ne szerelnék fel magukat néhány íjjal? Igaz, hogy te vagy a mesélő, de senki sem kedveli a diktátorokat. Néhány szabályhoz ragaszkodj, másokat pedig kezelj rugalmasan.

- **Légy felkészült** – semmi sem ronthatja le jobban a pillanat hangulatát egy felkészületlen résztvevőnél. Készületlenséged teljen megtöri az amúgy lebilincselő jelenetek sodrát. Ez nem azt jelenti, hogy minden egyes percedet felkészüléssel kell töltened és a többieknek sem kell színes és részletes térképeket rajzolniuk Műhelyeikről. Egyszerűen csak nem árt néhány dolognak utánagondolni, mielőtt leülnél az asztalhoz. Így a történet is zökkenőmentesebben fut, és mindenki remekül szórakozik majd.
- **Ne ragadj le a szabályoknál** – a szabályok arra szolgálnak, hogy lépést tudj tartani a karakterekkel. Ha a képzelőerőd szüntelenül túllép a szabályokon, tedd őket félre. Egyébként is, a történet néhány jelenetében tanácsosabb elfelejteni a szabályokat. Mennyire lehet rejtélyes az a tündér, akinek az összes természetfeletti erejét megnézheted egy táblázatban?

Amiket el kell kerülnöd

- **Ne kivételezz senkivel** – az unatkozva gubbasztó karakterek számára nem túl épületes látvány a remekül szórakozó mesélő és kedvelt játékos. A parti összes tagjának joga van egyszer-egyszer reflektorfénybe kerülni. Úgy kell tervezned, hogy mindenkinek eljőjön a maga nagy pillanata, de senki se legyen állandóan az előtérben. Mesélőként mindenkire sort kell kerítened. A mágusokat és a csatlósokat egyaránt lásd el tennivalóval.
- **Ne feledkezz meg a karakterek különleges képességeiről** – nincs annál rosszabb, mint amikor előről kell kezdeni az egész csatát, csak mert elfeledkeztél az egyik karakter Előérzet képességéről. Minden játékkalkalom előtt nézd végig a karakterlapokat és jegyzeteld ki a fontosabb dol-



gokat. Úgy kell ismerned a karaktereket, mint magát a történetet.

- **Ne adj meg mindent játékosaidnak** – egyes mesélők túlzottan is elhalmozzák játékosait. Egy egyszerű séta a főutcán nem ok arra, hogy rúnakardokat találjanak, egy városban eltöltött éjszaka alatt nem szakad a nyakukba egy halom nyers vis. Nincs értelme teljesíteni, ha minden az ölükbe pottyan. Inkább a jól végzett munkát jutalmazd, de gondoskodj róla, hogy megdolgozzanak érte.
- **Ne zaklass senkit** – több olyan mesélő is akad, aki örömet leli a karakterek elpusztításában. Ha egy játékos elkészít egy karaktert, az teljes mértékben saját kreációja, éppen ezért úgy kell kezelned, mint valami értékes tárgyat. A karakterek állandó leöldöszése kétféle eredménnyel járhat. Először is a játékosok kevesebbet fognak törődni karaktereik boldogulásával, és csak azért játsznak, mert nincsen jobb dolguk. Másodszor: ha valaki két héten belül már az ötödik karakterét tervezi, valószínűleg sokkal színtelenebb egyéniségeket fog alkotni, ami a játékot és a történetet egyaránt meggyengíti.
- **Ne rúgd fel a szabályokat gondolkodás nélkül** – bár a játékosok és mesélők közti vitákat elkerülendő egyszerű szabályokat próbáltunk alkotni, nem szabad válogatás nélkül elhagynod ezeket. Ha változtatsz valamilyen szabályon, csak egyetlen jelenet kedvéért is, a játékosoknak is tisztában kell lenniük azzal, mi ennek az oka, és a változtatásnak kell hogy legyen valamilyen értelme. Ha ok vagy rendszer nélkül módosulnak a szabályok, összeomlik világod logikus alapja. Ha mégis változtatni akarsz, ne feledd meg saját módosításaidról, különben történeteiből lassan eltűnik a következetesség. Az ismételt és oktalannul változó szabályok csak igazságtalan eseményekre szolgáltatnak indokot. Egyébként is, miért tartanának ki a játékosok a szabályok mellett, ha te sem teszed?

Több mesélő

Mivel a játékosok is történetről történetre váltogatják karaktereiket, könnyen felmerülhet a mesélők cseréjének ötlete. Ez csodálatos és kiszámíthatatlan birodalomvá változtatja a világot, és egyszersmind sokkal valóságosabb érzetet kölcsönöz a játéknak az eddig egyetlen képzelet szülte, sápadt ötletek helyett. A megosztott kreativitás terméke tagadhatatlanul színesebb lesz majd.

Az Ars Magica világában kifejezetten ajánlott rendszeresen mesélőt váltani, megosztani valakivel a világot és a conventust. Bár ez első látásra meglehetősen radikális koncepciónak tűnik, higgyétek el, nem csak működő, hanem kivételes játéktípus is egyszerre. Ilyenkor megmarad a játék életerejé és folyamatosan áramlanak az új ötletek. Amíg te kidolgozod Európa egyik területét, társad egy másik régiót tökéletesíthet. A több mesélő bevezetése tulajdonképpen csökkenti az egy főre jutó munka mennyiségét.

Az ötlet egyik igazán veszélyes része az, amikor az egyik ötlet romba dönti a másikat. Jelölj ki olyan területeket magadnak, amelyeket csakis te irányítasz, így elkerülheted, hogy a másik mesélő elrontsa jól felépített terveidet. Egyszerűen közöld, hogy „Én teremtem meg Pere herceget és birodalmát”, majd a többi játékos közreműködése nélkül kidolgozod a területet. Ha pedig a különböző érdekszférákat is felosztjátok egymás között, máris kedvelt játéktípusodra koncentrálhatsz, mint például a nemesi udvarok politikájának világára. Ha nem érdekelnek a tündérek járta erdők, a hermetikus intrikák és a városi kalandozások, nyugodtan a másik mesélőre bízhatod mindezeket.

Ha társad olyasmir tesz, amivel felborítja a saga stabilitását és veszélyezteti a folytatást, több dolgot is tehetsz. Ami-

JELLEMVONÁS	KARAKTER/ MŰ
Felsőbbrendű	Darth Vader, <i>Csillagok Háborúja</i>
Együgyű és tanulatlan	Zuboly a Takács, <i>Szentivánéji álom</i>
Gonosz	Sötétség, <i>Legenda</i>
Ravasz	Hans Gruber, <i>Drágán add az életed</i>
Bölcs	Yoda, <i>Csillagok Háborúja</i>
Macsó	Jack Burton, <i>Nagy zűr Kínában</i>
Undorító	Freddie, <i>Rémálom az Elm utcában</i>
Titokzatos	Batman, <i>Batman</i>
Pszichó	Dr. Hannibal Lecter, <i>A bárányok hallgatnak</i>
Intellektuális	Spock, <i>Star Trek</i>
Elbűvölő	James Bond, <i>Csak kétszer élsz</i>
Lovagias	Arthur király, <i>Excalibur</i>
Bosszúálló	Hook kapitány, <i>Pán Péter</i>
Koraérett	Kázmér, <i>Kázmér és Huba</i>

kor rád kerül a sor, megpróbálhatod kijavítani az okozott kárt, határozottan – „ez meg sem történt” – vagy egy olyan történettel, ami az előző kaland ártalmait hivatott rendbe hozni. Ha társmesélőd állandóan tönkreteszi a meséket, kérd meg, hogy ezentúl inkább csak játékosként vegyen részt a játékokban.

Ötletek mesélőknek

A játékkalkalmak közti idő a legtöbbször új történetek kiagyalásával telik. Rengeteg helyről szerezhetsz inspirációt. A filmek és a könyvek megbízható források. Bár értékes ötleteket szerezhetsz belőlük, fontos, hogy túl tudjál lépni rajtuk. Ha a legtöbb ötletedet mind egy filmből szerzed, mi történik, ha a parti is látta a szóban forgó alkotást? Próbáld meg meséidet különböző jó ötletekből összegyűjteni. Ez esetben kellemes (vagy kellemetlen) élmény éri azt, aki úgy érzi, pontosan ismeri a történet menetét.

Az Ars Magica koncepciója szerint vannak olyan alapvető események, amelyek minden conventus életében legalább egyszer előfordulnak. Habár ezek az ötletek egyáltalán nem egyediek, a parti igényeire szabva őket nyugodtan zseniális meséket varázsolhatsz belőlük. Legyenek ezek az ötletek saját történeteid ugródeszkái.

VADÁSZAT A VIS UTÁN: A mágusok az aranyánál is értékesebb nyers vist becsülik a legtöbbre. Már az esetleges vis-lelőhelyekről szóló pletykák is elegendőek ahhoz, hogy a varázslók Európa legtávolabbi sarkaiha utazzanak, hátha szert tudnak tenni valamennyi csekély



menyiségre ebből az értékes anyagból. A varázstárgyak megalkotásához és rituálék végrehajtásához szükséges keltekként szolgáló visnél semmi sem hoz jobban lázba egy mágust. A bajtársak és a csatlósok érdeklődésének felkeltéséhez azonban több kell egyszerű pletykáknál. A vis esetenként nekik is igazi kincs, hiszen néha mágikus védelemmel, sőt, különleges képességekkel ruházza fel őket, de ahhoz egy kicsit több motiváció kell, hogy ilyen vadászatra induljanak. Az egyszerű emberek a vist néha a mágusokkal folytatott alkudozásokhoz használják fel.

A visből soha nem lehet annyi, hogy megunt cikké váljon. Ha a conventus raktárai tele lennének ezzel az értékes anyaggal, miért mozdulnának ki a mágusok szenté-

lyeikből? A nyers vis utáni hajsza rákényszeríti a varázslókat, hogy találkozzanak az egyszerű halandókkal is. Néhány conventusban a varázslóknak hozzá kell járulniuk a vis-készletekhez. Nem azért, mert szűkölködnek visben, hanem mert nem szeretnék, ha varázslóik remetékké válnának.

➤**Történet:** Egy különös erdőben friss forrás tör elő a talajból. A vízbe dobott halsontvázakra csodálatos módon ismét hús nő. A közelben található emberi település lakói így tesznek szert táplálékra. A varázslók felfedezik a forrást, és rájönnek, hogy a víz rengeteg Aquam vist tartalmaz. Ha azonban magukkal visznek valamennyit is, a forrás azonnal elveszti csodatévő erejét, és a falu lakói éhen pusztulnak (előtte azonban megpróbálnak bosszút állni a mágusokon).

FELFEDEZÉS: A szerepjátékok legkedveltebb része az új területek felderítése. Ez alkalmat nyújt a parti tagjainak látóköriük szélesítésére vagy hírnevük növelésére. A felfedezések alkalmával új karaktereket illeszthetsz a történetbe, hiszen az új földeken új ismeretségek születnek. A felfedezettlen vidékek elvarázsolt tisztások vagy sötét, bűzös katakombák egyaránt lehetnek. Az efféle kalandokért járó jutalom a vagyontól kezdve a felhalmozott tudásig bármilyen formában jelentkezhet.

A karakterek általában pletykák hallatán vágnak neki a hosszú útnak. A mágusok a Műhelyekben töltött hosszú évek után úgy érzik, neki kell vániuk az ismeretlennek. Ki tudhatja, mire bukkannak? A kalandozások közben friss ötleteket és új szokásokat ismertethetsz meg a karakterekkel. Olyan emberekkel találkozhatnak, akikről alig tudnak valamit, vagy éppen igaznak bizonyult ősi legendákkal találhatják magukat szemben.

➤**Történet:** A karakterek kapuja előtt egy szövetséges conventusból érkezett haldokló Küldönc hever, aki a conventusa falai között történi furcsa eseményekről számol be. Amikor a karakterek megérkeznek a szóban forgó birtokra, megdöbbenve tapasztalják, hogy az teljes egészében a Pokoli Birodalomhoz tartozik. A valaha szeretett barátok most már az elátkozott hatalmak szolgái. Képesek lesznek felkutatni a gonoszság forrását és megmenteni barátaikat, mielőtt a gonosz erői elragadnák lelküket?

TRIBUNALIUM: A mágusoknak – általában harmadmagukkal – conventusuk képviselőjében részt kell venniük a

Kezdés és befejezés

A történet kezdése és befejezése előtti/utáni idő nagyon fontos a karakterek és a conventus fejlődésének megtárgyalása szempontjából. Adunk néhány ötletet, mivel is töltsd ki ezt az időt.

Előtte: Oszd szét az eltelt időszakért járó Tapasztalati pontokat, és játsszátok el az ötleteiket megbeszélő varázslók gyűlését. Így kitalálhatjátok, mi történt a történetek között, és megadhatjátok az új kaland alaphangulatát. Télen dobass az Öregedési táblázaton (ld. Saga fejezet).

Utána: Oszd szét a Tapasztalati- és az Önbizalom-pontokat, ha szükséges, módosítsd a jellemvonásokat és a Hírnevet. Összefoglalhatod a történet cselekményét, feloszthatod a kincseket, a sebzett karakterek gyógyulhatnak, feljegyezheted a conventus könyvtárát érintő változásokat. Az eddig történtek alapján felvázolhatod a conventus jövőjét.

Tribunaliumon. Akik nem alakíthatják saját conventusuk varázslóit, játsszák más conventusok mágusait. Így minden játékos részt vehet a Tribunaliumon, szíve szerint beszélgethet, konspirálhat, barátkozhat vagy hazudozhat. A kockadobálással és a testi erőszakkal szemben részesítse előnyben a szerepjátékot és a diplomáciát. Ha a karaktereknek küzdeniük kell valamivel (bár valószínűleg nem fizikai értelemben), ne felejtse el megtervezni néhány konfliktushelyzetet.

A Tribunalium idején játszódó történetek nagyobb csapatok számára ideálisak. Ha olyan embereket is meghív, akik általában nem vesznek részt a játékban, komplikáltabbá teheti a történetet és új emberekkel frissítheti a partit.

➤**Történet:** Az általános, területi kérdések és egyes mágusok cselekedetei miatt kirobbant viták mellett ez alkalommal egy olyan báró jelent problémát, aki gonosz terveket sző a Rend ellen, és „titokban” a környező conventusok megtámadását tervezi. A tribunalium megosztott a teendők kérdésében, így hát a karakterek szavai, tettei és szavazatai is számítanak. Az a conventus, amit a báró legnagyobb valószínűséggel legelőször meg fog támadni, nem túl népszerű - lehet, hogy pont a karakterek lakhelye.

REJTÉLY: Az idő vasfoga nem fog a klasszikus ötletet, a bűnügyi történeteket. A mágia művészetében képzett személyeket meglehetősen nehéz megérteni, ezért a hermetikus tradíciókat övező rejtélyek mások, mint a megszokott, titokzatos események. Szinte kötelezőek a történetben felbukkanó csavarok, hiszen a játékosokat állandóan a bizonytalanságban kell tartanod. Ne feledd, hogy aki ellen a legtöbb bizonyíték szól, általában ártatlan.

A természetfeletti események a karaktereket akadályozzák a nyomozás előrehaladásában. Ha a tettes egy templomban keres menedéket, a karakterek varázssereje nagyobbreszt használhatatlan, ezért más módot kell keresni a gazfickó elfogására. Ha a bűnös is varázserőt használ, elképzelhető, hogy remek alibit biztosított magának. Ahogy a karakterek egyre többet tárnak fel az igazságból, ezek az akadályok egyre csüggesztőbbekké válnak. A halál komor mementói pedig szorongó érzést keltenek bennük a tettes-sel kapcsolatban.

A bűnügyi történetekben nélkülözhetetlen az üldözés jelenete. Miután sikerül felderíteni a tettes kilétét, az kétségtelenül megpróbál elmenekülni. Ha egy bűnöző már ezt a védekezési módot választja, valószínűleg mindent meg fog tenni, hogy megmeneküljön az ítélet elől. Talán még gyilkolna is, ha pedig ez volt eredeti bűne, egy pillanatig sem lesznek fenntartásai. Az üldözéses jelenetek legyenek pergők, használj szűkszavú leírásokat és csak kevés időt hagyj játékosaidnak a cselekvésre.

➤**Történet:** A conventus egyik vezető mágusát meggyilkolják. Amikor már minden feltárt bizonyíték azt látszik mutatni, hogy a varázsló titokban ördögimádó volt, újabb gyilkosság történik. Ahogy telik az idő, a karakterek rájönnek, ki is valójában a néhai varázsló fiatal, kedves tanonca: egy emberbőrbe bújt démon!

GONDOK OTTHON: Néhány történet hazaszóltja a karaktereket. Ha otthoni környezetben tevékenykednek, miközben egy probléma megoldásával küszködnek vagy egy betolakodót hajszolnak, jobban megismerik lakóhelyüket. Ezek után talán nem térnek nyugovóra olyan nyugodt szívvel, mint eddig.

➤**Történet:** Sötét tündérek átkozták meg a conventusba hozott élelmet. Mindenki, aki eszik az ételből, furcsa célokat kergetve rója lakóhelyük folyosóit (a játékosok időlegesen kapnak egy 5 pont értékű Jellemvonást vagy Szenvedélyt.). Érd el, hogy eljuttassák megszállottságukat. Néhányan törnek-zúznak, mások rátámadnak az emberekre,



akadnak, akiknek folyamatosan sikoltozni van kedvük. A józanságukat visszanyert varázslóknak erőre, mágiaira és diplomácia érzékre lesz szükségük a rend visszaállításához.

TÜNDÉREK: Abban a történetben, amiben tündérek szerepelnek, nyugodtan csaponghat a fantáziád. Ha tündérek lépnek a színre, annak emlékeztetésnek kell maradnia. A tündérek mókát kedvelő teremtmények, akik nem tisztelik az emberek életét meghatározó „ostoba” tradíciókat. Az olyan megszokott irányadó elvek, mint például a halandóság, teljesen új megvilágításba kerülnek, ha a tündérek színre lépnek – vagy nem értik meg vagy örök életet ajánlanak helyette. A tündérekkel töltött időt fogd fel egyfajta vakációnak.

A Tündérbirodalomban nem működnek a valóságot meghatározó általános elvek. Ha szép dolgokra gondolsz, a karakterek egyszer csak észreveszik, hogy lebegnek. Talán még repülnek is, ha kuncogni támad kedvük. A Tündérbirodalomban látható dolgok néha szó szerint másolják névadóik ötleteit: az árvácska láttán mélységesen elszomorodsz, a lándzsafű valóban átszúrja a lábadat. Ha tündérvilágban mesélsz, próbáld meg összehazavarni a karakterek/játékosok agyát. Ezeket a teremtményeket senki sem érti, mert szinte semmi logika nincs bennük.

Ne felejtse el, hogy a tündérek sem mindig ragyogóak vagy boldogok. Az esetek legnagyobb részében a tündérvilág a körülötte található földeket másolja, gyakran azért, nehogy felismerjék igaz valóját. Ha háború és pestis pusztít a tündérek lakóhelyének közvetlen szomszédságában, ne várd tőlük az őszinte örömet.

➤**Történet:** Az egyik karaktert mágikus eredetű betegség dönti le lábáról. Az egyik mágus a könyvtár könyveiben kutatva rábukkan a gyógymódra. A gond egyedül az, hogy a gyógyításhoz szükséges virág egy nagy

hatalmú, tündérek lakta terület közepén található. Miután megtalálják a keresett helyet, kiderül, a tündérek boldogan odaadják nekik a virágot, de a karaktereknek előtte át kell esniük a tündérek próbáján...

A VÁROS UTCÁIN: A karaktereket esetenként a halandó társadalom szívébe, a városba szólítja feladatuk. A városfalak között rengeteg kaland kínálkozik. Lenyűgöző intellektusuk dacára sok mágus teljességgel járatlan a városok ügyeiben. Máshol ők a csoport vezetői, itt azonban veszélybe kerülhet egyeduralmuk. Viszont felvirradhat a bajtársak és a csatlósok napja, akik itt átvehetik a vezető szerepet.

A városok azonban egy sajnálatos ok miatt kevésbé alkalmasak helyszínül – ez az ok pedig az örökösen jelenlévő Domínium. A varázslatok és a mágikus képességek jócskán meggyengülnek. Ez egyrészt jó, hiszen a város lakói valószínűleg hamar összefognának a varázslatokkal dobálózó idegenekkel szemben. Másrészt azonban ez a papság legnagyobb fegyvere a Rend ellen, hiszen itt rengeteg szemtanú előtt ítélik el a varázslókat, ezzel pedig a lehető legnagyobb segítséget szerezhetik meg. Ezen okok miatt a mágusok inkább inkognitóban merészkednek a népesebb központokba.

➤**Történet:** Egy fiatal fiút papok felbőszült csoportja üldöz, mivel szerencsétlen képes tárgyakat irányítani távolból. Néha még a jövőből is lát felvillanásokat. A fiú, Tibi, fázik, fáradt és piszkos. Miután megszökött üldözői elől, sírva menedéket kér a karaktereknél. Tibi nagyon intelligens gyermek, akiből egy napon hatalmas mágus válhat. A karaktereknek ki kell találniuk, hogyan juttathatják ki a városból.

mesélés felsőfokon

Miután a mesélés alapjait elsajátítottad, számos kipróbálandó dologgal kísérletezhetsz. Ezek olyan technikák vagy különleges hatások, amelyek elmélyíthetik a történetet, de rosszul felhasználva csak ártnak a kalandnak. Ezenkívül nem árt, ha már mesélőként és játékosként is van tapasztalatod, mielőtt ezekkel az ötletekkel megpróbálkoznál. A következőkben tárgyalt javaslatok néha még a gyakorlott szerepjátékosoknak is gondot okoznak, és ahhoz, hogy hatékonyan működjenek, alaposan kell megtervezni és előadni őket. Ha azonban képes vagy kijátszani ezeket az adukat, olyan jeleneteket mesélhetsz, amiket játékosaid sohasem felejtjenek el.

KÉPEK A MÚLTBÓL: Ezzel a módszerrel a karakterek múltjának egyes részleteit játszhatjátok újra, amivel a történet is új hangulati töltést és fókuszot nyerhet. Az ún. "flashback" tulajdonképpen egy második történet, ami a fő cselekménnyel párhuzamosan játszódik. Ezt vagy te meséled el személyesen, vagy egyszerűen eljátszod a játékos karakterével. Sőt, akár különös gonddal meg is tervezheted ezt a párhuzamos történetet, amit aztán a fő történetbe illesztve, a főbb jelenetek közé beszúrva mesélsz majd el. A két szál időben és a térben elkülönülhet, de témájának, hangulatának vagy szereplőjének kapcsolódnia kell. Ennek a másodlagos kalandnak fűződnie kell az elsődlegeshez, egyfajta tükröképnek kell lennie, teljesebbé kell tennie a cselekmény fő vonalát.

A legtöbb „flashback” a karakter gyermekkoráról szól. A karaktert alakító játékos játssza gyermekkori önmagát, másvalaki a legjobb barátját és a nővérét.



Igen, egy karakter múltban játszódó történetében az egész csapat részt vehet. A múltból felmerülő képek technikája ajánlott például egy tündérek lakta erdőben játszódó mesében. A második történet nem más, mint a tündérek ételéből torkoskodó karakter álma.

PÁRHUZAMOS TÖRTÉNET: Az előző módszerhez hasonlóan itt is a fő cselekmény mellett játszódó kalandról van szó. Ez esetben azonban mindkét cselekményszál egyszerre zajlik. Várható, hogy egy ponton ez a két szál egymásba fonódik, és a szereplők találkoznak egymással. Valószínűleg egyszerre fejezed majd be mindkét történetet. Vigyázz a pontos időzítésre!

SZIMBÓLUMOK: Ősrégi irodalmi technika olyasmit illeszteni a történetbe, ami tulajdonképpen valami teljesen mást szimbolizál, és sokkal komolyabbá, erősebbé teheti a kalandot. Ha értelmesen hivatkozol a történetben elrejtett szimbólumokra, és kihangsúlyozod ezeket, sokkal erőteljesebbé válnak a témáid. Az Ars Magica rengeteg jelképes dolgot tartalmaz, és bár mindet felsorolni lehetetlen lenne, néhányat azért részletesebben is tárgyalunk.

A mágia a szüntelenül köröttünk kavargó, mégis felfoghatatlan, láthatatlan erők szimbóluma. Világnézettől függően a mágia a történelem hullámverésétől kezdve a mítoszok hatalmán át az egyidejűség titkáig bármi lehet. A mágia az, amit nem értünk, de megpróbálunk használni.

Az egyház az ortodox tanok és a konzervatív gondolkodás jelképe, a jó és a rossz oldalával együtt. Az egyház védelmez, de egyszersmind elnyomja az embereket. A csendes helyek megnyugtató valóságérzetét csak a Domínium területén találhatjuk meg.

A tündérek a bennünk élő elsődleges ént, a béklyózatlan tudatot szimbolizálják. A tündérek azok, akik mi is lehetnénk, ha nem nyomnánk el vágyainkat és ösztöneinket.

A Pokol erői félelmeink, a lelkünk legmélyén lapuló érzések szimbólumai. A démonok leggyakrabban láthatatlan szellemek, amik mindent elrontanak és elváltottnak, amihez csak hozzáérnek, és ebben tulajdonképpen a pusztítás mindannyiunkban megtalálható szellemére hasonlítanak.

Az értelem az a takaró, amit néhányan szívesen ráborítanak a világban dülő káoszra és félelemre, hátha ettől elviselhetőbbé válik az életük. Az értelemmel igazoljuk tetteinket, néha nem túl etikusan – hátha hibáink ezzel érényeknek látszanak. Az értelem éppen ezért saját magunk áttatásának a szimbóluma, amin néha sikerül átpillantunk, hogy meglássuk a mögötte tomboló anarchiát.

A conventusok az otthon szimbólumai. Kicsit olyan, mintha mai világunk egy múltba helyezett darabkája lenne. Mágikus természete miatt leginkább a „modern szokásokhoz” közelít, és az itt élő mágusok egyenlősége miatt a conventus társadalmi szerkezete alaposan különbözik a feudális világtól.

A mágusok a bölcs férfiak és nők ősi archetipusának jelképei, akiket kitagadott és a települések szélére kényszerített a társadalom, akikhez mégis tanácsért és testi vagy szellemi gyógyírért fordulnak az emberek. Valamennyi van bennük a tudósokból is, és ha ezt a két jelképet egymásba olvasztjuk, akkor nyeri el a karakter igazán szimbolikus jellegét.

hangulat

A kalandhoz illesztett hangulat radikálisan befolyásolja játékosaid hozzáállását a történethez. Bármilyen érzelmi töltés megteremtése kimerítő feladat, a fáradozás viszont busásan megtérül a végén. Ennek az alaptechnikája nagyon egyszerű. A játékosok gyakran kivesézik a mesélő hangulatát és érzelmi állapotát. Vadásznak a különböző célzásokra vagy utalásokra, és ha megtalálják, nem haboznak használni őket. Ha tehát ostoba módon játszol, ne várj el más viselkedést játékosaidtól sem. Teremtsd meg a hangulatot, és csak akkor szakíts vele, ha nincsen más megoldás.

A hangulat megteremtéshez először is neked, mesélőnek kell eldöntened, milyen légkörű történetre gondoltál: félelem, sajnálat, undor vagy talán öröm legyen-e uralkodó. Ennek kiválasztása után a többi már egyszerű. Abban egészen biztos lehetsz, hogy ami benned félelmet kelt vagy örömet okoz neked, az másokban is hasonló érzéseket fog kiváltani. Miután rájöttél, milyen hangulatú mesét szeretnél tervezni (ez kellő gyakorlattal nem több pár percnél), ülj le, és ne hagyd, hogy bármi megzavarjon törekvéseidben. Ne hagyd más hangulati elemek beszívargását; egyszerűen nem is léteznek. Ha félelmet akarsz kelteni a többiekben, senkit se engedj viccelődni. Minden kimondott szavadnak erősítenie kell a megalapozni kívánt hangulatot. Használd a táblázatban közölt példákat.

A csata hangjai

A legtöbb történet a két szembenálló fél találkozásával és csatájával végződik. Leggyakrabban ez a kaland legizgalmasabb jelene, de mindezt a nagyszabású előzmények után egyszerű kockadobásokkal elintézni szétségtörés lenne. A történetben szereplő csaták legyenek pergők, lebilincselők és teljesen fárasszák ki a játékosokat.

Amikor szerepjátékokkal mulatjuk az időt, arra törekszünk, hogy sokat emlegetett, epikus történeteket sikerüljön létrehozni. Ennek szellemében valóban kiábrándító az egyszerű kockadobálás szintjére lealacsonyított csata. A

kocka egyetlen célt szolgál a küzdelem menetében: a szerencse modellezését. Egyszer mindenkire rámosolyog a szerencse, és akkor biztosan talál. Szerencse Úrnőt természetesen nem hagyhatjuk figyelmen kívül, mégis sokkal kifízetődőbb a csata drámai hangulatát a kockadobásokon kívül mással is érzékelteni.

A mesélő ezt a különleges hangulatot több módon is elérheti. Először is, írd le aprólékosan a küzdelem helyszínét. Hadd legyenek tisztában játékosaid azzal, milyen környezetben csatáznak, mit is mond öt érzékük. Amennyiben már tudják, mi van körülöttük, rögtön hasznát is vehetik az információnak, és nem sima kockadobásokkal kezdenek. Ha viszont gyengén adod elő a táj leírását, kétségtelenül káoszba fullad az egész jelenet.

Képzeld meg például, hogy azt a fogadót írod le játékosaidnak, ahol a karakterek megszállnak éjjelre. „Oké, megérkeztek a kissé elhanyagolt ivóba, aminek neve... ööö... Áldozati Bárány. Kivesztek három szobát, majd nyugovóra tértek.” – közöld a csapattal. Az éjszaka későbbi részében haramiák támadnak a karakterekre, és az életükért kell küzdeniük a fogadóban. Mivel nem kaptak részletes helyszínrajzot, a karakterek inkább előlőrták a kardjaikat, aztán jöhet a kockadobás. A hiányos leírás pedig teljes felfordulást okozhat. Az egyik játékos szerint a fogadó több mint egy emelet magas, és közli, hogy leszalad a lépcsőn. A másik játékos szintén így tett volna, ha tud a lépcsőről, így viszont mozdulni sem tud hézagos leírásod miatt. A teljes helyszínábrázolás biztosíték arra, hogy a történet nem válik monotonná és nem omlik össze.

A következő példa megmutatja, hogyan változtathatod a helyszínrajzokat a csata leírásának részévé: „Egy hetes, kimerítő utazásotok után fáradtan estek be az Áldozati Bárány nevű, meglehetősen ódonnak tűnő fogadó ajtaján. Az előtérben egy különböző méretű fémkupákkal telirakott kocsmapultot vesztek észre. A pult mögött, rögtön előtettek, egy meglehetősen jó húsból levő, sunyi tekintetű, fogatlan vigyorú öreg férfi áll – láthatóan a fogadós. Miután bezsebelte a pénzt, mindannyiőtoknak megmutatja a szobáitokat. Végigsétáltak egy folyosón, ahol az elmúlt évek alatt elburjánzott penész szaga csapja meg orrokat. Láthatóan minden szoba a földszinten található, és bár kintről úgy tűnt, hogy az épület emeletes, sehol nem láttatok felfelé vezető lépcsőt.” Senki sem vár el tőled bántóan aprólékos leírásokat, ha viszont harcra kerül a sor, a karaktereknek ismerniük kell környezetüket. Egy ilyesféle környezetrajz segítségével a játékosok tudják, mivel is van dolguk, és megpróbálhatják javukra fordítani azt, hogy ismerik a területet, ezzel pedig a kockadobások is szórakoztatóbbak és egzotikusabbak lesznek.

Nem csak a környezetet kell részletesen leírni, hanem a csata eseményeit is. A legtöbb küzdelem látszólag nem is áll másból, mint hogy az ellenfelek felváltva egymást csépelik, ami ismét az unalom határait súrolja. Ennek elkerülése végett írd le, mi történik az ütésváltás után. A leírásnak pedig elég lelkesnek kell lennie ahhoz, hogy a többiek is elragadják a lendületet. Például egy célját tévesztett csapás után bejelentheted: „Ütésed lecsúszik ellenfeled páncéljáról, viszont pozdorjává törli mellette a korlátot. Ha szerencséd van, következő támadásoddal lelökheted a lépcsőről.” Az ilyen és ehhez hasonló bejelentések – akárcsak a csatater leírása – lángra lobbantják a játékosok képzeletét. A lelkesedés pedig erősen csökkenti a kockadobások jelentőségét, amelyek helyét a képzelet veszi át.

Nyugodjék békében

Ez a mottó egyfajta jelmondattá vált a szerepjátékok világában. Az egyetlen szabály, amit minden mesélőnek be kell tartania, az a holtakra vonatkozó kitétel: ha egy-

szer valaki meghalt, hagyd békében nyugodni! Unalmas és fásaszító a halált csodálatos módon túlélő karakter kliséje. Ha mindenképpen használni akarod, alkalmazd a rendkívül gonosz ellenfelek esetében. Semmiképpen ne támassz fel karaktereket, hacsak a játékos nem csap irgalmatlan nagy hűhót.

Ennek okai egyáltalán nem bonyolultak:

- Ha a karakterek visszatérhetnek a halálból, az élet szentsége triviálissá válik.
- Hermész Rendje nem ismer feltámasztó varázslatokat, így a karakterek újjászülése még mágikus módozatokkal sem képzelhető el.
- A halál visszavonhatatlan dolog. Ha ezt jelentéktelennek tünteted fel, akkor fokozatosan megszűnik a játékosok veszélyérzete és nem értékeli többé a történeteiben felbukkanó drámát.
- Amikor meghalsz, a lelked a Mennybe vagy a Pokolba távozik, esetleg a földi árnyékvilágban marad fogolyként. Miután megkaptad jutalmadat vagy büntetésedet, a lelked végérvényesen elveszett a világ lakói számára, tehát nem is születhetsz újjá. Csak akkor támaszthatnak fel, ha a lelked továbbra is a földi világban kóborol, és még akkor is előfordulhat, hogy a lélek elutasítja korábbi testét.

a játékos és a mesélés

Habár játékosként kevés beleszólásod van az általad játszott kalandok megalkotásába, a szereped még mindig jelentős a történet fejlődése szempontjából. A mesélő kitalálja a mese előzményeit és nagyjából sejtí, mi történik majd a kalandban. Te azonban karaktered cselekedeteivel és kinyilatkoztatásaival ténylegesen eldöntöd, hogyan is alakul a cselekmény. A mesélés tehát nem más, mint a mesélő és a játékos ötleteinek összeegyeztetése. Ez viszont azt jelenti, hogy a játékosnak tanácsra van szüksége, hogyan viselkedjen a történetben, a mesélőnek pedig elkél a segítség a mese megalkotása közben.

A következőkben néhány ötletet adunk a játékosoknak.

Hogyan lehetsz jó játékos?

Az Ars Magica koncepciója szerint rád hárul a felelősség, hogy eldöntsd a karaktered (karaktereid) cselekedeteit és szavait, és alkotó jelleggel részt vegyél a történetben. Ne becsüld le azt a – jó vagy rossz – befolyást, amit játéktílusod gyakorolhat a mesére. Ha valaki lelkesen és jól játszik, a parti többi tagja könnyebben követi a példáját; a kifejező szerepjáték szinte ragályos.

A legtöbb játékos két kategóriába sorolható: proaktív és reaktív.

A proaktív játékos különlegesen motivált. Gyakran egyedül indul kalandozni, és saját történetekkel rukkol elő. Élénk képzelőerővel rendelkezik, és bármit életre kelt, amit csak megérint, fényt és életet hoz a sagába. Ez a viselkedésforma nem hagyja leülni a mesélő hangulatát sem, a végeredmény pedig számos izgalmas történet lesz. Ha azonban túlzásba viszi a dolgot, a proaktív játékos állandóan a reflektorfényben szeretne lenni, amivel mindenki mást (a mesélőt is) háttérbe szorít. Az ilyen játékos néha még a mesélővel is vitába keveredik a történet folytatása kapcsán, mivel állandóan változtatásokat szeretne eszközölni a mese alapvázlatában. Bár a

A történet időzítése

Mennyi idő telik el a kalandok között? Ez egyáltalán nem ostoba kérdés. Minden eltelt évszak több hónapnyi tanulást jelent a varázslóknak, minden elszállt év egyre közelebb sodorja a karaktereket a halálhoz. Éppen ezért valahogyan szabályoznod kell ezt az időmennyiséget. Ha a történetek gyors egymásutánban követik egymást, a mágusoknak nem lesz idejük fejleszteni Művészetüket és varázslataikat, akik pedig fiatalon kezdték a sagát, azt sem tudják, milyen az öregkor. Másrészt azonban minél több idő telik el, annál gyorsabban fejlődnek a varázslók, a csatlósok meg a bajtársak pedig annál gyengébbnek tűnnek. A helyes megoldás valahol a kettő között található, tehát a gyakori történetek nem hagyják ellustulni a karaktereket, viszont elegendő idejük van fejlődni.

Az elmúlt idő meghatározásának egyik módja kijelölni egy átlagos értéket (például évenként egy kaland éppen elegendő). A történetek között eltelt évszakok számát egyszerű kocka-dobással is megtudhatod. Kicsit bonyolultabb megoldás egymás után végigjátszani egy kapcsolódó kalandokból álló történetfűzért, amit néhány évszak vagy éppen pár év pihenés követ.

Ha nem ezt a módszert követed, dönts belátásod szerint. Ne feledd, hogy néhány karakter éppen a kalandozásból tartja fenn magát. A különleges erőfeszítéseket követelő kalandok szerencsére nem túlzottan gyakoriak. Így hát ha a karakterek valahogy mégis szeretnének megélni, találniuk kell valamilyen munkát a normális életben is.

lelkesezés dicséretes dolog, nem szabad megfélekezni arról, ki a játékvezető. Jogod van úgy játszani karakteredet, ahogyan kitaláltad, de eközben nem illendő mások szórakozását elrontani. A történetet karaktered cselekedetein keresztül módosíthatod. Játékosként a csapat egyik tagja vagy.

A reaktív játékosok az előző típus ellentétei. Mindig az éppen aktuális probléma megoldására koncentrálnak, és semmilyen, karakterük fejlesztésére vonatkozó távlati elképzelésük nincsen. A történet befejezése után ezek a játékosok félreteszik karaktereiket, és várnak, amíg legközelebb ismét szükség lesz rájuk. Ezen csoportba tartozó játékosok tehát csak akkor tesznek valamit, ha a többiek noszogatják őket. Extrémebb esetekben meg sem szólalnak, csupán helyszínről helyszínre követik a többieket, és megtámadnak mindenkit, akit lehet. Nincsen szikrányi motivációjuk se. A csapat többi tagja pedig azon tűnődik, miért is vesznek részt egyáltalán ezek az emberek a játékban. Szomorú, de ezek a játékosok gyakran kezdők, akik még nem igazán értették meg a szerepjáték lényegét.

Az előzőekben felvázolt kép természetesen távolról sem teljes. Lehet, hogy te magad egyik csoportba sem illesz bele, de biztosan ismersz legalább egy ilyen játékost. Nem vagyunk tökéletesek, és azért, mert valamelyik csapattársad a fenti kategóriák egyikébe tartozik, attól még nem menthetlen. Nem mindenki képes órák leforgása alatt tökéletes játékossá válni. Sőt, a szerepjátékosok legtöbbször átlában évekre telik, míg elsajátítják ezen művészet titkos módszereit. Mindenkinek el kell kezdenie valahol, és senki sem fejlődik egyforma mértékben. Csak saját magadra koncentrálj, ne mások hibáira, és hidd el, ez a bölcsesség megalapozza eredményét.



Javasolt módszerek

A következőkben felsorolunk néhány ötletet, amelyek felhasználásával saját játékkultúrát vagy éppen másokét is fejlesztheted. Saját módszereidet kétségtelenül jobban fogod kedvelni, de az itt felsoroltak nem rosszak kezdésképpen.

- **Tiszteld a mesélőt** – semmivel sem lehet jobban elhúzni az időt, mint a játékos és a mesélő felesleges vitájával. Valószínűleg úgy érzed, igazságtalanság történt veled, máskülönben nem tiltakoznál. Ez azonban még nem indok arra, hogy elrontsd mások szórakozását. Ne feledd, a szórakozás és nem a vitakozás kedvéért játszol. A játék végéig tedd félre ellenérveidet.
- **Játszd ki képességeidet** – a karakterlapodra felírt számok nem csak helykitöltés céljából kerültek oda. Ezek irányadók, melyek segítségével valóságghűen játszhatod karakteredet. –3-as ügyességgel ne zsonglörködj kéksekkkel, ha nem kívánsz megsebesülni. Azért, mert nincsenek emberfeletti képességeid, még lehet belőled igazi hős.
- **Jegyzetelj** – akkor lesz szükséged annak a vén szipirtyónak a nevére, aki három héttel ezelőtt felpofozott, amikor a legkevésbé számíthat rá. A jegyzetek igen fontosak a játékban; nem hagyatkozhatasz állandóan az emlékezetedre.
- **Próbáld beilleszkedni** – a társaságodban utazó emberek a barátaid. Sőt, ami még ennél is fontosabb: az életedet is rájuk bízod. A csapaton belüli veszekedések romba dönthetnek egy jó mesét. A néhanapján felmerülő viták még hasznára is lehetnek egy valóságghű történetnek, de állandóan veszélyeztetik a csapat egységét. Ne feledd, hogy az ellenség nem a társaid között található... általában.
- **Vegyél részt teljes erőbedobással a játékban** – ezt nem lehet eleget hangsúlyozni. Mindenki szórakozni érkezett.

Akárcsak te. Ne csak ülj, mint egy rakás szerencsétlenség, hanem vegyél részt a játékban! Pontosan annyit kapsz vissza egy kalandból, amennyit te is belefektettél.

- **Próbáld megérteni a történetet** – tőled függ, milyen mértékben veted magad bele egy történetbe, és gyakran az is számít, mennyire tiszteld a mesélőt. Ha a mesélő szerint valami így vagy úgy történt, neked kell elképzelned. Ne vitakozz a mesélővel, fejleszd kreatívabbá képzelőerődet. Ha a világ nem válik valóssá a képzeletedben, a játék sem lesz az.

Amit el kell kerülnöd

- **Ne legyél hangulatromboló** – a mesélő egy szórakoztató történetet próbál nektek előadni. A legkevesebb, amit megtehetsz, hogy tiszteletben tartod munkáját és nem viselkedsz hangulatromboló módon. A drámai jelenetek megtervezése nehéz feladat, és ha ellenségesen viselkedsz, cseppet sem könnyít meg a munkáját.
- **Ne hagyd, hogy egoizmusod akadályozza a történetet** – olyan karaktereket játssz, akik jól kijönnek a többiekkel, és nem gördítenek akadályokat eléjük. Ne követeld magadnak az összes figyelmet. Mindenkinek biztosítani kell az esélyt, hogy hozzád hasonlóan játszani tudjon.
- **Ne késs el** – mindenki elfoglalt, ez egyáltalán nem titok. Most azonban nem csak rólad van szó, hiszen többen rád várnak, hogy elkezdődhessen végre a játék. Próbáld meg időben érkezni, és ha nem vagy rá képes, jelezd előre, nehogy a többiek feleslegesen idegeskedjenek.
- **Ne érkezz felkészületlenül** – játékosként tényleg nem kell olyan sok dolgot fejben tartani: kocka, szabálykönyvek, tollak/ceruzák, papír és a karakterlapod. Igen, néhányan tényleg megelégednek a karaktereikről! Elővigyázatoságképpen adj mesélődnek is egy másolatot a karakterlapról, hátha egyszer igazán rohannod kell.
- **Ne zaklasd az új játékosokat** – néhány tapasztaltabb játékos szeret a kevesebb tudással rendelkező társuk piszkálásával szórakozni – „Na igen, minden sárkány szereti, ha megcsiklandozzák!”. Az új karakterek megölése vagy megsebzése egyáltalán nem szórakoztató. Gondolj arra, hogyan éreznéd magadat, ha mindez veled történné. Ha következetesen zaklatsz valakit, ne csodálkozz, ha egyszer csak nem jön többet játszani.

UI.: A helyes és helytelen játékról szóló okfejtéseinket valóban jól át kell gondolni, és a parti természete sem elhanyagolandó kérdés. Mindenki szórakozni jött, nem csak te, így hát tiszteld azokat, akikkel együtt kalandozol.

A karakterek szerepei

Ne feledd, minden karakter egyenlő szerepet játszik történetekben, még akkor is, ha hatalmuk nem egyenlő. A történeteket képzeld el úgy, mintha egy szappanopera epizódjai lennének, középpontban ugyanazon személyek csoportjával, de közben legalább négy vagy öt másik cselekményszál bonyolódik egyszerre. Minden karakter története (vagy cselekményszála) egyformán fontos és érdekes, legyen a játékos csatlós vagy mágus, és mindezen különálló történetekből áll majd össze a „kaland” cselekménye. Amikor szerepet játszol, legalább annyira értékeld a többi karakter történetét, mint sajátodat, és tegyél meg mindent azért, hogy ezek a történetek valódivá, gondolatébresztővé váljanak. Különböző karaktereknek más konfliktusok fontosak. Sikerült a varázslónak visszaszerzenie Askatunggasay botját? Sikerül a bajtársnak felülkerekednie az idős báró iránt táplált gyűlöletén? Vajon be tudja-e bizonyítani a fiatal csatlós a bátorságát, és el-

nyeri-e az őrmester tiszteletét? Ezekkel a kisebb fontosságú cselekményszálakkal sokkal élvezetesebbé válik az egész szerepjáték. És ha a többi játékos odaadón figyel a játékosodat, megértő közönség követi karaktered életének fontosabb eseményeit.

milyen karaktert válasszak?

A karakter megalkotása kifizetődő folyamat. Ha minden lépést alaposan meggondolsz, a végén olyan személyiséggel állhatsz elő, amely hosszú évekig biztosítja a szórakozásodat. Igazából nem lehet receptet adni egy karakter megteremtéséhez. Egészen addig, amíg egy neked tetsző egyéniséggel sikerül előállnod, azt mondhatod, jó munkát végeztél.

Fontos, hogy tisztában legyél karaktered személyiségével, de azt is el kell döntened, milyen szerepet akarsz megformálni. Keményen dolgozó csatlóst, gondtalan bajtársat vagy hatalmas erejű varázslót? Bár lényegében ez a három nagy csoport létezik, ezeken belül a lehetőségek végtelen skáláját találod (lásd a karakteralkotással foglalkozó fejezetben közölt példakaraktereket).

Ne feledkezz meg arról sem, hogy az Ars Magica játéktípusát használva minden történetben válthatod személyiségedet. Saját történeteink mindig a mágusok (és néhány bajtárs) tanácskozással kezdődnek. Ez gyakran igazán emlékezetes szerepjátékot eredményez, és az egész ságán keresztül fenntartja a folytonosság érzését, valamint minden játékosnak biztosítja a lehetőséget arra, hogy mágus karakterével játsszon – legalább egy darabig –, ami pedig alkalmat nyújt a karakterek fejlesztésére. Az ilyen tanácskozásokon azonban azt is meg lehet beszélni, ki vesz részt a következő expedícióban és ki marad otthon.

Mágusok

A varázslót a legnehezebb eljátszani. Egyrészt ismerned kell a varázslásra vonatkozó szabályokat, hogy gyorsan eldönthesd, mit is akarsz tenni. Hatalmas különbség van a jól és a rosszul használt varázslatok között, ha tehát felkészületlenül próbálkozol egy mágus eljátszásával, könnyen veszélybe sodorhatod a küldetést és csapatod tagjainak életét. Emlékezz – te vagy a felelős a küldetés sikeréért vagy bukásáért.

Mágusként egyike leszel a történet fő fókuszainak. A küldetés célja tulajdonképpen a te célod, társaid pedig azért tartanak veled, hogy segítsenek ennek elérésében. A csatlósoknak parancsolsz, a bajtársak pedig (remélhetőleg) tisztelettel tekintenek rád. Bár igen csábító átérezni a vezérség izgalmát, egyben hatalmas felelősség is. Éppen ezért sokkal kellesebb olyan karaktert alakítani, aki mentes ettől a felelősségtől.

Ha varázslót játszol, ne erőltesd a többiekre vezérségedet, különösen akkor nem, ha ezzel elrontanád a többiek szórakozását. És természetesen ne varázserőddel kényszerítsd rájuk az „együttműködést” – a zsémbesebb csatlósok még kísértést éreznének arra, hogy elvágják a torkodat álmokban.

Erőfitogtatásként varázserőddel büntetni csapatod tagjait már túlmegegy a játék határain, még akkor is, ha a történetben értelme van. Ne feledkezz meg arról sem, hogy bár cselekedeted esetleg illik a karakterhez, te játékosként teljes felelősséggel tartozol a kitalált személyiség tetteiért, hiszen te teremtetted meg.

Ne hagyd, hogy bármelyik játékos feleslegesnek

A hangulat érzékeltetése

Jó pár különböző mesélési módszer létezik, amelyek segítségével érzékeltetheted a történethez illő hangulatot. A legdrámaibb és a leginkább megszokott érzelmek kifejezésére használd fel a következő pár ötletet:

• **GYŰLÖLET:** Beszédstílusod legyen nagyképzű és kiállhatatlan. Inzultáld és ócsárolj a karaktereket. Nézd le őket. Mosolyogj gúnyosan, szívd a fogadat. Tégy úgy, mintha a karakterek bűzlenének. A gyűlölet fokozására az egyik legjobb módszer lehetlenné tenni, hogy megtámadják gyűlöletük tárgyát. Ezt mind fizikai, mind pedig morális eszközökkel is elérheted.

• **BUJA:** Játssz túl beszédstílusodat, artikulálj lassan és széles ajakmozgással. A szavak egyszerűen csak csúszszanak ki a szádból. A megfelelő időpontban morogj vagy nyögj. Mindig kérdezz. Ameddig így teszel, te irányítod a beszélgetést. Félig lehunytt szemekkel méregetsd a játékosokat. Egy jó terv hallatán nyald meg ajkadat. Dolgozd meg a valódi világ hangulatát is; szoba legyen homályosan megvilágítva és megfelelő zene szóljon.

• **FÉLELEM:** Gyorsan váltogasd beszédstílusodat, és mély, monoton hangon beszélj. A játékosok útjába akadó karakterek leírása legyen egy kicsit szokatlan, természetellenes. Csak a legszükségesebb esetben hagyd magad félbeszakítani. A karaktereket csábítsd ismeretlen helyekre, próbálj meg ezzel félelmet keltetni bennük. Emeld fel hangodat a csúcsjeleneteknél vagy ha azonnali cselekvésre van szükség. A félelmetes jelenetek alatt ügyelned kell arcki-fejezésedre. Ha felismerhetetlen dolgokat írsz le, ráncold szemöldöködöt vagy nézz tágra nyílt szemekkel. Szinte robbanj szét az érzelmektől, amikor a félelem tárgya végre rátalál a karakterekre. A sötétség elengedhetetlen. Ha vannak gyertyáitok, használjátok azokat is. Néha lekapcsolhatod a lámpákat. Ha meg tudod tenni, tedd a szobát hideggé.

vagy elhanyagoltnak érezze magát – te vagy a csapat és a küldetés vezetője. Próbáld meg elkerülni azokat a helyzeteket, amikor az egész parti unott arccal gubbaszt a helyén, míg te remekül szórakozol, mert madárrá változtál, és így kémlelsz körül a környéken vagy egy fával beszélgetsz egy álló hétig. Néhány csapatban azonban a többi karakter pont ezt az időt használja fel a régi rivalizálásokról lerendezésére, a barátságok kibontakoztatására és a viccelődésre. Szerepjátszani mindig lehet, még akkor is, ha a mesélő éppen nincs a közelben.

Bajtársak

Talán a bajtársakat a legkönnyebb alakítani, hiszen ők hasonlítanak legjobban a többi fantasy szerepjáték szereplőire. Nem rendelkeznek a mágusok legendás hatalmával, viszont nincsenek annyira alárendelve másoknak, mint a csatlósok. Elegendő erénnyel és hátránnyal rendelkeznek ahhoz, hogy különlegesen érdekes karakterekké váljanak. Sőt, néhány parti a tradicionálisabb játéktílushoz ragaszkodva csak bajtársakból állítja össze a csapatot.

Bajtársként el kell döntened, milyen kapcsolatban állsz a

conventusszal és az expedíciót vezető mágussal. Jó természetű és engedelmes, esetleg szabadlelkű és elviselhetetlen személyiség vagy? Igen, nagy a kísértés szabadon szárnyaló karaktert készíteni. Egyébként is, azért játszunk ilyen játékokat, hogy végre senki se mondja meg, mit csináljunk. Ha azonban senki sem engedelmeskedik a vezetőnek, semmi sem megy úgy, ahogy kellene. Nem beszélve arról, hogy ha éppen te játszol majd varázslót, biztosan megbecsülnéd a segítőkész bajtársakat, szóval nem árt, ha te is ilyen leszel. Ha egy parancsnok áll feletted, még nem veszítetted el cselekvési szabadságodat, egyszerűen csak nem állsz egyenlő szinten az illetővel.

A bajtársakra hárul az a fontos feladat, hogy végigkialauzolják a mágusokat a számukra érthetetlen birodalomban – a halandó világban. A legtöbb mágus a Műhely és a ritka intellektuális lét gyermeke. Elveszett báránnyákként tévelygnek a halandó társadalom vadonjában. A bajtársaknak kell közvetíteniük a mágusok és a „normális emberek” között.

Csatlósok

A csatlós megszélyesítése különleges erőfeszítést igényel a játékostól: az engedelmesség és a hűség megformálását. A conventusok nem tűrik meg falaik között az engedetlen vagy a fegyelmezetlen csatlósokat, tehát ha jól játszod szerepedet, pontosan kell követned az utasításokat. Esetenként nem könnyű eljátszani egy összetett, érdekes, ám cseppet sem hatalmas karaktert, különösen a kevésbé tapasztaltabbak számára. A szerep viszont megéri a fáradozást. Gondolj rájuk a saga közlegényeiként; ők azok, akik árkokat ásnak és megrohamozzák az ellenséges vonalakat – számtalan háborús film hősei. Ezekben a filmekben ezek a karakterek különösen elevenek. Ez a szerepjátékban sem lehetetlen.

Egyik módszer a megformálásukra a kisebb nagyobb hátulütők kijátszása. Ha a bajtársad elviselhetetlenül makacs, esetleg alacsony Észleléssel lett megátkozva, hosszú távon unalmas alakítani. Csatlósod nyakasságát vagy gonosz természetét azonban teljes lelkesedéssel kidomboríthatod, hiszen tudod, hogy nem vagy hozzáláncolva ehhez a szerephez (hiszen bármikor kiválaszthatod a conventus valamelyik másik csatlósát). A csatlósok igen hasznosak és szórakoztatóak, némi változatosságot nyújtanak, mert végre nem egy



„oszlopos” személyiséget alakítasz. Belőlük válhatnak a legkidolgozottabb és leghírhedtebb karakterek.

Mivel a csatlósok eljátszása nem annyira megerőltető, mint a mágusok vagy a bajtársak megformálása, nem ritka, ha valaki egyszerre több ilyen szerepet alakít egyszerre vagy egy mágus, esetleg bajtárs mellett egyidejűleg egy csatlóssal is játszik. A csatlósok gyakran részt vesznek az utazásokon, ilyenkor pedig azok alakítják őket, akiknek még van erejük egy másik személyiség megformálására. Ne degradálódjanak névtelen szolgálkává. Fontos szerepet töltenek be a sagában, éppen ezért nem szabad őket elhanyagolni.

karakterlap

Nem _____
Méret _____
Önbizalom _____
Jelenlegi Önb. _____

ÁRTASSÁGOK

Jellegzetesség

Első csapás = Sebesség + Képzettség + Gyorsaság – Málha
 Támadás = Támadás járuléka + Képzettség + Ügyesség
 Sebész = Fegyver sebzése + Képzettség + Erő
 Sebütés = Páncél védelme + Méret + Állóképesség (+6 Küz-
 delemben)
 Kimerültség = Állóképesség – Málha

Hárítás = Képzettség + fegyver járuléka - Méret (+6)
Kitérés = Képzettség + Gyorsaság - Málha - Méret (+6)

[illegible]

Sértetlen	X	X	Friss
Sebesült			Kifulladt
Könnyen sérült			Fáradt
Közepesen sérült			Kimerült
Súlyosan sérült			Kába
Tehetetlen			Öntudatlan

GRIMOIRE

a varázslat neve	szint	tech. és forma	pluszok	mester-varázslat?

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

Fókusz és jegyzetek:

erények és hibák

Jellemvonások

hírnév

_____ [] _____

_____ [] _____

Jellegzetesség

elszerelés

Tárgy	Súly

Tárgy	Súly

Súly összesen: [] – Erő [] + [] = [] Málha

Ha az erő egyenlő vagy kisebb 0-nál, akkor Súly összesen = Málha

a csapat

Karakter	Játékos	Megjegyzések

Jegyzetek