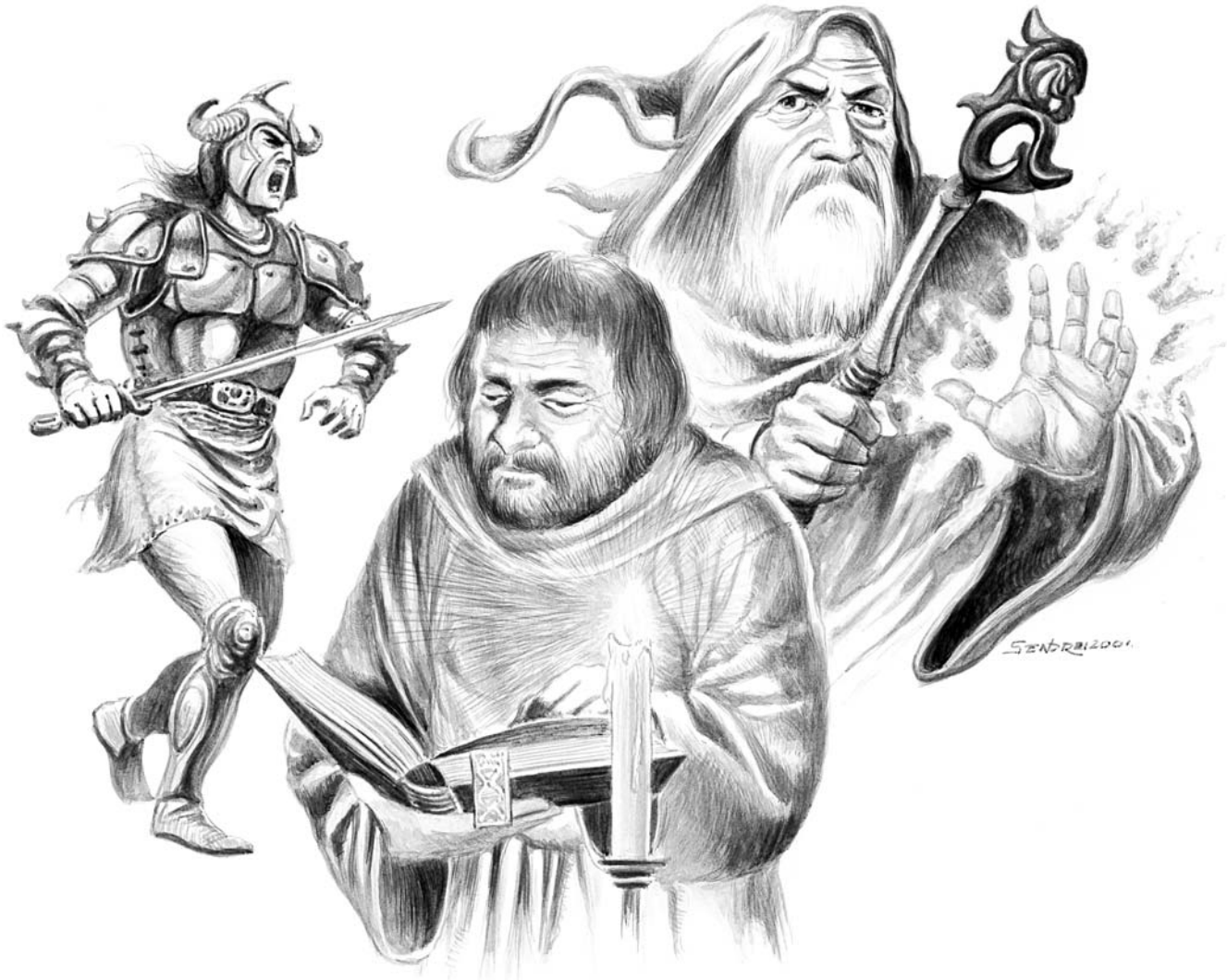


# Szabályok



## 4.1. Különleges Dobások

Az összes százalékos dobásnál – azaz többnyire ott, ahol valamely Tábla célszámára kell dobni – érvényes a Különleges Dobások szabálya. Egy harci szakaszban mind a támadó, mind a védekező fél dob valamilyen célszámra (Támadódobás, Varázslatdobás, illetve Páncélvédő, Esszenciapajzs-dobás, valamint bármilyen jártasságpróba), ezért oda kell figyelni, hogy kire vonatkozik az esetleges különleges dobás hatása. Célszerű, ha a Mesélő olyan hatást mesél be valamilyen különleges dobás esetén, amely megváltoztatja a küzdelem menetét, ám nem dönti el azt.

**01 – abszolút siker.** Ha a célszámdobás ennyi lett, akkor olyan esemény történik (a Mesélő határozza meg), amely a karakter szempont-

jából szerencsésen befolyásolja a küzdelem menetét. Ez lehet extra sebzés, különösen jó páncélvédés, melyben sérül az ellenfél fegyvere, különösen erős varázshatás, vagy éppen mágikus visszaverődés a mentődobás esetén... avagy bármi más, amely belefér a „szerencsés” szó jelentésébe. Nem harci események közepette is valamilyen szerencsés véletlen történik.

**00 (100) – abszolút sikertelenség.** Ha a célszámdobás ennyi lett, akkor olyan esemény történik (a Mesélő határozza meg), amely a karakter szempontjából szerencsétlenül befolyásolja a küzdelem menetét. Nem harci események közepette is valamilyen szerencsétlen véletlen történik. Általában a magas dobások már önmagukban is sikertelenséget jelentenek, ezért a 00 nem csupán valamilyen cselekvés sikertelenségét, hanem valóságos katasztrófát jelöl.

Cadmorun zihálva térdre roskadt, s minden erejét össze kellett szednie, nehogy a puhaszemű, sárga homokba omljon. Szemhéja égett a rátapadt porszemektől, homlokáról szemébe csorgott vére, s a fájdalom elemi erővel mardosta minden tagját.

Legyen hát vége... rebegette egy hang a tudatában, s ő megadóan leeresztette kardját. Minden ellenállás értelmetlen...

Legyen mindennek vége...

Remegve a közeledő barbár felé fordította fejét, hogy ha megakadályozni nem tudja, legalább láthassa a halálos csapatát. A fekete óriás vigyorogva lépkedett felé, szemernyi kétséget sem hagyva afelől, mi következik. A lelátón több ezer ork és párszáz hegyi barbár tombolt: egytől egyig érezni véltek már a kifröccsenő vér bódító illatát.

– Öld! Öld! Öld! Öld meg!

Cadmorun megrázta a fejét.

A barbár már ott tornyosult előtte, eltakarta az aréna fölé hágó tűzhájas napot. Egy irdatlan izomköteg a magasba emelte a szigonyt.

A kis elf összerándult a félelemtől, eszébe sem jutott, hogy felemelje a karjára csatolt ormótlan pajzsot. Aprócska rágcslóként reszketett a fekete gigász mellett, s oly szánalmas volt e pillanatban, hogy a lelátón üvöltő barbárok egy része csalódottan felhördült: arra számítottak, hogy legalább megpróbálja védeni magát.

– Öld meg! Öld! Öld! Öld! Belezd ki! – Az orkokat bezzeg nem zavartatta semmi, s mivel jóval többen voltak az arénában, mint a barbárok, azonnal felizzott a levegő a küzdőtér felett.

– Öld! Öld! Öld! Öld!

A fekete óriás szétterpesztett lábakkal állt az elf fölött, s az utolsó pillanatig kiélvezte a hatalmat, amit kezében tartott: eljátszadozott néhány szemhunyasnyi időre a sebesült elf életével.

– Öld! Öld! Öld! Öld! Belezd ki!

Cadmorun lehajtotta fejét, igyekezett felkészülni a nagy utazásra.

Legyen hát mindennek vége...

Most...

A barbár azonban valamiért még közelebb akart lépni, talán hogy felülről épp az elf nyakszirtjét döfhesse át. Az utolsó mozdulat lendülete azonban megakadt, ahogy a hatalmas test elbotlott a földön rángatózó elf lábában.

– Öld! Öld! Öld! Öld!

Shhhhhhhh...

Hogy egyensúlyát el ne veszítse, gyorsan ledöfte a szigonyt, de az célt tévesztett, és Cadmorun feje mellett hasított a homokba. A következő pillanatban a barbár már zuhant is, teljes súlyával előredölvé, kimeredt szemekkel, pofáján még mindig azzal a szadista vigyorral, ami az elébb ült ki rá.

Cadmorun felsikoltott, ösztönösen megpróbált kigurulni a zsákként felé zuhanó testhegy alól, de ez már csak félig-meddig sikerülhetett...

DAMMMMMM!!!

A barbár elterült, terjedelmes sárga porfelhőt kavarva. Cadmorun karjába sajgó fájdalom mart: a barbár csaknem összelapította jobbját. Ám amikor odakapta tekintetét, dermedten látta, hogy egy keskeny penge hegye áll ki a barbár széles hátából.

Az aréna egy csapásra elhallgatott. Néma csend támadt, csak a barbár sebéből áramló vér szolid bugyorgását lehetett hallani.

Az én kezem! Az én kezem!

Cadmorun nem érezte a fájdalmától, de tudta, hogy a kard markolatát még mindig görcsösen markolja a hulla alatt.

Életben maradt.

A Sors akarta így – gondolta az elf, és fáradtan lehunyta szemét.

## 4.2. A Sorspróba

A sorspróba a Káosz Szerepjáték egyik sajátossága. Nem szabad elfelejteni, hogy Worluk világán a Rend és a Káosz örökös küzdelméből jelenleg a Káosz javára billent a mérleg nyelve, s hogy a világ számos pontján kaotikus erők uralják a történéseket. Igaz, az elmúlt évtizedben sem Yvorl, sem Mark'yhennon nem mutatkozott és nem éreztette hatalmát a halandókon, ám számos kisebb istenség igyekszik kihasználni e vihar előtti „szélcsendet” saját céljaira. Amikor egy karakter elindul útján, sohasem tudhatja, miféle sorsot szánnak neki az istenek, s milyen körülmények befolyásolják a sorsát a leglényegesebb pillanatokban. Akadnak olyanok, akik élvezik a sors fíntorait, és a szerencséjükben bízva igyekeznek boldogulni, míg mások megpróbálják a saját kezükbe venni a sorsukat, és mindent elkövetnek, hogy ne legyenek az istenek játékszerei...

A sorspróba alkalmazása nem könnyű feladat. Élvezetessége és hasznossága nagyban függ a Mesélő találatkonyságától és ötleteitől. Azoknak a Mesélőknek, akik nem tudnak spontán reagálni a váratlan helyzetekre, nem javasoljuk! Ám azok számára, akik nem csupán gépiesen irányítják a történéseket, de együtt élnek az eseményekkel, a sorspróba alkalmazása a Káosz Szerepjáték sava-borsa lehet!

### A sors zónái

Minden karakter *sorsvonala* 1 és 100 közötti értékre terjed, s három fő részre osztható: **balsors zóna**, **semleges zóna**, **jósors zóna**. E három zóna határvonalait a játék folyamán a Játékos befolyásolhatja – vagy némely esetben a karakterektől független események mozdíthatják el valamely irányba. Mielőtt az egyes zónák (és azok elmozdításainak)

részletes ismertetésére sor kerülne, azt már előzetesen is beláthatjuk, hogy minél kisebb a karakter balsors zónája, az illetőnek annál csekélyebb esélye van a pechre, s minél nagyobb a jósors zónája, annál inkább támaszkodhat a szerencséjére.

S az is egyből nyilvánvaló, hogy azok a karakterek, akik nem akarnak az istenek játékszerei lenni s inkább kemény munkával megszerzett, elsajátított tudásukra és képességeikre akarnak támaszkodni, arra fognak törekedni, hogy minél inkább megnöveljék a semleges zónát, lecsökkentve a jósors és a balsors jelentőségét. Míg azok, akik szeretnek kockáztatni, imádják a váratlan helyzeteket és bíznak a szerencséjükben, azok arra törekednek, hogy minél inkább csökkentsék a semleges zónát, megnövelve ezzel a jó-, és balsors esélyét.

Képzelnünk el egy nullától százig terjedő, három részre osztott sávot! Jobboldalt a balsors zóna található, középen a semleges zóna, bal felől pedig a jósors zóna. Alaphelyzetben – a karaktergeneráláskor – az alábbi értékek jelölik a zónákat, ezért, ha sorspróbára kerül a sor, a karakternek nagyjából egyenlő esélye van arra, hogy a szóban forgó helyzetben balszerencsés lesz, szerencsés lesz, vagy a sors nem szól bele az eseménybe. A **01** és **00** különleges dobások itt is különösen nagy mázlit, vagy iszonyú balsorsot jelentenek.

jósors	semleges	balsors
01-33	34-67	68-100 (00)

A Játékos a jártasságpontjaiból már az induláskor, de a későbbiek folyamán is módosíthatja ezen értékeket, változtathatja zónáit (ennek módjaira később térünk ki). A kalandok közben előfordulhatnak olyan események is, amelyek a Játékos akaratától függetlenül valamely irányba elmozdíthatják a zónák határait.

## A zónahatárok módosítása

Egy nagyon fontos alapelv: a most következő leírásoknál, ha azt nem jelezzük másképp, akkor mindig a **semleges zónához** viszonyítunk.

A zónahatárok módosításának háromféle módja van:

1. szimmetrikus módosítás
2. független módosítás
3. vegyes módosítás

### 1. SZIMMETRIKUS MÓDOSÍTÁS

1-1 pont módosítás: 150 jártasságpont

A semleges zóna bal és jobb oldali határát csakis egyszerre mozgathatjuk. Lehetőség van a semleges zóna szűkítésére vagy bővítésére, de ezzel a módszerrel nem lehet a semleges zónát jobbra vagy balra eltolni, kizárólag a mindenkori középponthez képest lehet szimmetrikusan elmozgatni.

#### 1.1. Bővítés

Ez azt jelenti, hogy a Játékos úgy dönt, csökkenti a személyére irányuló isteni befolyást, és bővíti a semleges zónáját. Ha rákölt 150 Jp-t a bővítésre, akkor a semleges zóna alsó határa egy ponttal balra tolódik, a felső határa pedig egy ponttal jobbra (vagyis a balsors zónáját és a jósors zónáját egyaránt egy-egy ponttal csökkenti). Ha ezt alaphelyzetben teszi, a zónahatárok a következőképpen változnak:

jósors	semleges	balsors
01-32	33-68	69-100 (00)

Ha valaki például 1500 Jp-t áldoz a semleges zóna bővítésére, mert még kevésbé akar függni a kaotikus behatásoktól és az istenek szeszélyeitől, az értelemszerűen 10-10 ponttal tágíthatja ki a semleges zóna határait. Vagyis ha az előbb megváltoztatott helyzetet vesszük alapul, akkor a határok a következőképpen módosulnak:

jósors	semleges	balsors
01-23	24-77	78-100 (00)

**FONTOS:** Bármennyit áldozunk is a semleges zóna bővítésére, a jósors zóna sosem csökkenhet 5 pont alá, a balsors zóna pedig nem mehet 96 pont fölé! Ha valaki eléri ezeket a határokat, elérte teljesítő-képessége végső határait, s ez már azt jelenti, hogy szinte teljes mértékig a maga ura, s gyakorlatilag nem kell attól tartania, hogy a külső körülmények kedvező vagy kedvezőtlen irányba befolyásolják a tudását és a képességeit.

#### 1.2. Szűkítés

Ez azt jelenti, hogy a Játékos növeli a személyére irányuló isteni befolyást, szinte felkínálja magát a kaotikus hatásoknak, és szűkíti a semleges zónáját. Ha rákölt 150 Jp-t a szűkítésre, akkor a semleges zóna alsó határa egy ponttal jobbra tolódik, a felső határa pedig egy ponttal balra. (Vagyis a balsors zónáját és a jósors zónáját egyaránt egy-egy ponttal növeli.) Ha ezt alaphelyzetben teszi, a zónahatárok a következőképpen változnak:

jósors	semleges	balsors
01-34	35-66	67-100 (00)

Ha valaki például 1500 Jp-t áldoz a semleges zóna szűkítésére, mert bízik a szerencséjében vagy kihívja maga ellen a sors szeszélyeit, az értelemszerűen 10-10 ponttal (tehát összesen 20 ponttal) szűkít-

heti a semleges zóna határait. Vagyis ha az előbb megváltoztatott helyzetet vesszük alapul, akkor a határok a következőképpen módosulnak:

jósors	semleges	balsors
01-43	44-57	58-100 (00)

**FONTOS:** Bármennyit áldozunk is a semleges zóna szűkítésére, a semleges zóna nagysága sosem csökkenhet 5 pont kiterjedésnél kisebbre. Hogy ez az öt pontnyi kiterjedés a skála melyik részén helyezkedik el a balsors és a jósors zóna között, az számos körülménytől függhet, de az értéke sosem lehet nulla.

*Melyik módszerrel érdemes játszani?* Ez a Játékosok vérmérsékletétől függ. Az az igazán izgalmas és szórakoztató, ha egy kalandozócsapatban a legkülönbözőbb értékek fordulnak elő. Ám ha valaki pusztán azért csökkenti minimálisra a **semleges zónáját**, hogy újra és újra kihívva maga ellen a sorsot az esetleges balszerencséjét „átragassza” a saját képességeire építő társaira, biztos számíthat a társak rosszallására és egy-két nevelő célzatú buzogánycsapásra.

### 2. ASZIMMETRIKUS MÓDOSÍTÁS

1 pont módosítása: 300 Jp

Ez azt jelenti, hogy a semleges zóna bal és jobb oldali határát külön-külön, kedvünk szerinti irányba mozgathatjuk. Mint láthatjuk, az efféle módosítás sokkal többbe kerül, mint a „szimmetrikus módosítás”, ám hosszú távon jövedelmezőbb is, hiszen ezzel a módszerrel bárki növelheti a jósors zónáját úgy, hogy közben nem növeli a balsors zónáját is. Azaz 300 Jp árán a Játékos az általa választott irányba egy ponttal elmozdíthatja az egyik zónahatárt.

Például, ha valaki úgy dönt, hogy a szerencsését szeretné növelni, akkor 300 Jp-ért az alaphelyzetet a következőképpen változtathatja meg:

jósors	semleges	balsors
01-34	35-67	68-100 (00)

Persze az is lehetséges, hogy egyszerre mindkét határt elmozgassuk – nyilván aszimmetrikusan, hiszen a szimmetrikus változtatás lényegesen olcsóbb. 600 Jp-ért tehát két pontot nyer a Játékos, amelyet a példa kedvéért most a jósors zónájának növelésére, egyúttal a balsors zónájának csökkentésére költ. Vagyis az előző állapothoz képest az értékek a következők lesznek:

jósors	semleges	balsors
01-34	35-68	69-100 (00)

### 3. VEGYES MÓDOSÍTÁS

Értelemszerűen ez az előző kétféle módosítás együttes használata. Vagyis ha valaki például 1050 Jp-t kíván rászánni a sorsa manipulálására, kedve szerint megoszthatja, hogy mennyit költ a „szimmetrikus” és mennyit az „aszimmetrikus” módosításra. Jelen példánkban az egyik variáció lehet, hogy 600 Jp-ért megnöveljük 1 ponttal a jósors zónát, és 1 ponttal lecsökkentjük a balsors zónát, majd a maradék 450 Jp-ért pedig 3-3 pontnyi szűkítést veszünk (növeljük mindkét zónát, a semleges kárára).

Ha mindezt az alaphelyzetből kiindulva tesszük, a zónák a következőképpen alakulnak:

jósors	semleges	balsors
01-37	38-65	66-100 (00)

## MIKOR ÉS HOGYAN KERÜL SOR A SORSPRÓBÁRA?

### Amikor a Mesélő elrendeli

Egy kaland közben gyakran adódnak olyan helyzetek, amikor a Mesélőnek mérlegelnie kell a külső körülményeket. A sorspróba dobás segít megítélni bizonyos eseteket vagy befolyásolja a történéseket. *A Mesélő elrendelte sorspróbák nem változtatják meg a karakter sors értékeit. Egy eseményre csak egyszer lehet sorspróbát elrendelni.*

Például: egy magányos karakter letáborozik éjszakára egy tisztáson, nem rak tüzet, és minden elővigyázatossági intézkedést megtesz, hogy ne vonja magára a tíz kilométerre portyázó manócsapat figyelmét. Ez a „lapulás” a kézségei alapján talán sikerülhetne is. Am véletlenek bármikor adódhatnak. Hovatovább, az istenek útjai kifürkészhetetlenek... Nem tudható, hogy egyes események miért, mi célból következnek be. (De nem célszerű véletlen szörnygeneráló dobsáknak használni a sorspróbát.)

A Mesélő eldöntheti, hogy úgy meséli-e a történetet, ahogy eleve eltervezte... avagy sorspróbát kér, és döntsenek az istenek. Ez esetben a Játékos dob a kockákkal a lentebb részletezett szabályok szerint.

Más esetben a szabályok határozzák meg a sorspróbát – például a magasból való lezuhanáskor, vagy a fátálisan elrontott varázslatok esetében.

Az ellaposodó játék élénkítésére is jó a sorsdobás, ugyanis ilyenkor a Mesélő és a Játékosok a véletlen generálta – olykor eléggé kifacsart – helyzettel kénytelenek szembesülni, amely során a gyakori improvizáció újra felpörgeti az eseményeket.

Nem túl szerencsés nyakra-főre sorspróbát dobni. Ezzel egyrészt elveszünk a sorspróba különlegességét, másrészt a történet esetlegessé válik, amelyben a Játékosok úgy fogják érezni, hogy mindegy mit tesznek, hiszen a karakterük élete úgyszólván a Sors kezében van. Legyen a sorspróba olyan, mint a só: fontos, de módjával adagolt ízesítő.

### Amikor a Játékos kéri

Előfordulhatnak olyan helyzetek, amikor a Játékos reménytelennek érez, s nem tud megoldani a képességeivel. Ilyenkor megkockáztathatja a szerencséjét vagy az istenek szeszélyére bízhatja magát. Kérhet sorspróbát. Ez esetben a Mesélő fog dobni a lentebb leírtak szerint, és a dobás eredménye dönti el, mennyire volt sikeres ez az akció. Egy eseményre csak egyszer lehet sorspróbát kérni!

Például a karakter szeretne bejutni észrevétlenül egy jól őrzött várba, de nem sok esélyt lát rá, hogy besurranjon a kapun az egymástól három lépésnyire álló, két alabárdos őr között. De feltétlenül be kell jutnia, ezért a sorsot hívja segítségül...

Hiányzó jártasságok esetén is alapozhat a karakter a sorsára. Így megpróbálhatja átúszni a zajló folyót alacsony szintű úszás jártassággal, bízva az istenekben és a felszín alatti áramlatokban. Ugyanakkor nyilvánvaló örültségében a Mesélő megtagadhatja a sorspróbára alapozott cselekvést, mint amikor az úszásban járatlan karakter egy jégtáblával megrakott, heves sodrású folyamon kíván átúszni úgy, hogy a folyó hemzseg a gyilkos szörnyektől, ráadásul a felszínen kiterjed, lángoló olajfoltok úsznak – persze a Mesélő engedélyezheti is a sorspróbát. Ilyenkor azonban külön oda kell figyelni a semleges zónára, amely azt jelenti, hogy sorshatás nélkül, a karakternek magának kell megoldania a feladatot – így az úszni nem tudó karakter még egy nyugodt, kellemes vizű tóba is belefullad –, valamint arra, hogy kisebb jósors valószínűleg még nem húzza ki a pácból a karaktert.

A Játékos kérte sorspróba azonban nem hagyja változatlanul a sorsot! *Minden esetben, amikor a Játékos kéri a sorsdobást, a jósors zónája 1-10 ponttal csökken*, de csak a sorspróbát követően! A mérték attól függ, hogy mennyire kritikus helyzetben folyamodik a karakter a sorshoz – élethalál helyzetben, abszolút reménytelenségbe taszítva 10 pont, vagy ha csak éppen baljós előérzetei vannak, akkor 1 pont –, hiszen a helyzet függvénye az is, hogy a sors mekkorát segít a karakterre. A helyzet függvényében a Mesélő meghatározza a sors „árát”, amelyet a Játékos vagy elfogad – és akkor mehet a sorspróba –, vagy nem fogad el, de akkor a saját erejére kell támaszkodnia. A jósors illetően csökkenése természetesen helyrehozható aszimmetrikus módosítással, vagy szimmetrikus módosítással – ez utóbbi esetben azonban a balsors zóna is változik.

Lehetnek olyan esetek, amikor egy bizonyos eseményre egymás után többen is kérhetnek sorspróbát a Játékosok közül, ám fontos, hogy ez esetben számolni kell az előzőleg megtett sorspróbák hatásával. Például, ha az első próbálkozó kikapott egy alapos balszerencsét, és az unatkozó kocsmái verekedő beleköt a békés piactéren, akkor valószínűleg nagy felfordulás támad, ami sok mindent megváltoztat.

Lehetnek viszont olyan esetek, amikor az egész csapat sorsa a meghatározó, de csak egyvalaki tehet sorspróbát. Amennyiben a csapat sorsa kérdéses, egy gyors átlagszámítással megalkotható a csapat három sorszónája, amelyre meg lehet tenni a dobást. Ilyen eset fordulhat elő például akkor, amikor egy gazdátlan tutaj sodródik lefelé a sebes folyón, amelyen a karakterek át szeretnének kelni. Szerencsés esetben a tutaj annyira a part közelébe sodródik, hogy hőseink könnyűszerrel el tudják kapni. Semleges esetben a tutaj sodródik tovább – ekkor a karakterek csakis a képességeik vagy varázsszereik segítségével kaphatják el. Balszerencsés esetben pedig kiderülhet, hogy egy éhes víziszörny bújik meg a tutaj alatt, amely épp prédára les...

## HOGYAN TÖRTÉNIK A SORSPRÓBA?

Százalékos dobást kell tenni két 10 oldalú kockával, melyek közül az egyik – előre meghatározva – a tízes helyértéket, a másik az egyes helyértéket jelöli. A dobás értéke 01 és 100 között lesz. Ha az eredmény a balsors zónába esik, a kérdéses esetben a karakternek balszerencséje lesz. Ha a semleges zónába, akkor semmilyen befolyásoló tényező nem történik. Ha a jósors zónába, akkor a karakternek szerencséje lesz a szoban forgó esetben.

A balsors avagy a jósors mértéke esetleg függhet attól, hogy az eredmény mennyire van távol a semleges zóna közelebbi határától. Minél távolabb esik, annál nagyobb a hatás, annál különlegesebb események befolyásolják a sorson keresztül a karakter életét.

Javasoljuk a Mesélőknek a következő értékeket:

*1-5 pont eltérés: minimális sorshatás*

*6-10 pont eltérés: közepes sorshatás*

*11-20 pont eltérés: jókora sorshatás*

*01-es dobás: minden esetben óriási jósors*

*00-ás dobás: minden esetben óriási balsors*



Ha a jórsors, vagy a balsors kerül előtérbe, a Mesélő találekonyosága, kreativitása igen nagy szerepet kap. Itt nem csupán arról van szó, hogy például a karakterrel valamilyen balszerencse történik, hiszen az ötletesség élvezetessé teszi a játékot – akár súlyos balsors mellett is.

#### FONTOS SZABÁLYOK:

- Ha a sorspróbát a Mesélő indítványozza, akkor a dobást a Játékos teszi. A zónahatárok nem változnak.
- Ha a sorspróbát a Játékos kéri, akkor a Mesélő dob. A jórsors zónája 1-10 ponttal csökken.
- Ha a sorspróba egy csoportra történik, akkor a csoport zónahatárait a csoport tagjainak átlaga alapján számítjuk ki. A csapat nem kérhet közös sorspróbát, még egyhangúlag sem, ezt csakis a Mesélő rendelheti el. Ilyenkor az egyik Játékos dob.

### PÉLDÁK sorspróba kérésekre:

#### Amikor a Mesélő elrendeli:

Egy magányos karakter letáborozik éjszakára egy tisztáson, nem rak tüzet, és minden elővigyázatossági intézkedést megtesz, hogy ne vonja magára a tíz kilométerre portyázó manócsapat figyelmét. Ez a „lapulás” a képességei alapján talán sikerülhetne is... ám véletlenül bármi is adódhatna. A karakter értékei:

jórsors	semleges	balsors
01-30	31-68	69-100 (00)

**A dobás 61:** a semleges zónába esik. Semmi befolyásoló tényező nem történik. Ha a Játékos a képességeire támaszkodva meglapul éjszakára, és nem csinál ostobaságokat – például nem rúg be, nem gyújtja fel az erdőt és nem rikoltozik bordalokat –, valószínűleg nyugodt lesz az éjszakája.

**A dobás 29:** kis jórsors. A manók még véletlenül sem járnak erre. Viszont a bokor tövében lapuló, törött lábú nyúl, amely nem tud elszaladni a karakter elől, kellemes vacsoraként szolgálhat...

**A dobás 22:** közepes jórsors. A manók nem jönnek arra; egy barátságos vándor viszont igen, akitől a karakter jó pár értékes és hasznos információt tudhat meg a környéken uralkodó viszonyokról stb.

**A dobás 04:** jókora jórsors. A manósereg egy része az előző napokban épp ezen a tisztáson ásta el néhány féltett kincsét. A karakter felfedezi a rejtékhelyet... (Megjegyezzük, hogy a dobások eredménye néha kihatással lehet a történet folytatására is, hiszen a fenti eredmény esetén a manók aligha fogják túrni, hogy valaki ellopja a zsákmányukat.)

**A dobás 01:** hihetetlen jórsors. Valaha ez a tisztás ősi népek küzdőtere volt. Az egyik fa gyökerei közt egy hatásos varázsszer rejtezik, amire mellest még az aktíváló varázsszavát is rákarcolták. A kalandor meg épp „belebotlik” ebbe a holmiba, melyet mellest évszázadok óta nem fedezett fel senki.

**A dobás 70:** kis balsors. Manók ugyan nem jönnek oda, de a vándorló vöröshangyák rábukkannak a lapulóra...

**A dobás 78:** közepes balsors. A manók táborában az egyik manó meglapta a társait, és véletlenül épp erre a tisztásra menekül. A tolvaj manót a meglöpött társak 8-10 fős csapata üldözi. (Amúgy a manósereg épp az ellenkező irányba vándorol.)

**A dobás 88:** óriási balsors. A manók valami gonosz isten sugallatára hirtelen felkerekednek, és egyenesen a karakter felé tartanak. Igaz, egyelőre nem tudnak róla, de keresnek valakit. Elkezdik tüzetesen átfésülni az erdőt.

**A dobás 00:** maximális balsors. A lapuló karaktert véletlenül meglátta egy arra settenkedő manó, szólt a sereg vezérének, és most az egész sereg megindul egy jó kis hajtóvadászatra...

#### Amikor a Játékos kéri:

A karaktert üldözi a vérszomjas manóhorda. Egyelőre gyors lábának köszönhetően előnyben van, ám a kitartó manók előbb-utóbb utoléri. Ekkor egy jégzajlástól hangos, kissé megáradt folyó állja a karakter útját, aki nagyjából úgy úszik, mint a nyeletlen balta. Azonban úgy tűnik, nincs választása, ezért az istenek kegyére bízva magát belegázol a jeges vízbe... A karakter értékei változatlanok:

jórsors	semleges	balsors
01-30	31-68	69-100 (00)

**A dobás 61:** a semleges zónába esik. Semmi befolyásoló tényező nem történik, amely azt jelenti, hogy képességeire támaszkodva – jártasságpróba a Zafir Táblán – nagy valószínűséggel belefutad a folyóba.

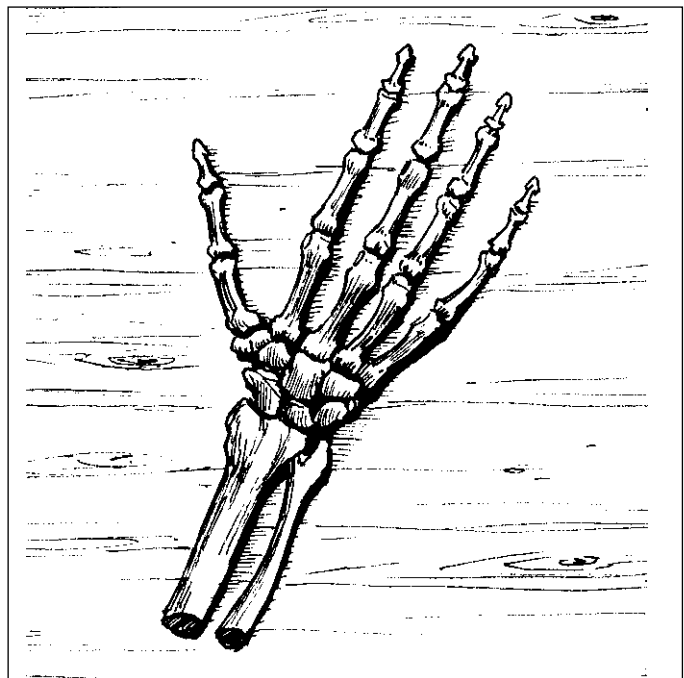
**A dobás 29:** kis jórsors. Valahogy sikerül egy olyan áramlatot találnia, amely némileg megkönnyíti az úszást. Mivel ez önmagában nem elegendő a sikerre, jártasságpróbanak kell alávetnie úszását, ám a jórsors némileg növeli sikerének esélyét, azaz a Zafir Tábla célszámát.

**A dobás 22:** közepes jórsors. A karakter el tudott kapni egy nagyobb jégtáblát, amelyre felkapaszkodva megpróbál átevíckélni a túlpartra. Természetesen a jégtábla nem arra sodródik, amerre ő akarja, sőt, bármi is szétöröghet, megbillenhet, és akkor a karakter a jeges árban találja magát – de nagy eséllyel akár a partra is sodródhat néhány kilométernyi út után.

**A dobás 04:** jókora jórsors. A folyóparton egy sokat tapasztalt csónakos éppen indulni készül. Állítja, hogy számára mindennapos – ha nem is veszélytelen – az effajta átkelés, és jó pénzért hajlandó átvinni a karaktert is a túlsó partra.

**A dobás 01:** hihetetlen jórsors. Hirtelen három sárkány csap le a manóseregére, és füstölgő szénhalommá égeti őket. A karakternek mégsem kell átúsznia a folyón... bár valószínűleg sosem tudja meg, miért támadtak a sárkányok a manókra.

**A dobás balsors:** bármilyen mértékű balsors is következne be, az mindenképpen a karakter halálát okozza, hiszen már a semleges zóna is csaknem 100%-osan halálos rá nézve. A Mesélő persze attól még megerőltetheti a fantáziáját, hiszen talán nem mindegy, hogy a karakter hősiiesen pusztul el, vagy rendkívül megalázó módon.



A parányi cellaablakon át hűvös, télpáras levegőt sodort be a szél a hegyek felől. A scriptorium kandallójában szokás szerint nem lobogott a tűz, az írnok-jelöltek fájdalmas pillantásokat vetettek a feketévé mállott, szénne égett hasábokra, melyek több, mint egy hete adtak utóljára meleget.

Fázósan toporogtak mind a hatan, s magukban azért fohászkodtak, hogy ha az ő kedvükért nem is, legalább Ruggiero mester kedvéért begyűjtsen valaki. Csalatkozniuk kellett: Ruggiero a következő pillanatban pirosposzsgás arccal lépett a cellába, s öles léptekkel az előkészített pulpitushoz sietett. Kipihentnek tűnt, jóllakottnak és elégedettnak. Egyáltalán nem zavarta a hideg.

- Felkészültetek? - kérdezte vidáman, s a csuhásokra pillantott. Senki sem érzett késztetést válaszolni. Komoran a saját írópadjukhoz somfordáltak, hogy felkészüljenek életük talán legfontosabb megmérettetésére.

- Látni szeretném, mire mentetek a Chaughus-fóliánsokkal! - harsogta Ruggiero. - Ez lesz az utolsó próbatételek. Ezen múlik, melyiktek marad rendünk kötelékében, s melyiktek tér vissza földet tűrni, halászhalót vetni a tengerbe, trágyát hányni, rongyos bakancsokat foltozgatni!

Ruggiero elégedetten elmosolyodott, látva a tanítványai arcára kiülő rémületet.

- Nos, gyermekeim, mindannyian kaptatok egy-egy darabot rendünk féltve őrzött, titkos fóliánsaiból. Kaptatok azon felül megfelelő pergameneket, tisztító- és előkészítő eszközöket, és tudtommal Fetteq testvér gondoskodott kiváló minőségű másolótlakról, színes téntákról is.

A sarokban várakozó Fetteq testvér szaporán bólogatott: a Pusztulás-tengerének távoli vizéből hozott cápavér-miniméért példának okáért több aranyat volt kénytelen leolvasni a megbízhatatlan trialcori kalmár tenyerébe, mint amennyit a kódexek kötéséhez használatos bálnabőrért fizetett. Hiába! A rend mindig is sokat adott arra, hogy kiváló írkokokat neveljen.

- Lássam, mire jutottatok! - tárta szét karjait Ruggiero. - Terítsétek ki a másolatokat, gyermekeim!

Az írnok-cellában izgatott moraj futott végig. A mester megállt az első írópadnál.

A sorban első jelölt saját művére mutatott, s reszketve lehajtotta csuklyás fejét. Ruggiero néhány pillanatig a pugilláriát vizsgálta, aztán elégedetlenül így szólt:

- Az iniciálék aranyfestése roppant halovány, gyermekek! Azon felül még soha nem láttam ilyen ferde segédvonalakat! Tán Vectus testvér borát kortyolgattad, midőn ezen dolgoztál?

Az ifjú elnevette magát kinjában, de rögvést abbahagyta, mert Ruggiero így folytatta:

- Soha nem lehetsz scriptor!

Azzal a következő padhoz lépett.

- Űgyes! - bólogatott elégedetten, miközben szemügyre vette a rajzolatokat a három lapra felvessett másolaton.

A csuhás reménykedve pillantott fel rá.

- Csakhogy - fűzte tovább szavait a mester - sehol sem látom az oldalsó ornamentumok indái végéről a giagerakacsokat! Nézd! Mindenhonnan lefelejtetted őket!

- Én... én - kezdte dermedten a tanítvány. - Én azt hittem, azok...

- Azok éppúgy a fóliáns részei, mint a sorbetük, miniatűrök, vagy akár az iniciálék! - ingatta fejét Ruggiero. - Sajnálom, fiam. A scriptor nem feledhet le semmit a lemásolandó fóliánsról.

A harmadik padnál a mester nem szólt semmit, csak a fejét rázta. A negyediknél hangosan felnevetett, és könnyed kézmozdulattal meglegyintette az írnok-jelölt arcát.

- Ugyan, fiam! Ugyan!

Az ötödik padnál már hosszasan elidőzött, mellkasa előtt összefont karral bámulta a másolatot.

- Űgyes - bólintott végül.

- Bár a kezed még meg-megremeg másolás közben, de összességében egészen ügyes munkát végeztél. Maradhatsz, fiam!

A csuhás megkönnyebbülten lélegzett fel.

Már csak egy írópad maradt hátra: egy nyurga, meglepően magas fiú állt mellette. Csuklyáját hányavetin hátrahajtotta, és egyenesen a mesterre vigyorgott.

- Nocsak! - Ruggiero futó pillantást vetett a kiterített fóliánsra és a másolatra.

Illetve...

A másolatra és a fóliánsra.

A mester elsápadt, közelebb hajolt, és hirtelen mozdulattal mindkét iratot a kezébe vette.

- Ó, magasságos...

A nyurga írnok-jelölt elégedetten bólogatott.

- Egészen jól sikerült, igaz-e mester uram?

- De... de... - Ruggiero sápadtan pillantgatott egyik fóliánsról a másikra. - Melyik... melyik az igazi?

A többiek döbbsen hátrafordultak. Melyik az igazi? A nagy Ruggiero nem képes megállapítani, hogy melyik az eredeti és melyik a másolat? A másolat, amit egy írkok-jelölt készített, egyetlen, kézdermesztően hideg éjszaka leforgása alatt?

A mester a fiúra pillantott.

- Te másoltad ezt?

- Ki más?

- Szólj: melyik hát a valódi a kettő közül?

- Azt állapítsa meg nagytiszteletű uram, maga!

- Fiam.... neked mellettem leszen a helyed! Mellettem, az udvarnál! A személyes írkokom leszel! A kezud aranyat ér!

- Nos... - tárta szét karjait az ifjú. - Ez valóban megtisztelő ajánlat, de nekem... más terveim vannak. Bocsánatáért esedezem, amiért meggondoltam magam. Nem akarok már írkok lenni. Isten áldja, mester uram! Ideadná a másolatomat?

Ruggiero dermedten bámult a kezében tartott fóliánsokra.

A másolatot?

Homlokán verejtékcseppek gyöngyöztek.

- Ha kérhetném, mester uram... - szólt a fiú türelmesen, és kinyújtotta kezét.

Ruggiero reszkető karral adta át az egyik iratot.

Erre aztán a fiú arcán széles mosoly terült szét.

- Szálljon áldás bölcs homlokodra, mester uram! - Azzal a döbbsen csuhások sorfala előtt kísértalt a cellából.

Néhány pillanattal később Ruggiero a parányi ablakhoz ugrott. Az ifjú éppen áthágot az udvaron, a kitért kapu felé tartva.

Egy Chaughus-fóliáns megér vagy ötven aranyat! Mondják, a rég elfeledett nyelven írt mondatok rettenetes titkot rejtenek azon kevesek számára, akik ördögi praktikáik révén megfejthetik jelentésüket!

A mester a kezében tartott fóliánsra pillantott.

Nem lett volna szabad csak úgy elengednie azt a fiút! Ingett Fetteq testvérnek, hogy azonnal küldje utána a csatlósokat: hozzák vissza rögvést, mielőtt eltűnik a ködben!

Miközben kisetett a cellából, a kezében szorongatott fóliáns összegyűrte, és a kandallóba vetette.

A többiek kiáltozva, feyelmzetlenül utána zúdultak a folyosóra, le az udvarra, ahol már lóra pattantak a feyveres örök.

- Hozzátok vissza! Hozzátok vissza! Elrabolt egy értékes fóliáns! - kiáltozott Ruggiero dühösen, de legbelül már tudta, hogy a lovasok nem lelik majd a fiú nyomait a hóban. Aki az eredetire megszólalásig hasonlatos másolatot képes készíteni egyetlen éjszaka alatt, annak nem okozhat különösebb gondot eltűnni a ködben...

A hegyek felett éppen havazni kezdett, amikor a csaknem üres cellában egy kéz nyúlt a kandalló hamvai közé, hogy kiemelje az üszkös hasábok közé hajított fóliáns.

Kár lenne érte, ha azzal gyűjtana be valaki...

### 4.3. Jártasságpróbák

#### A jártasságok alkalmazása

A jártasság gyakorolásához, használatához rendelkezni kell a szükséges szerszámokkal és nyersanyagokkal: szerszámai nélkül egy ács nem sokat tehet, s általában egy kovács is tehetetlen kalapács, üllő és egyéb eszközök nélkül.

Az eszközökön kívül a karakternek elegendő időre van szüksége jártassága kibontakoztatásához: az ács tud házat építeni, de nem egy nap alatt! Néhány jártasságnál az időfelhasználás adott: a legtöbb esetben azonban a Mesélő feladata ezt megbecsülni. Az aktuális helyzet alapján a játékmester növelheti vagy csökkentheti a karakter sikerének esélyeit (lásd Körülmények!). Azokhoz a faktorokhoz, melyek egy jártasságpróbát befolyásolhatnak, a rendelkezésre álló szerszám és nyersanyag felhasználhatósága és minősége, az idő, a feladat nehézsége és a karakternek az adott munka szempontjából való megbízhatósága tartozik. Kedvező módosítók emelik a próba esélyét, a kedvezőtlenek levonnak belőle.

#### A jártasságpróba

Ha egy karakter valamelyik jártasságát szeretné használni, a próbálkozás vagy automatikusan sikerül, vagy csak sikeres százalékos dobás után. A százalékos dobást *jártasságpróbanak* nevezzük. Ha a megoldandó feladat egyszerű, vagy a jártasság a játék szempontjából nem túl fontos (például a kisebb javítások, vagy mondjuk az egyik karakter unalmában fát farag), úgy a szabályos próbadobástól eltekinthetünk. Ha a karakter által megkísérelt dolog nehéz, eredményessége kétséges, akkor a próbadobás elengedhetetlen. A játék szempontjából fontos cselekvésekre pedig még akkor is lehet jártasságpróbát dobni, ha a rontás esélye vajmi kicsinynek tűnik.

Az, hogy egyes jártasságok hogyan, s mikor használhatók, kiderül a leírásukból. A jártasságpróba során figyelembe kell vennünk az egyes feladatok bonyolultságát, más néven *nehézségi fokát*. Így két érték – a használni kívánt jártasság karakter által birtokolt szintje és a feladat nehézsége – áll rendelkezésre, amely a *Zafir Táblán* kijelöli a *célszámot*. Értelemszerűen a jártasságszint sorokat, a feladatnehézség oszlopokat jelöl ki, s a kettő metszetében csupán egyetlen rubrika lesz, amely a célszámot tartalmazza. A célszám az az érték, amely megmutatja, hogy a karakternek hány százalék esélye van sikerrel teljesíteni a próbát. A 75-ös célszám értelemszerűen 75%-ot jelent. A *célszámra százalékos dobást kell tenni*, amely kifejezés azt jelenti, hogy ha a kockadobás eredménye 75, vagy annál kevesebb lesz, a próba sikerült. Tehát amennyiben a karakternek sikerült a jártasságpróba célszámának a táblázatban megadott értékét kidobnia, akkor a karaktere meg tudta oldani a feladatot, ellenkező esetben próbálkozása meghiúsult. Ilyenkor a Mesélő dönt a kudarc következményeiről.

Ha két karakter dolgozik ugyanazzal a jártassággal egy feladaton, a magasabb esélyt kell figyelembe venni a jártasságpróbanál (a karakterek segítik egymást, ötleteik újabb ötleteket szülnék). Ha több, azonos jártasságú személy is beszáll a munkába, akkor a siker esélye tovább nő – azaz csökken a feladat nehézsége. Minden újabb érdemi segítő – aki ért is a feladathoz és hozzá is fér a munkához – 2-2%-kal növeli a siker esélyét. Bármennyien is dolgoznak azonban a problémán, a siker esélyét ily módon nem növelhetik 90% fölé. Ugyanezen az alapon a kontár segítő – akik nem értenek az adott feladathoz –, 3-3%-al csökkentik a siker esélyét.

A próbák lehetnek azonnali idejűek (a harci cselekmény alatt 0 szegmens igényűek) is, mellettük más cselekedetet – elvileg – végrehajthat a karakter. Gyakorlatilag bizonyos rontott próbák után nem lehet cselekedni, de nem azért, mert nincs idő rá, hanem azért, mert a rontott próba következtében a karakter alkalmatlanná válik a cselekvésre (elájul, megzavarodik stb.). Más próbák hosszas cselekvések eredményét tükrözik, ilyenkor az idő értelemszerűen annyi, amennyit a cselekvés megkíván.

A Zafir Táblán – a zafir kékje a tiszta tudást szimbolizálja – találjuk csaknem az összes *jártasságpróba* célszámait, valamint a főértékpróbák kivételével minden olyan dobást, ahol a karakter valamilyen képességét állítjuk szembe a tőle független feladatokkal, nehézségekkel.

A Zafir Tábla elve: a jártasságnak megfelelő nehézségű feladat megoldása nem okozhat gondot senkinek. Ezért a magas célszám. Az egyre nehezedő feladatok során fokozatosan csökken a siker valószínűsége. A különleges dobások szabálya (01, 00) a jártasságpróbák esetében is érvényes.

#### A próbák szintjei

##### 1. Főérték-próbák

A karakterek főértékei számtalan esetben vethetőek próba alá. Olyankor kerül rájuk sor, amikor kifejezetten a karakter valamely főbb tulajdonságát (pl. az erejét) kell letesztelni, vagy olyankor, ha nincs a feladatra vonatkozó jártasság kidolgozva (pl. intelligenciapróba ahhoz, hogy a karaktert átvették-e, mert a játérendszerben nem létezik *gyanakovás* jártasság). Ha a jártasság létezik, csupán a karakter nem birtokolja, a próba nem helyettesíthető főérték-próbával (pl. nem lehet lovagolni az Ügyesség Főérték alapján); ilyenkor a *karakter képzetlennek számít, s a jártasságszintje 0*.

A lehetséges főérték-próbák a következők:

- ◆ Fizikum-próba; Erő-próba, Szívósság-próba (egészségpróba)
- ◆ Rátermettség-próba; Ügyesség-próba, Reflex-próba
- ◆ Tudat-próba; Intelligencia-próba, Lelkierő-próba
- ◆ Esszencia-próba; Varázserő-próba, Esszenciapajzs-próba (mágikus ellenállás)

### Zafir Tábla

Jártasságszint

	A feladat nehézsége										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	90	75	35	15	05	05	05	05	05	05	05
1	90	90	75	55	35	15	10	05	05	05	05
2	95	90	90	75	55	35	15	10	05	05	05
3	95	95	90	90	75	55	35	15	10	05	05
4	95	95	95	90	90	75	55	35	15	10	05
5	95	95	95	95	90	90	75	55	35	15	10
6	95	95	95	95	95	90	90	75	55	35	15
7	95	95	95	95	95	95	90	90	75	55	35
8	95	95	95	95	95	95	95	90	90	75	55
9	95	95	95	95	95	95	95	95	90	90	75
10	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	90

A Főérték-próbák speciális próbák, mivel a *Főérték maga a célszám*, és nem a Zafir Tábla célszámait között kell keresni. Minél magasabb egy főérték, annál nagyobb valószínűséggel sikeres az adott főértékre történő próbadozás. Mint máshol, a 00-ás dobás itt is különösen szerencsétlen eredménnyel jár. Ez alól egyetlen kivétel van: amikor a kérdéses főérték 100-as, vagy afeletti értékkel rendelkezik. Ilyenkor a 00-ás dobást követheti egy újabb dobás, amelynek a sikerszáma a főérték száz feletti része – azaz egy 115-ös főértéknél 15. Siker esetén a feladat is sikerült, rontás esetén viszont nem egy egyszerű rontás következik be, hanem a 00-ás dobás elvének megfelelő katasztrofális rontás.

Amikor két karakter hasonló jellegű (vagy egymást kiegészítő) főértékét kell összevetni egymással, mint például amikor a viaskodó felek egyike hirtelen mozdulatával meg akarja lepni ellenfelét (Ügyesség versus Reflex, hacsak nincs kidolgozott jártasság erre), vagy mondjuk egy szkander-versenyen (Erő versus Erő), olyankor a Rubin Tábla célszámait a mérvadóak, ahol a Főértékek szintje jelöli ki a célszámot (a Főérték szintje a tízes helyérték száma, pl. 78-nál 7). A Rubin Tábla célszámával lényegében kikerüljük, hogy először egy hagyományos Ügyességpróbát, majd egy hagyományos Reflexpróbát kelljen tenni. Amennyiben a kérdéses főértékek 100 feletti, a felezett Rubin Tábla tartalmazza azokat a célszámokat, amelyek a 10. szint felett érvényesek.

Azonban, ha a célszám speciális is, a próba logikája nem: a célszám jelenti a siker százalékát, tehát a célszámnak megfelelő, vagy kisebb számot eredményező százalékos dobás sikeres próbát jelent.

**Fizikum-próba.** Az ájulás ellenpróbája. Amikor a Fizikumpontok a maximális érték 10%-ára, vagy az alá csökkennek (10-es sebszint: Egészség fejezet), a karaktert megkönyékezhetheti az ájulás. Az ájulás ellen Fizikum-próba dobható, melynek célszáma a Fizikum Főérték eredeti értéke. Fizikumpróbát nem kötelező dobni, viszont amennyiben a Mesélő elrendeli, az eredményét kötelező figyelembe venni.

Abban az esetben is ezt a próbát dobjuk, ha a karakter ereje és szívóssága együttesen fontos, ekkor a célszám az *aktuális* érték.

**Erő-próba.** Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek pusztá ereje a meghatározó. Ha létezik a feladat során használható jártasság, akkor célszerűbb a főérték-próba helyett jártasságpróbát dobni. Az erő-próba célszáma a karakter *aktuális* Erő Főértéke, viszont a feladat nagysága és a körülmények módosíthatják a célszámot (könnyű feladat és kedvező körülmények növelik, túl nehéz feladat és kedvezőtlen körülmények csökkentik a siker esélyét).

**Szívósság-próba.** Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek kitartása, állóképessége (pl. bírja-e még a hosszan tartó futást a homokdűnék között?), vagy a szervezetük betegség-ellenálló-, illetve méregellenálló-képessége a meghatározó. Ez utóbbinak *egészség-próba* a neve, és bővebben az Egészség fejezetben olvashatsz róla. A szívósság-próba célszáma a karakterek *aktuális* Szívósság Főértéke, viszont a feladat nagysága, a körülmények és a végzett feladat időtartama (mióta rohan a sivatagban?) módosíthatják a célszámot.

**Tudat-próba.** A kívánt varázslatok fogadásakor használatos. Előfordul, hogy a karakter olyan varázslatok célpontja, melyet a karakter hasznosnak tart (pl. képességnövelés, gyógyítás). Ilyenkor a karakter Tudat-próbát dobhat, melynek célszáma a saját Tudatának *aktuális* értéke. Sikeres próba esetén az esszenciapajzs nem lép működésbe, tehát a varázslatra nem kell mágikus ellenállást dobni. A karakter zavartsága, kábasága, valamint a kedvezőtlen külső körülmények a célszámot csökkentik. Esméletlen, alvó stb. karakter nem dobhat Tudat-próbát. Az elrontott Tudat-próbát nem lehet megismételni, ilyenkor a varázslat szembekerül az esszenciapajzsral – amely persze nem biztos, hogy megfogja.

Abban az esetben is ezt a próbát dobjuk, ha a karakter intelligenciája és lelkiereje együttesen fontos valamely feladat szempontjából.

**Intelligencia-próba.** Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek tudása, találmányossága, emlékezete a meghatározó, és a szerepjátékon alapuló helyvalósítás nehézségeibe ütközik. Az Intelligencia-próba gyakorta helyettesíthető szerepjátékkal (pl. ha emlékszik

a Játékos a korábban elhangzott információra, akkor a karakter is emlékszik). Célszám az Intelligencia *aktuális* értéke, melyet a feladat körülményei, nehézsége módosíthatnak.

**Lelkierő-próba.** Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek lelkiereje, érzelmi stabilitása a meghatározó. Gyakorta használatos a lelki folyamatok megjelenítésekor (pánik, düh), vagy az érzelem manipulálásán alapuló varázslatoknál. Szintén Lelkierő-próbát dobhat a megzavart varázsló, ha ezt a Mesélő engedélyezi. Célszám a Lelkierő *aktuális* értéke, melyet a feladat körülményei, nehézsége módosíthatnak.

**Esszencia-próba.** Amikor egy karakter túlterheli magát varázstárgyakkal, előfordulhat, hogy azok felrobbannak (erről bővebben a Mágia fejezet végén olvashatsz). A robbanás előtt a karakter jogosult egy Esszencia-próbára, amely siker esetén figyelmezteti őt, hogy azonnal bekövetkezik a robbanás... és a karakternek még marad annyi ideje, hogy valamelyik varázstárgyától megszabaduljon. Célszám az Esszencia Főérték *eredeti* mértéke.

**Varázserő-próba.** A gennymanók faji specialitása, a mágikus tolvajlás esetében alkalmazzuk.

**Esszenciapajzs-próba.** Ezt a próbát nevezzük *mágikus ellenállásnak* – szabályait lásd a Mágia fejezetében.

**Rátermettség-próba.** Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakter ügyessége és reflexe együttesen válik meghatározóvá. Célszáma a karakter Rátermettségének *aktuális* értéke, melyet a körülmények és a feladat nehézsége módosíthat.

**Ügyesség-próba.** Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakter ügyessége a meghatározó. Célszáma a karakter Ügyességének *aktuális* értéke, melyet a körülmények és a feladat nehézsége módosíthat.

**Reflex-próba.** Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakter reflexe a meghatározó. Célszáma a karakter Reflexének *aktuális* értéke, melyet a körülmények és a feladat nehézsége módosíthat.





## 2. Szigorú jártasságpróba

A jártasságpróba megmutatja, hogy a feladat teljesíthető-e a jártasságára támaszkodó karakter által. A szigorú jártasságpróba esetében a rontás azt jelenti, hogy a feladatot nem sikerült véghezvinni. A feladat jellegéből és nehézségéből adódik aztán, hogy milyen további következményei lesznek a rontásnak.

*Példa a nehézségre:* egy harcos át akart úszni egy folyót. Alacsony nehézségű a feladat akkor, ha szép az idő és a folyó csendes. Ez esetben a rontás inkább azt eredményezi, hogy a harcos kénytelen visszafordulni, mert begörcsölt a lába, s ezért nem tudta átúszni a folyót. Magas nehézségű feladat esetén azonban (jégzajlás a folyón), a rontás könnyen halálhoz vezet.

*Példák a feladat jellegére:* Egy orgyilkos mászik a torony falán (nem mindegy, hogy milyen magasan véti el a jártasságpróbáját). Egy fegyverkovács javítja a sérült kardot (nem mindegy, hogy rontásával eltöri a kardot, vagy csak nem volt képes megjavítani). Egy orvos betegséget diagnosztizál (nem mindegy, hogy rossz diagnózist állít fel, vagy csak nem képes felismerni a bajt) – de bármelyik lehetőség is áll fenn, a feladatot *nem sikerült* végrehajtani.

## 3. Rugalmas jártasságpróba

Bizonyos feladatok olyan jellegűek, hogy a jártasságpróba elrontása csupán azt jelenti; a feladatot rosszabb minőségben teljesítette a karakter – de teljesítette.

Például egy írónak el kell készítenie a hadüzenetet. A hadüzenet megírása magas nehézségű feladat, mert igen gondos betűformázás mellett a szép fogalmazásra is ügyelni kell (a királyok ritkán diktálják le szó szerint a hadüzenetet íródeákjaiknak). Az írónak elrontja a jártasságpróbáját, ám ez nem jelenti azt, hogy képtelen volt megírni a levelet, csupán azt, hogy izgalmában pacát ejtett, nem kerekítette elég szépen a kezdőbetűket, vagy nem megfelelő kifejezéseket használt. Súlyosabb rontás esetén (a kidobott érték messze meghaladja a célszámot, a mértékre külön szabály nincsen) a Mesélő komolyabb hibákat „fedezzen” fel a munkában. Csupán a fatális vétés (00-ás dobás) jelenti azt a rugalmas jártasságpróba esetén, hogy a feladat egyáltalán nem sikerült (az írónak elájult izgalmában).

A feladat rontásának egyéb következményei (az írónokot kivézik hanyag munkája miatt), már nem közvetlenül a sikertelen jártasságpróbából erednek, hanem másból (kegyetlen a király).

## 4. Összetett jártasságpróba

Azon tevékenységek, melyekhez több jártasság együttes alkalmazása szükséges, több jártasságpróbát igényelnek. Például egy kém besurran az ellenséges táborba; ehhez *lopakodás*, *álcázás*, esetleg *nyelvtudás* jártasságpróbái szükségesek. Ilyenkor esetleg nincs szerepjáték, csak a próbák egymásutánisága, majd a Mesélő közli a végeredményt (főleg mesélői-karakterek esetében van ez így). Sok esetben az összetett tevékenység szétbontható, szerepjátékkal tagolható, ilyenkor lényegében a játékfolyamat alatt sok szimpla jártasságpróba követi egymást.

Ha egy feladat több szakaszra bontható, vagy hosszú folyamata lényeges a játék szempontjából, szintén dobható összetett jártasságpróba. Ilyenkor ugyanazt a jártasságpróbát ismétljük kétszer, vagy többször. Fontos szabály, hogy valóban csak akkor dobassuk többször ugyanazt a jártasságpróbát egyetlen feladatra, ha az a játék szempontjából lényeges – ugyanis a valószínűség-számítás elvei alapján a karakternek rohamosan megnőnek az esélyei a feladat elrontására, minél többször kell jártasságpróbát tennie –, és indok nélkül nem lenne etikus rontani az esélyeit. **Ne dobasson a Mesélő méterenként költelmászs jártasságpróbát, csak egyet, az egész feladatra!** Ha mégis több próbát rendelne el, legyen valamely különleges indoka az újabb jártasságpróbának. Például ha egy gnóm mechanikus hadiszekereket épít, és a különféle alkatrészek elkészítése eltérő nehézségű, külön jártasságpróbákat igényelhet a folyamat. Más: egy tolvaj két torony közti kifizített kötélen halad és egy ór hirtelen rákiált, újra kell dobnia az *akrobatika* jártasságpróbáját (esetleg egy *Lelkierő-próba* után, hogy kiderüljön, megijedt-e) – de ugyanez vonatkozik a falmászásra és a költelmászásra is. Ha ilyenkor a Mesélő képtelen eldönteni a rontás következményét – például azért, mert nem tudja, hogy hol jár éppen a karakter, el tudja-e kapni a torony kiugró párkányát, vagy túl messze van – Sorspróbával, vagy százalékos dobással eldöntheti azt.

## A feladat nehézségi szintje

Amikor egy karakter végre akar hajtani egy feladatot, a Mesélőnek mindenekelőtt el kell döntenie annak nehézségi szintjét. A feladat nehézsége önmagából fakad, de befolyásolják a körülmények is! Az alábbi példa talán segít jobban megérteni a különbséget feladat és feladat között – a körülmények hatásával azután foglalkozunk.

Az alapfeladat: a karakter fel akar kapaszkodni a falon (zárójelben a képzeletbeli karakter reakciói).

**0. szint („Ez vicc!”):** A végletesen könnyű feladatok szintje. Jártassággal rendelkező karaktertől sértés az ilyenre próbát követelni. A falból nagy kiszögellések meredeznek egymáshoz közel, melyekről a karakter még akkor sem esne le, ha megcsúszna a lába, vagy az ujjai alatt letörne az egyik kapaszkodó. A karakternek szinte csak fel kell sétálnia rajtuk – ha lenne *lépcsőjárás* jártasság, inkább azt használná.

**1. szint („Gyerejáték!”):** A nevelésesen könnyű feladatok szintje. A kapaszkodók elég közel vannak egymáshoz, hogy ne okozzon különösebb nehézséget az elérésük. A falra nem nehezebb feljutni, mint felmászni egy létrára.

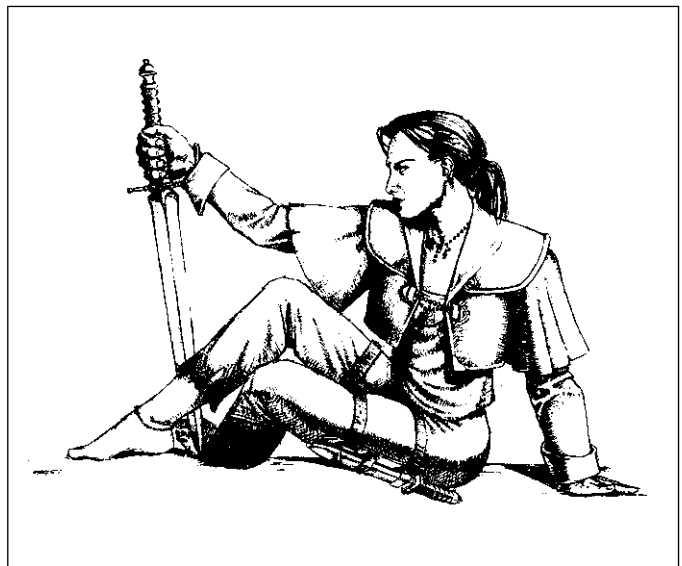
**2. szint („Ugyan már!”):** A könnyű feladatok szintje. A fal még kellemes mászófelületet ad.

**3. szint („Ez is valami?”):** Az átlagosnál némileg könnyebb feladatok szintje. A fal elég rücskös ahhoz, hogy egy erős ujjakkal megáldott karakter találhasson magának néhány kellemes kiszögellést, és könnyen megvetetheti a lábát is, ám akadnak szakaszok, ahol különféle figurára lesz szükség a továbbjutáshoz.

**4. szint („Essünk túl rajta!”):** Az átlagos feladatnehézségek szintje. Néhány kiugró darab alkalmat ad arra, hogy a karakter megpihenjen, egyébként a mászásban csakis az alig ujjbegynyi repedésekre hagyatkozhat. A fal egész hosszában komolyabb észmunkára van szükség, nem lehet csak úgy vaktában mászni.

**5. szint („Na, ez már igen!”):** Az átlagos feladatnehézségek második szintje. A falon komolyabb kiugrók nincsenek, a repedések sokszor túl szűkek, hogy a lábát is meg lehessen vetni bennük.

**6. szint („Emberpróbáló...”):** Az átlagos feladatnehézségek harmadik szintje. A falon komolyabb kiugrók nincsenek, a kövek részei, az esővíz által kimosott repedések állnak a mászó rendelkezésére. Pihenésre már nincs lehetőség, a mászáshoz teljes összpontosításra és erőkifejtésre van szükség.



7. szint („...meg azt is, aki ezt kitalálta!”): A nehéz feladatok szintje. A fásasztó, a képességek maximális kiaknázását igénylő faszakaszokat veszélyes szakaszok tarkázzák (omlékony kiugrók, távoli kapaszkodók, kifelé hajló szakaszok). A kapaszkodók olyan kicsinyek, hogy a karakter a lábát jóformán semmire sem tudja használni.

8. szint („Rossz tréfa...”): A teljesíthetőség határáig nehezített feladatok szintje. A fal felszíne majdnem teljesen sima, vagy kifelé hajló... egyébként fel kell mászni rajta.

9. szint („A'zannya!”): A lehetetlennel határos feladatok szintje. A fal sima, a felszínén váratlan helyeken lyukak nyílnak, melyekből lándzsák vágódnak elő.

10. szint („Gnnn!!!”): A lehetetlen feladatok szintje. A fal tükörsima felszínén váratlan helyeken lyukak nyílnak, melyekből lándzsák vágódnak elő, ráadásul a fal egyes részei csupán illúziók, ahol a karakter tudata még meg van győződve arról, hogy kapaszkodik, jóllehet, a test már javában zuhan a föld felé. Minden huszadik szívdobbanásra villámló energia-kisülések perzselik végig a fal felszínét, a fal egyes szakaszai lángolnak, mert az örök görögötűzet öntöttek rá, a karakter háta mögött egy hatalmas szörnyeteg araszol, szemből fíjások lövöldöznek...

## Körülmények

Amikor egy karakter végrehajt valami feladatot, nem csupán a tudása és a feladat eredendő nehézsége befolyásolja annak végeredményét, hanem a körülmények is, melyek közepette végrehajtja a cselekvést. Az előző példánkban kedvező körülménynek számít, ha a karakter társai segítik a mászást elején, vagy ha víz magával mászóvasat. Kedvezőtlenül hat a mászás végeredményére, ha esik az eső (síkossá válik a fal), vagy ha a falon időről időre örök tűnnek fel (sietni is kell, meg rejtőzködni is). Tovább fokozza a kedvezőtlen körülményeket: a karakter fémpáncélt visel, s közben a villámok is csapdosnak...

Ugyanaz a körülmény néha kedvező, néha kedvezőtlen, mint például a csillagatlan éjszaka; kedvezőtlen, mert a karakter nem látja a fal repedéseit, csak kitapogathatja azokat, de kedvező, ha a falon örök vannak, mert akkor ők sem látják a karaktert. Az a körülmény, ami kedvezőtlen az egyik karakternek, a másiknak nagyon kedvező lehet. Előfordulhat az is, hogy a kedvező és a kedvezőtlen körülmények egyszerre hatnak, s a hatásuk kiegyenlíti egymást.

Érthető, hogy a körülmények jócskán meghatározzák egy feladat végrehajtásának az esélyét – gyakran még a feladat alapvető nehézségénél is fontosabbak lehetnek. A jártasságalapú próbák – melyek célszáma a Zafir Táblán található –, illetve a főérték-próbák esetén a **körülmények módosító hatását be kell építeni a feladatnehézségbe.**

Például: *Efedris, a dergán nemesifjú lovagolni tanul. Kifejezetten békés természetű, vén heréltet választ, melyet a szolgák gondosan felnyergelnek a számára – így a lovaglás jártasságával szemben álló feladatnehézség 3-as. Kedvező körülményként lehet figyelembe venni a kivénhedt hátsólovat jól ismerő főlovász jelenlétét, aki az első leckék alkalmával kötőféken vezeti a lovat. Így a kedvező körülmény által módosított feladatnehézség 1-es lesz.*

*Azonban a lovaglás lecke vége felé, amikor már mind a ló, mind a lovasa eléggé elfáradt, három szolgakölyök ront be a gyakorlótérre, és már messziről ordítazzák, hogy Efedrist látni kívánja az apja, de azonnal. Efedris megzavarodik, mivel az apja csak olyankor kívánja látni, ha valami kivétnivalót talált fia viselkedésében... a ló is megriad, mert a hirtelen ordítást nehezen viseli el öreg idegzete... így a három fiú negatív körülménymódosítóként azonnal 5-ös szintre növeli a feladatnehézséget. Amennyiben Efedris elrontaná a lovaglás próbát, nagyobb baja nem történik – a feladat jellegéből adódóan –, csupán a lesek a ló hátáról (hiszen a feladatrontás következményeit mindig az adott feladat határozza meg). Nagyon durva rontás esetén azonban el lehet gondolkozni azon, hogy vajon Efedris nem esett-e szerencsétlenebbül a keltetésnél, vagy a háttal nem riadt-e meg annyira, hogy megtappa a fiút...*

*Némán méregették egymást.*

*A lovagnak volt kevesebb félnivalója, elvégre testét páncél fedte, kezében kétkézes pallost szorongatott, s övében – a végszükség esetére – ott lapult egy szögecses buzogány is.*

*Kliana jóval védtelenebbnek tűnt a hajladozó cserjék levei közt áttűző napfényben. Vézna lányalak, rongyos, valaha jobb napokat látott ruhában, egy szál törrel a kezében.*

*A fák alatt víhogó gennymanók arra sem fecsegték az idejüket, hogy ócsárolják, inkább gyors fogadásokat igyekeztek tenni a párbaj győztésére, de mire a lovag első támadásra lendült, kiderült, hogy senki sem hajlandó a lány esetleges diadalára blazirozni.*

*Kliana fűrgé kígyóként tért ki a lecsapó penge útjából, s magában örömmel könyvelte el, hogy a lovag magabiztosan, túllontul nagy lendülettel esett neki. Így gond nélkül a háta mögé penderülhetett, és villámgyors döfessel megsebesítette a férfit vértjeinek illesztékénél.*

*A lovag felkiáltott, nem a fájdalomtól, inkább a meglepetéstől.*

*– Szuka!*

*– Szuka! Szuka! Szuka! – visszhangozták víhogva a gennymanók, és fel-leugráltak örömlükben.*

*– Kuss! – Kliana egyetlen szemvillanása elhallgattatta őket, onnantól fogva mogorván a fa törzse mögé húzódvá figyeltek a viadal kimenetelét.*

*Most a lányon volt a támadás sora. Jobbjában hihetetlen táncot lejtett a tör, a lovag szédelegve hátrált egy lépést előle, aztán még egyet. Kliana már jól ismerte a döbent kifejezést, ami kiült az arcára, tudta, mennyire elvonja a másik figyelmet az efféle látványos hókuszpókusz. Hirtelen rugott egyet, s mellvérten taszította a lovatot.*

*A védekezés megszuhintott kard elzúgott a feje mellett, s a lány mosolyogva döfhetett megint. Ezúttal azonban ő tévedett: a lovatot csak egyszer lehetett meglepni. Az előretörő tör lendülete a könyöktárcsán vágott el, s Kliana a következő pillanatban megtapasztalhatta, milyen is az, amikor egy könyöktárcsa érces csúcsa arccsonton találja az ember lányát.*

*A gennymanók a csattanásra felélénkültek megint, s válogatott szitkokat zúdítottak Kliánára.*

*– Véged van, szuka! – A lovag elhajtotta pallosát, s viszorogva kivonta övéből a buzogányt. – Bezúrom a koponyádat!*

*Kliana megtörölte homlokát: most ébredt csak rá, hogy ezúttal minden erejére szükség lesz, ha a harcot győzelemmel akarja befejezni. Esetleg csupán élve.*

*A gennymanók kezdték élvezni a dolgot...*

## 4.4. Harc

Sokak szerint a szerepjáték sava-borsa. Mások kissé lefitymálva beszélnek a „kockadobálgatásról”. Vannak, akik alig várják, hogy képzelt személyiségük megmérkőzhessen valakivel, s legyőzhesse az ellenséget. És vannak, akik, ha lehet, kerülnek a vérontást... Akármilyen is azonban a Játékosok indíttatása, a szerepjáték nehezen képzelhető el harci szimulációk nélkül.



Figyelem! A fejezet végén hasznos tanulási útmutatót találhatnak mindazok, akiknek első olvasásra túlságosan bonyolultnak tűnik a harcrendszer – pl. az abszolút kezdő szerepjátékosok. Javasoljuk, hogy figyelmesen és értelmezve olvassd el a Harc fejezetét, majd kövesd a tanulási útmutató lépéseit! Az útmutató instrukciói feltételezik, hogy az információ szintjén tisztában vagy a Káosz Szerepjáték harcrendszerével.

## Harcértékek

Ha a szabályok az események szimulációját szolgálják, akkor a személyiségek, karakterek szimulációját – többek között – a harcértékek segítik elő.

### GYORSASÁG

A gyorsaság faji tulajdonságokon és egyéni képességeken alapul. Értéke minél magasabb, annál lassabb a karakter – ugyanis annál több időbe telik, míg egy adott helyzetet felfog, reagál rá. A karakter gyorsaságát mindig befolyásolja a rajta lévő vértet, illetve a málna súlya, valamint harci cselekményekben a használt fegyver típusa. A karakter Gyorsasága nem csupán a harcrendszerben fontos.

### TÁMADÓSZINT

A karakter harci jártasságának számszerűsítése. A használt fegyverre vonatkozó *fegyverforgatás* – illetve *fegyverhajítás*, *íjászat* – jártasság támadószintjével egyezik meg. Bővebben a Jártasságok fejezetben olvashatsz erről.

### VÉDŐSZINT

A karakter *fegyverforgatás* jártasságának védőszintje. Ezt külön kell tanulni minden fegyverre, akárcsak a *fegyverforgatás* támadószintjét. Bővebb magyarázatot a Jártasságok fejezetben olvashatsz. Nem csupán az aktív védekezést szimulálja, hanem azt, hogy milyen nehéz a karaktert sikerrel megtámadni.

### PÁNCÉLSZINT

Minden páncél rendelkezik valamilyen védőszinttel (0-10), amelyet szembeállíthatsz a fegyverek erejével. A vérték súlya, kiképzése gátolja a karakterek mozgását, s ezt figyelembe kell venni a karakter gyorsaságának kiszámításakor. Bővebb magyarázatot a Fegyverek, vérték fejezetben találhatsz.

### FEGYVERERŐ

Minden fegyver rendelkezik valamilyen erővel; ez az érték jelzi, hogy milyen eséllyel üti át a fegyver a vérték védelmét, illetve azt, hogy mekkora sebést képes okozni. Bővebb magyarázatot a Fegyverek, vérték fejezetben találhatsz.

### CSATLAKOZÓ JÁRTASSÁGOK

A fegyveres harc során sokféle jártasságot használhat a karakter, ezek leírását a Jártasságok fejezetben találhatod.

## A harc elvei

Véleményünk szerint egy szerepjáték harcrendszere akkor jó, ha valóságos, ugyanakkor egyszerű és logikus. A valóságosság a kockák, papír és ceruza segítségével lejátszott harc hihetőbbé tételét szolgálja, s azt, hogy a társasjáték jellegű, az esélyeken és a véletlenen alapuló szimuláció a Játékosok fantáziájában könnyebben alakulhasson át a valós harc képeivé. Az egyszerűség, logikusság pedig elengedhetetlen feltétele az izgalmas, fordulatos játéknak, hiszen ahol a harc matematikai feladványok gyűjteményévé válik, ott az izgalom távol marad.

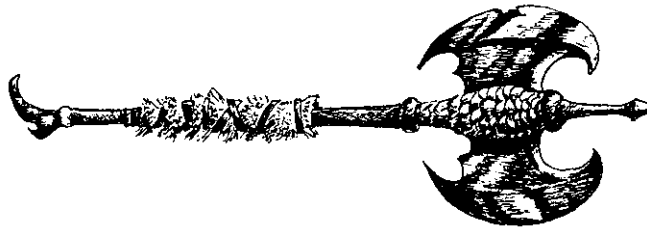
A Kóosz Szerepjáték harcrendszerének kidolgozásakor ügyeltünk arra, hogy a szabályok összhangban legyenek egymással, ezért a küzdelmek szimulációja a jártasságpróba elvéhez hasonlóan valósul meg. Amíg a jártasságpróba a karakter valamely tudásban való elmélyültségén (jártasságszint) és a megoldandó feladat nehézségén alapul, addig a harcrendszer az ellenfelek harci jártasságának összemérésén. A feladat jellege megkívánta, hogy külön célszám-táblázatot állítsunk össze a harci dobások részére; ez lett a Rubin Tábla – a rubin vöröse a kiontott vért szimbolizálja. (Ugyancsak a Rubin Táblán találhatóak azon próbák célszámai, amelyek esetében az ellenfél valamely képessége, jártasságszintje alkotja a feladat nehézségét – pl. az egyik karakter Ügyessége a másik karakter Reflexe ellen.)

A Rubin Tábla használata rendkívül egyszerű. Ugyanúgy célszámokat tartalmaz, akár csak a jártasságpróbák Zafir Táblája; ezek a célszámok szimbolizálják az eltérő képességekkel harcolók győzelmi esélyeit.

A Támadódobás célszámát például úgy kapjuk meg, hogy alapul vesszük a támadó karakter Támadószintjét (TSZ: legyen mondjuk 3-as), majd a megfelelő soron végighaladva megkeressük a megtámadott Védőszintjének megfelelő oszlopot (VSZ: ez legyen 5). A TSZ sora és a VSZ oszlopa egyetlen rubrikát jelöl ki, s a benne foglalt számérték lesz a *célszám*. A példánkban a célszám 35, ami azt jelenti, hogy a támadónak 35% esélye van a nála jobban harcoló (védekező) ellenfelét megütni. A célszáma a támadó százalékos dobást tesz, majd a kapott eredmény összeveti a célszámmal. 1 és 35 között sikeres támadást hajtott végre, 36 és 100 között sikertelent. A támadás sikeresége befolyásolja a sebzés mértékét!

Képzetlen fegyverforgatás esetén a Támadószint és a Védőszint értéke 0. A Rubin Tábla 0-s oszlopához és sorához tartozó célszámok a képzetlen fegyverforgató átlagosnál rosszabb esélyeit tükrözik.

A másik harci dobás, melyet a Rubin Tábla célszámai alapján kell végrehajtani, a Páncélvédő Dobás, vagy egyszerűen csak Páncélvédő.



## Rubin Tábla

Támadószint  
vagy  
Páncélszint

		Védőszint vagy Fegyvererő										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	45	25	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1
1	85	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5
2	95	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5	5
3	95	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5	5
4	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5	5
5	99	95	85	75	65	55	45	35	25	15	5	5
6	99	95	95	85	75	65	55	45	35	25	15	15
7	99	95	95	95	85	75	65	55	45	35	25	25
8	99	95	95	95	95	85	75	65	55	45	35	35
9	99	95	95	95	95	95	85	75	65	55	45	45
10	99	95	95	95	95	95	95	85	75	65	55	55

Ezt a dobást mindig a megtámadott végzi, abban az esetben, ha ellenfele sikeres Támadódobást tett. A Páncélvédő azt szimulálja, hogy mekkora eséllyel védi ki a páncél a sikeres támadás roncsoló, sebző hatását. Alapul a páncél szintjét kell venni (sorok), majd összevetni a támadó fegyver erejével (oszlopok), s így kapjuk meg a célszámot, melyre százalékos dobást kell tenni (az adatokat lásd: Fegyverek és vérték).



## A támadás-védekezés elve

Alapvetően, aki valamilyen fegyveres harcot megtanul, az egyszerre tanulja meg a támadást és a védekezést is – de ez még a valóságban sem általános, gondoljunk csak például a láncos buzogány használatára, amely kifejezetten támadófegyver, és a vele való védekezés enyhén szólva önvészélyes. A Káosz Szerepjáték szabályai ennek megfelelően lehetőséget adnak a specializálódásra. A *fegyverforgatás* jártasságot két részre bontjuk: *támadásra* és *védekezésre*. A *fegyverforgatás* jártasság *támadás* része adja a karakter Támadószintjét, a *védekezés* rész a Védőszintet – természetesen az éppen használt fegyverre vonatkozóan.

A támadás nem csak egyszerűen azt jelenti, hogy valaki hadonászik a kardjával, s a védekezés sem a fegyverrel való védésre vonatkozik: mindkettő mindazon mozgások, testcselek és egyéb összességéből áll, amelyek sikeressé tehetik a harcban való részvételünket. Első szinten a karakter egyszerre tanulja meg mindkettőt, ám 2. szinttől kezdve eldöntheti, hogy csak a támadásra, csak a védekezésre, avagy mindkettőre egyformán odafigyel.

A támadás és védekezés szétválasztásában a pajzshasználat és a harítófegyver-használat esetében van különös jelentősége – a játérendszer értelmezésében ezek is fegyvernek számítanak, melyeket azonban főképpen védekezésre használnak, tehát a támadószintet nem érdemes növelni (de lehet, ha valaki például pajzzsal akar harcolni).

*Példa: Roggyant Gazkhum, a kóbor ork lótolvaj a buzogányra esküszik. Azt állítja, hogy akit egyszer megcsap vele, az többé vissza nem üt (ebben van is valami). Ezért hamarosan hanyagolni kezdi a védekezést, és csak azzal foglalkozik, hogy minél hatékonyabban tudjon támadni. Így sokkal gyorsabban fejlődik a buzogánnyal való támadásban, ugyanakkor védekezni igen gyengén tud. Roggyant Gazkhum Fegyverforgatás jártassága (buzogány): 5/2 – ahol az első szám a támadás szintje, a második a védekezésé.*

Kalandjai során azonban Gazkhum kénytelen szembesülni a ténnyel, hogy kóborolnak a világon nála nagyobb harcosok is, akik bizony hamarabb kalapálják el őt, mint ahogy meglendíthetné a buzogányát. Ezért pajzst vásárol magának, és megtanul a pajzzsal védekezni (ehhez szükséges a „két fegyver használata” kiegészítő jártasság is). Mivel a pajzzsal elérte az 1/4 szintet, viszonylag kiegyenlített harcossnak fog számítani, mivel a buzogányos Támadószintje továbbra is 5 marad, ám pajzzsal a Védőszintje már 4 a korábbi 2 helyett. Amennyiben a harc közben pajzzsal is támadni kíván, úgy a pajzs Támadószintjével teheti ezt meg.

## A folyamatos kezdeményezés

Eltérően a megszokottól, a Káosz Szerepjáték nem osztja körökre a harcot. Folyamatos kezdeményezés alapján cselekednek a karakterek – azaz ahogy a valóságban. A kezdeményezéssel határozzuk meg, hogy a játékban szereplő karakterek, lények cselekedetei mikor játszódhatnak le, és azt, hogy mikor cselekedhetnek újból akkor, ha erre nem csupán hozzávetőlegesen, hanem egészen pontosan szükség van. A folyamatos kezdeményezés elve azt jelenti, hogy az események egy adott időpillanatban elindulnak – rendszerint a küzdelem elején – és az eseményeket lezáró utolsó cselekedet végéig tartanak. A folyamatos kezdeményezésben lehetőség van arra, hogy a gyorsabb karakter többször cselekedjen, mint lassabb társa. A karaktereknek továbbá lehetőségük van reagálni a korábban történt cselekedetekre, vagy a rövid időn belül bekövetkező, előre látható kimenetelű eseményekre.

Amikor egy szituáció során fegyveres vagy mágikus, esetleg pusztakezes összecsapásra kerül sor, minden alkalommal meg kell határozni, hogy melyik időpillanatban ki, mit cselekszik. A cselekedetek sorrendje rendkívül fontos, hiszen kihatással lehet az azután következő eseményekre. A folyamatos kezdeményezés igyekszik minél valóságghűbben szimulálni a valóságot, ezért nem osztja körökre – szakítja meg időről időre – a cselekvésláncolatot. A harc kezdetét tekintjük a kiindulási pontnak – Nulla Időpontnak –, és innentől kezdve szegmensekben mérjük az eltelt időt. A szegmens egy fiktív érték (*nem egyenlő* egy másodperccel), melynek csupán az összecsapások szimulálásában van szerepe. A karakterek kezdeményezései, cselekvéseinek ideje folyamatosan összeadódik az **Összesített Gyorsaságban**, mely az összecsapás végéig jelzi a cselekvési sorrendet. A karakter Összesített Gyorsaságát minden Játékos köteles maga vezetni, hisz a Mesélő képtelen lesz minden odafigyelni, ha folyamatosan a fejében kell tartani 5-10 időpillanatot, melyekben valamelyik karakter éppen cselekedne.

A harc kezdetén – a „Nulla Időpontban” – minden Játékos bejelenti, hogy mit fog cselekedni a karaktere, majd kezdeményező dobást dob (1d6-tal). A dobás eredményéhez hozzájárul a karakter személyes gyorsasága, illetve a cselekvési idő (ez a fegyvereknél a „sebesség”, varázslatoknál a létrehozás ideje stb.). A kezdeményező dobás, a személyes gyorsaság és a cselekvési idő együttesen kijelöli azt az időpontot, amikor a karakter *befejezte* szándékolt cselekedetét, és elvileg új cselekvésbe kezdhet – ez az *idő-együttes az Összesített Gyorsaság*. A cselekedetek mindig a befejezés pillanatában hozzák meg eredményüket (ekkor „csattan el” a varázslat, ekkor sebez a fegyver stb.), függetlenül az események valós logikájától. Így, amennyiben egy megkezdett esemény a befejezés pillanata előtt megszakad, nem hozza meg a várt eredményét.

Az Összesített Gyorsaság meghatározza a sorrendet, hogy az adott karakter melyik időpontban következik, illetve látható, kik fognak előtte, vele egy időben vagy őt követően cselekedni. Mindig az cselekszik, akinek a legkisebb az Összesített Gyorsasága. Az újabb és újabb cselekedetek ideje folyamatosan hozzáadódik az Összesített Gyorsasághoz.

Az Összesített Gyorsaságot lehet írni, vagy a szabálykönyv legvégén található táblázaton figurákkal szimulálni.

*Példa: két harcos – egy elf és egy ogár – összecsap, egyikük egyenes karddal harcol, a másik csatabárddal. Az elf jóval gyorsabb, mint ellenfele (gyorsasága 3, szemben az ogár 8-as értékével), ráadásul kardjának sebessége 4, míg az ogár csatabárdjéé 5. Már ezek az értékek is sejtetni engedik, hogy az elf fog elsőként támadni, s a harc folyamán valószínűleg jóval többször sújthat le ellenfelére, mint amaz őrá. Mindketten dobnak, az elf 6-ot, míg az ogár 1-et. A szerencse némileg kiegyenlítette a különbséget, ám egy hajszállal még így is az elf bizonyult gyorsabbnak: Összesített Gyorsasága (3+4+6) 13, míg az ogaré (8+5+1) 14, így az elf egy szegmensen korábban hajtja végre a szándékát.*

Amikor az elf túl van az első csapáson, ismét be kell jelentenie, mit fog tenni, majd dobni, s mindezt az ogár támadása előtt (fenntartva a cselekvés folyamatát), mivel az ő Összesített Gyorsasága egyelőre kisebb, mint az ogaré.

Példa: Az elf újra dob, ezúttal 2-öt, melyhez hozzáadja a személyes gyorsaságát (3) és a cselekvési időt (kardsebesség, 4), majd mindezekkel növeli a már meglévő Összesített Gyorsaságát: így az 22 lesz. Ez a következő időpont, amelyben az elf végrehajthatja cselekvését. Mivel az ogár Összesített Gyorsasága jelenleg 14, előbb az ogár támadása hajtódik végre – hiszen azt már a Nulla Időpontban elindította. Az ogár támadása a 14. szegmensben célba ér, megteheti a támadódobást, hogy kiderüljön, sikeres volt-e az akció.

Természetesen az ogár csapása kihatással lehet az elf cselekedetére, hiszen sok minden függ attól, hogy mekkora sebet sikerül ejteni ellenfelén. Miután az ogár is lesújtott, az esetleges sebzés meghatározása után neki is újabb kezdeményező dobást kell tennie, ám előtte bejelentenie, hogy mit fog cselekedni, hiszen az Összesített Gyorsaság új időpillanatát csupán a cselekvési idő ismeretében lehet kijelölni. Két fegyveres összecsapása során feltehetőleg újabb támadások sorozata fog következni, ám az is előfordulhat, hogy valamelyik résztvevő megkísérel elszaladni, esetleg felhajtani egy gyógyitalt, vagy mondjuk az ogár úgy dönt, nem megöli, hanem letaglózza ellenfelét, hogy később értékes titkokat szedjen ki foglyából.

A karaktereknek természetesen lehetőség nyílik az előre bejelentett cselekedetük megváltoztatására. Ez azt jelenti, hogy a harc közben történt események hatására a karakter ártékelési szándékait, és reagál az új szituációra. Például egy varázsló, látva a harcos szorultságát, nem egy energiafalat emel maga elé, hanem varázslóvédekkel segít bajbajutott társán. Hasonló a szituáció, ha mondjuk az egyik, éppen lecsapni készülő harcos észreveszi, hogy a társa háta mögött éppen dőfésre emeli kését egy orgyilkos. Ilyenkor új cselekedet kezdődik az adott időpillanatban, amelynek meghatározása azonban nem automatikus, nagyban függ a szándékolt cselekvések logikájától.

Példa: Az ogár irtóztos sebzését visz be a 14. szegmensben, és az elf a földre kerül (nyilvánvalónak látszik, hogy már képtelen lesz végrehajtani előre eltervezett támadását a 22. szegmensben). Az elf társa, egy ijász eddig az íját ajzotta, mellyel a 10. szegmensben lett kész, majd bejelentette, hogy néhány rohmozó ogárra fog lőni. Ez a cselekedete a 17. szegmensben jött volna létre (ÖGY 10 + 2 személyes gyorsaság + 3 fegyversebesség + 2 kezdeményező dobás), csak hogy látva társa földre hanyatlását, úgy döntött, hogy inkább a csatabárdos ogárra lő. Döntésének pillanata a 14. szegmens volt (amikor az elf elesik), ekkor kell elvileg új cselekedet elkezdenie. Ez új kezdeményező dobást jelent, amely egy új időpontot jelöl ki számára az Összesített Gyorsaságon: Ögy 14 + 2 személyes gyorsaság + 3 fegyversebesség + 4 kezdeményező dobás = 23. Azaz elvileg az ijász a megváltoztatott cselekedetét a 23. szegmensben hajthatná végre.

Azonban az ijász sajátosságaiból következően (a kifeszített íj új célra tartása nem túl időigényes), a Mesélő engedélyezheti, hogy rövidebb idő alatt is létrejöhessen a lövés, mondjuk úgy, hogy nem dob új kezdeményezőt, hanem az eredetileg kitűzött időpillanathoz (17) csupán egy-két szegmenst ad hozzá, a döntés késleltető hatását szimulálva – így az ijász már az Összesített Gyorsaság 18-19. szegmensében realizálhatja szándékát.

Nyilvánvaló, hogy egy teljesen új cselekedet elkezdése esetén (az ijász kardot ránt, és ráront az ogárra), az addig az ijász érdekében végrehajtott cselekedetek ideje kárba vész, és nem lehet lerövidíteni az új kezdeményezést. Ez mindig így történik, ha a megváltozott szándék szerint egy teljesen eltérő cselekedetet kellene végrehajtani

Ugyancsak problémás egy már elkezdett varázslatot megszakítani, hogy a varázsló reagálhasson az újonnan kialakult helyzetre. Ha csupán arról van szó, hogy a varázslatot új célpontra irányítja, nincs gond, ezt minden további nélkül megteheti, sőt, ez a lépés még késlekedést sem jelent a számára: az eredetileg kijelölt időpillanatban létrejön a varázslat (esetleg, ha nagyon eltér az új célpont helyzete a régitől, akkor plusz 1-2 szegmensre lehet szükség az újracélzáshoz). Azonban, ha teljesen új varázslatot akar, akkor ez az eredeti varázslat önkéntes megszakításának számít, ami azt jelenti, hogy a varázslatba fektetett esszenciapontok elvésznek a varázsló számára, és az aktuális időpillanattól kezdve csupán újabb kezdeményező dobással varázsolhat újra.

A két fegyverrel való harc során az ütések történhetnek egyszerre is, vagy váltva, az Összesített Gyorsaság szempontjából azonban akárhogy is történik, mindkét fegyver sebességét hozzá kell adni az aktuális cselekedethez. Ilyenkor a két támadás egyetlen akciónak számít az Összesített Gyorsaság szempontjából, amely csupán egy kezdeményező dobást és a személyes gyorsaság egyszeri hozzászámítását kívánja. Természetesen nem jelent egy akciót a támadódobás szempontjából, hiszen a két fegyver támadása egymástól függetlenül lehet sikeres, vagy sikertelen.

Példa: A 14. szegmensben földre került elf a 45. szegmensre összeszedi magát, és sikerül feltápáskodnia. Hogy esélyeit javítsa, a kardja mellé tört húz elő, és mindkét fegyverével rátámad az ogárra. A személyes gyorsasága változatlanul 3, a kard sebessége 4, a töré pedig 2. kezdeményezőt dob – amely 3 lesz –, a személyes gyorsasággal együtt hozzáadja az aktuális Összesített Gyorsasághoz (45 + 3 + 3 = 51), majd hozzáadja a kard sebességét (51 + 4 = 55) –, amely szerint a karddal az 55. szegmensben hajtja végre a támadást –, majd ehhez a tör sebességét (55 + 2 = 57) –, tehát az 57. szegmensben a törrel is létrejön a támadás. Természetesen támadhat előbb a törrel, és aztán a karddal, ekkor a két támadás időpontja az 53. és az 57. szegmens lesz. Össze is hangolhatja támadását, így mindkét fegyverrel azonos időpillanatban vitelezi ki a támadását: ez esetben a kettős támadás az 57. szegmensre esik.



Helytelen eljárás az, ha az elf – a személyes sebességével és kezdeményező dobásával megnövelt – Összesített Gyorsaságához (a példa szerint az 51. szegmens) párhuzamosan adja hozzá főre sebességét (51+2=53), valamint a kardja sebességét (51+4=55), és úgy hajtja végre a két támadást. A két fegyver használata nem csupán mennyiségi, de minőségi kérdés is, ezért a megnehezedett, bonyolultabbá váló akciók kivitelezése némileg hosszabb időt vesz igénybe, melyet az Összesített Gyorsaság sajátos számolási módjával szimulálunk.

## Közbelépés

A folyamatos kezdeményezés sajátosságai miatt gyakori eset, hogy valaki már cselekszik (de még nincs eredménye), amikor egy másik karakterre is sor kerül, aki igyekszik megakadályozni az első karakter folyamatban lévő cselekedetét. Így például egy íjász megzavarhat egy folyamatban lévő varázslatot, vagy egy elhajított tör pontot tehet egy kétségbeesett párharc végére.

Példa: Komoly küzdelem dúl a karavánt megtámadó banditák és a karavánkísérők között. A kereskedők mágusa a 69. szegmensben varázsolni kezd, melynek eredménye a 75. szegmensben realizálódna. Közben a bokrok között rejtőzködő bandita végrehajtja a korábban már bejelentett szándékát, és rálő a mágusra – méghozzá a 72. szegmensben. A lövés sikerült, a nyilvánzó megsebezte a mágust! Ha a fájdalom megzavarja a varázslás menetét, akkor nagy esély van rá, hogy az elkezdett varázslat nem jön létre.

A közbelépés esetén külön figyelmet kell fordítani arra, hogy a közbelépés ténye megzavarhatta-e a karaktert az eredeti cselekedetének végrehajtásában. Itt komoly mérlegelésre van szükség a Mesélő részéről, hiszen ahány helyzet, annyiféle lehetséges végkimenet. Egy közelharcba bonyolódott lovagot valószínűleg nem fog megzavarni egy ordítás, de talán még az sem, ha váratlanul (azaz nem az ellenfele kezétől) megsérül. A nagy odafigyelést igénylő cselekvések pedig könnyebben megzavarhatóak, ámbar nem biztos, hogy a megzavarás automatikusan a cselekedet elrontását eredményezi: elképzelhető, hogy csupán a sikerhez szükséges célszámot csökkenti, esetleg a cselekvési időt növeli (a megzavart karakter kizökken egy kicsit a ritmusból, de aztán összeszedi magát). Ha szükséges, a Mesélő alkalmazzon koncentráció jártasságpróbát (aki nem rendelkezik ezzel a jártassággal, az 0 jártasságszintre dobhatja a próbát), de valóban csak olyankor, ha az indokolt.

## A cselekvés szándékának bejelentése

Ezt a Játékosok közlik a Mesélővel – nem pedig a karakterek egymással. Igencsak lerombolná a játék hangulatát, ha a rejtőzködő mágus bejelentésre, miszerint „tűzgolyót varázsolok a fák rejtekéből”, minden karakterből örült válaszreakciókat váltana ki, holott elvileg nincs is tudomásuk arról, hogy mágus van a közelben. Nagyon fontos elv, hogy bár a harc közben számtalan játéktechnikai információ birtokába jutnak a Játékosok és a Mesélő, a karakterek annak a tudásnak megfelelően cselekedjenek, amit valóban birtokolnak. Így például ha a tűzgolyót varázsló mágus látható, és a karakterek túléltek már efféle támadást, akkor valószínűleg sosem feledik, milyen mozdulatok után jött az „áldás”, tehát képesek megfelelően értelmezni a látottakat, és aszerint cselekedni.

## Az automatikus (folyamatos és ciklikus) események harc közben

A csaták során számos olyan jelenség jön létre, melyek hatnak a karakterekre. Ez lehet például a lángoló ruházat (illetve annak a sebzése), egy tartósan ható varázslat szegmenséken keresztül tartó befolyása, a zuhogó eső hatása az íjak idegére stb. Lényeg, hogy a hatás már egyszer létrejött, és azóta is tart, azaz automatikus. Ezek ellen a hatások ellen nincs mentődobás, hiszen azt a hatás létrejöttkor kellett megdobni (ha volt rá mód egyáltalán), amikor az még nem volt automatikus.

A Mesélőnek két lehetősége van, hogy az automatikus eseményeket figyelembe vegye. Az egyik a folyamatoság elve. Ilyenkor azt mondja, hogy pl. a lángoló ruházat szegmensenként 1 fizikumpontot

sebez, és ezt a Játékos folyamatosan kényszerül levonni karakterétől, míg az esemény meg nem szűnik (kialszik a tűz).

A másik a ciklikusság elve. Ilyenkor a Mesélő nem kényszeríti a Játékosokat – vagy saját magát – a folyamatos figyelésre, hanem meghatároz bizonyos időintervallumokat, melyek elteltével bizonyos események bekövetkeznek. Például azt mondja, hogy a zápor kitörésétől kezdve minden 20. szegmensben 50 méterrel csökken a húros lőfegyverek lőtávja. A valóságban ez is folyamatosan következik be, ám a játékot – talán – egyszerűbbé teszi, ha ettől eltekintünk. Ilyenkor csupán arra kell odafigyelni, hogy mikor következik be a ciklus vége. A már megkezdett cselekvést a bekövetkező ciklus nem befolyásolja; pl. az íjász éppen lő, amikor elérkezik a ciklus vége, erre az egy lövésre azonban nincs hatással.

## A körülmények szerepe a harcban

Miként a jártasságok illetve a főértékek próbájánál, úgy a harc próbái – azaz a harci dobások – sem függetlenek a körülményektől. Ilyen körülmény lehet az eső, amelyetől csúszóssá, sárosá válik a talaj, a heves szél, amely feldöntéssel fenyegeti a harcosokat, a sötétség, a négy napja mindenkit megfertőző és legyengítő hasmenés stb. Számos esetben ezek a körülmények egyforma mértékben hatnak a harcoló felekre – ilyenkor, amennyiben a Mesélő úgy ítéli meg, el lehet tekinteni a körülmények figyelembevételétől. Abban az esetben viszont, ha a harcoló felekre nem egyforma mértékben hatnak a körülmények, kötelező figyelembe venni azokat, hiszen alaposan megváltoztathatják az esélyeket, így a küzdelem kimenetelét is. (Kezdő partik és kezdő Mesélők a játék könnyítése miatt eltekinthetnek a harci körülmények figyelembevételétől, de akkor generálisan, az egész játékra vonatkozóan!)

A Rubin Tábla esetében nem lehet beépíteni a körülményeket a feladatnehézség szintjébe, mivel itt nincsen feladatnehézség – a siker esélyét, azaz a célszámot a harcoló felek különféle jártasságszintjei és egyéb harci karakterisztikái jelölik ki. Ezért a körülmények közvetlenül a célszámot módosítják, az alábbi táblázat szerint.

### A körülmények módosító táblázata

Körülmények	Célszám-módosító
Rendkívül kedvezőek	+30
Nagyon kedvezőek	+20
Kedvezőek	+10
Átlagosak	0
Kedvezőtlenek	-10
Nagyon kedvezőtlenek	-20
Rendkívül kedvezőtlenek	-30

Így, miután a támadó fél Támadószintje és a védekező Védőszintje kijelöli a Rubin Tábla megfelelő célszámát, a kedvező körülmények ezt pozitívan, a kedvezőtlen körülmények negatívan módosítják. A módosítás tehát mindig az aktív fél célszámára hat – így például a harcot kifejezetten zavaró zuhogó eső felfogható úgy, hogy a sikeres támadás esélyét rontja, tehát a védekező fél számára kifejezetten hasznos is lehet... egészen addig, amíg belőle nem válik a támadó fél.

A fenti példában az eső minden harcoló félre egyformán hat, azaz nem muszáj figyelembe venni, de ha mégis, akkor minden Támadódobás célszámát a kedvezőtlen mértékben lerontja – de mindig csak a Támadódobását, viszont függetlenül attól, hogy éppen ki támad. Más körülmények nem egyformán érintik a harcoló feleket. Ilyenek lehetnek a különféle harci helyzetekből adódó módosítók – mint például a magasabban lévő harcos kedvező helyzete, amely csak az ő Támadódobásának célszámát módosítja, az alacsonyabban lévő ellenfelét nem (a harci helyzetekről később még bővebben olvashatsz). Az sem mindegy, hogy mely jártasság használatát gátolja vagy segíti az adott körülmény. Pl. a karakter szemébe tűző verőfény akadályozhatja az íjászatot, de nem befolyásolja különösebben a varázslás esélyeit.

Összegezve tehát: a Rubin Tábla célszámait a harc körülményei közvetlenül módosítják – ez azt jelenti, hogy mindig az aktív fél esélyeit

módosítja, a dobások tulajdonságaiból következően –, ám minden körülmény esetében figyelembe kell venni, hogy mire, milyen módon hat. Ezáltal úgy tekintjük, hogy a passzív fél környezeti módosító „nem élnék”, s csak akkor realizálódnak, amikor belőle válik az aktív fél.

Tudjuk, hogy a realitás azt kíváná, hogy a párharcban a mindkét félre ható körülmények megjelenjenek a célszámban. A célszám mindig az aktívan cselekvő karakterre vonatkozik, azaz arra, hogy milyen esélyei vannak a sikeres cselekvésre. Az őt érő kedvező hatások javítják a esélyeket, a kedvezőtlenek rontják, a táblázat szerint. Azonban az ellenfelet érő hatások – amennyiben beszámítanak be őket – éppen fordítva működnek: az ellenfélre nézve kedvező körülmény rontja a karakter sikerének esélyét, a kedvezőtlen körülmény pedig javítja. Bár az elv némi odafigyeléssel alkalmazható lenne, mégis úgy véljük, hogy szükségtelen, mivel a folyamatos kezdeményezés és az egyéb, realitásnövelő szimuláció-elemek már így is megkövetelnek „némi odafigyelést”. Mi viszont valóban azt szeretnénk, ha néhány gyors kockadobás és egy egyszerű esélyszámítás alapján dinamikus csatajelenetek születnének a Káosz játékterein.

*Javaslat:* a körülmények módosító hatásának figyelembevételével elvileg kialakulhatnak olyan helyzetek is, amikor a célszám nulla vagy negatívba fordul, esetleg 100 fölé megy. Ilyenkor a Mesélő dönti el, ad-e lehetőséget a Játékosnak a dobásra, hiszen nulla vagy az alatt automatikus rontás, 100 feletti automatikus siker következne be. Ha a Mesélő figyelembe veszi a különleges dobások szabályát (01 - automatikus siker; 00 - automatikus rontás), akkor dobhat a Játékos. Azaz ez utóbbi esetben a Játékosnak van egy minimális esélye a sikerre/rontásra is.

*Példa: Alexis Torquedor, a drén lovas éjszakai rajtaütésre vezeti seregét. Az akció sikerét támogatja az időközben kitört vihar is. Azonban az ellenfelek létszáma jócskán fölülmulta a várakozásokat, és a meglepetés okozta kezdeti előny hamar eltűnik. Öldöklő küzdelem bontakozik ki a viharos éjszakában...*

*Alexis ellenfele egy vörös tollforgós lovas. Mindkettejük számára zavaró tényező az éjszakai heves vihar, melyet a Mesélő kedvezőtlennek ítél meg, -10-es célszám-módosítóval. A példa egyszerűsége kedvéért Alexis és a tollforgós lovas harcértekei teljesen megegyeznek, így a támadásokra mindkettejük célszáma 55 lesz. Ezt módosítja 45-re a vihar, mint kedvezőtlen körülmény, mindkettejük számára, mivel egymárról hat rájuk.*

*A vihart természetesen heves villámlás is kíséri. Az egyik közeli villám elvakítja Alexist – a tollforgós lovasot nem, mivel háttal áll neki.*



*A kissé elvakult Alexis számára az éjszakai fénytelenység rövid ideig (50 szegmens) megnöveli a kedvezőtlen környezeti hatást, -20-ra. Ezek után Alexis támadásainak célszáma 35-re csökken, amíg le nem telik a villámfény okozta vakság 50 szegmense, míg a tollforgós lovas célszáma változatlanul 45. Mint látjuk, Alexis rosszabb körülményei nem javítják a tollforgós lovas támadási esélyeit, csak a sajátját rontják (ezáltal persze közvetve javítják a tollforgós lovas védekezési esélyét).*

## A közelharc

A közelharc, a testközi küzdelem a legegyszerűbben szimulálható és a legtöbbet alkalmazott forma az összes harci lehetőség között. Az alább leírt közelharcis séma az összes többi harctípusra (fegyverhajtás, lövészet, mágia) érvényes lesz, igaz némi változtatással.

### 1. Kezdeményező dobás

A kezdeményező dobás hivatott eldönteni a cselekedetek sorrendjét. Előfordulhat ugyan, hogy az ellenfelek egyszerre támadnak egymásra, és egyszerre döfik szíven egymást – de ez nagyon valószínűtlen. Sokkal gyakoribb, hogy a fürgébb, könnyű fegyverzetű karakter hamarabb támad – esetleg többször is –, mint a lomha, leterhelt.

Mint már írtuk, a Káosz Szerepjáték nem osztja körökre a harc menetét, hanem a folyamatos cselekedeteket tartja számon. A harci események egy nulla-időpontban kezdődnek, és a harcban résztvevő karakterek ettől számítják cselekedeteik idejét. A nulla-időpontot a Mesélő határozza meg – célszerű a küzdelem valós kezdetét kijelölni vele. A küzdelemben később beálló karakterek nem a nulla-időponttól kezdik számolni az Összesített Gyorsaságukat, hanem attól az időpillanattól kezdve, hogy részt vesznek a cselekményekben.

A kezdeményező dobásnál három dolgot kell figyelembe venni:

- ♦ az *alapyorsaságot* amely nem más, mint a faji tulajdonságokon és egyéni képességeken alapuló (esetleg a felszerelés súlyától módosított) számérték.
- ♦ a *cselekvés idejét*, amely sok esetben a fegyver sebessége, vagy a varázslat létrehozási ideje.
- ♦ és magát a *dobást* (1d6), amely a véletlenszerűséget, az alkalom befolyásolta reflexidőt hivatott jelképezni.

Az alapyorsaság + cselekvési idő + 1d6 jelöli ki azt az időpillanatot, amikor a karakter cselekszik, és ez adja az Összesített Gyorsaságot. A kezdeményezésekkel növelt, folyamatosan vezetett Összesített Gyorsaság értéke adja meg a karakterek cselekvési sorrendjét. Az ellenfelek közül az jön előbb, aki a kisebb érték, mert hamarabb reagált a helyzetre. Mivel a kezdeményezés folyamatos az alacsonyabb Összesített Gyorsaságú (a gyorsabb) karakter, addig dob újra és újra kezdeményezőt – természetesen minden kezdeményező után egy-egy támadással és a járulékos dobásokkal –, amíg az Összesített Gyorsasága el nem éri (meg nem haladja) a lassabb Játékosét. Az első dobástól eltekintve a kezdeményezés nem egyszerre történik: mindig az kezdeményez, aki a kisebb érték. Minden egyes dobás hozzáadódik az Összesített Gyorsasághoz, melyet a harci cselekmények végéig számon kell tartani.

A cselekvésidők a következőképpen számolhatóak:

- ♦ Fegyveres harc: a fegyver sebessége (karakterisztika)
- ♦ Varázsharc: a varázslás ideje (karakterisztika)
- ♦ Fegyver előhúzása: 1-10 (hüvelyébe dugott kard 1, takaróba-szijakba tekert csatabárd 10)
- ♦ Lőfegyver felajzása: a fegyverleírás szerint.
- ♦ Rövid szó, kiáltás: 0
- ♦ Beszéd, hosszú szövegek: a Mesélő ítéli meg a valós helyzet alapján. Ha valaki mégis párhuzamosan beszélne és harcolna is, úgy a beszéd a harci jártasságokban *időleges szintcsökkenést okozhat!*
- ♦ Futás: 10 méter az alapyorsaságnak megfelelő szegmens alatt lehet lefutni, jó minőségű, sík úton.
- ♦ Harci technikák: 0-10
- ♦ Egyéb cselekedetek: A Mesélő dönt a logika és a játszhatóság elve alapján.



**Jegyezd meg:** A kezdeményező dobás minden esetben azt jelenti, hogy az Összesített Gyorsasághoz hozzáadod karaktered *alappyorságát*, a *cselekvési időt* és az *1d6* értékét. A nulla-időpontban az Összesített Gyorsaság értéke értelemszerűen 0.

## 2. Cselekmények szakasza

Az Összesített Gyorsaság által kijelölt időben a gyorsabb karakter tehát véghezviheti szándékát; amennyiben ez a másik megtámadása, akkor támadódobást tesz. Előfordulhat azonban, hogy a karakter – bár rá került a sor – nem harcolni akar, vagy még nem tud harcba bocsátkozni, mert túl messze van a küzdelemtől. Bármit is szándékozik cselekedni, azt csak ebben a szakaszban teheti meg.

Alapvető elv, hogy egy cselekvési szakaszban egy cselekedet hajtható végre. Ugyanakkor bizonyos cselekedeteket egyszerre is el lehet végezni. Lehet például futva harcolni, vagy parancsot kiáltani verekedés közben. Egyes cselekvések nem növelik a cselekvési időt (pl. a kiáltás vívás közben), mások igen (pl. a harci trükkök vívás közben). Előfordulhatnak olyan harci helyzetek, melyek sehogyan sem férnek bele az itt elmondottba. Ez esetben a Mesélő felelőssége, hogy a logika és a valóságosság alapján eldöntse, a cselekedetek végrehajthatóak-e egyszerre, vagy csak külön.

### 2.1. Támadódobás

Ha a karakter az aktív harcot választja, Támadódobást kell tennie. A Rubin Táblát használva meghatározzuk a célszámot, amely forgatott fegyverre vonatkozó Támadószintjét figyelembe véve az ellenfél Védőszintjét ellen történik. A célszám értéke azt jelenti, hogy ennyi százalék esélye van a támadónak a sikeres támadásra – azaz a célszámra százalékos dobást kell tenni. A sikeres dobás kockáit nem szabad elmozdítani (vagy a dobott értéket fel kell jegyezni), amíg a sebést - ha lesz - ki nem számolják, ugyanis a siker mértéke befolyásolja a sebés nagyságát!

Ha a támadódobás értéke meghaladja a célszámot, a támadás nem sikerült, a cselekmények szakasza ezzel lezárult.

### 2.2. Páncéldobás (Az ellenfél dobja)

A sikeres Támadódobást követi – amennyiben a támadás nem sikerült, ez a dobás elmarad, mivel nincs mit kivédenie a páncélnek. A Rubin Táblát használva határozzuk meg a célszámot, a páncél szintjét figyelembe véve a támadó fegyver ereje ellen. A célszám jelen esetben azt jelenti, hogy mekkora eséllyel védi ki a páncél a sikeres támadást. Szintén százalékos dobást kell tenni.

Siker esetén a páncél kivédte a sikeres támadást, s az nem okoz sebést. Sikertelen páncélvédő esetén – mely nem feltétlenül azt jelenti, hogy a fegyver átütötte a vért, inkább azt, hogy olyan helyen talált, ahol a vért nem védett – sebést kell számítani.

Többrétegű vértet esetén minden rétegre külön páncélvédőt kell dobni. Pl. egy teacath gyilkny pikkelyei 4-es szintű védettséget nyújtanak, az erre ráhúzott bőrvért 2-es szintű védettséget. A szintek nem adódnak össze, azaz sikeres találat esetén előbb a bőrvért védettségére kell dobni, és ha az nem védte ki a csapást, akkor a pikkelyek 4-es szintű védettségére. Figyelem! A súlyos fémvérték (sodronyvért, mellvért, lemezvért, csatapáncél) alá minden esetben vastag, puha alsóruházatot öltenek, amely védőszintje beleszámít a vért védőszintjébe, hiszen az alsóruházat integráns része a vértetnek! Alsóruházat nélkül ezek a vérték komoly sebesüléseket okoznának viselőjüknek, akár még csata nélkül is, a pusztá viselésükkel.

### 2.3. Sebzés

A támadódobás sikerességétől függ – ezért nem szabad a sikeres támadódobás kockáit háborgatni (vagy egyszerűen fel kell jegyezni egy papírra a dobott értéket). A támadódobás célszámából kivonjuk a sikeres támadás értékét, osztjuk 10-zel, **fölfelé** kerekítünk, majd a kapott értéket megszorozzuk a fegyver erejével. Ez lesz a sebzés, amelyet levonunk a megsebzett Fizikumából. Ha első olvasásra bonyolultnak tűnik, álljon itt egy példa a sebzés kiszámítására:

*95-ös célszámra a támadó 32-vel sikeres támadást dobott. Tört használt, melynek ereje 2, ám a karakter kimagasló erejének köszönhetően (+1 sebzésszorzó) 3-ra módosul. Az ellenfél páncélvédője nem sikerült, tehát sebést számolnak.*

1. lépés: célszám mínusz támadódobás = 63
2. lépés: osztás tízzel = 6,3
3. lépés: kerekítés fölfelé = 7
4. lépés: szorzás a fegyver aktuális erejével = 21. **Ez a sebzés!**
5. lépés: a kapott érték levonása a Fizikumból

A fenti számítási módszer egyetlen sikeres találat esetében nem alkalmazható: amikor a támadódobás értéke megegyezik a célszámmal (a két érték különbsége 0). Ez esetben a fegyver aktuális (módosított) erejének megfelelő sebpontot kell felszámolni, azaz a fenti példában háromat.

## 3. Új kezdeményező dobás

Az dobja, aki legutóbb cselekedett! Előfordulhat, hogy az új kezdeményezőjével együtt is alacsonyabb az Összesített Gyorsasága, mint a többieké, ekkor újra ő cselekedhet, ám a gyakoribb eset az lesz, hogy az új kezdeményező dobással együtt a karakter Összesített Gyorsasága már meghaladja másokét, így a cselekvés lehetősége átkerül hozzájuk.



**Jegyezd meg!** Az első, kollektív kezdeményező dobást (nulla-idő) követően a karakterre vonatkozó harci periódusban a következő dolgok történnek:

1. Cselekvések
2. Új kezdeményező

Azaz minden periódus elején lezajlanak a cselekmények, és minden periódus végén a karakter kezdeményező dob. Azért van szükség a periódusvégi kezdeményezőre, hogy minden inaktív karakter olyan Összesített Gyorsasággal rendelkezzen, amely kijelöli számára a következő cselekvése időpontját.



**Opcionális szabály:** Minden fegyver, páncél és pajzs kopik, sérül, csorbul csata közben. Nagyon lelassítaná a csata menetét, ha még erre is oda kellene figyelni, ezért a harc szabályaiban ezekkel nem számolunk. Lehet azonban efféle hatásokat bemesélni a *különleges dobásoknál* („különösen jó ütésedtől megsérült az ellenfél mellvértje, innen kezdve alacsonyabb a szintje”), illetve a lejátszott csata után számba vehetik a Játékosok a fegyverek sérüléseit, amelyeket ki kell javítani, különben az újabb csatában már romlott harcértékkel vesznek részt a sérült tárgyakkal.



**Opcionális szabály:** Javaslatunk, hogy gyakorlottabb partik vegyék figyelembe a körülmények hatását is. Elvileg a környezeti hatások mindig hatnak, ám a legtöbb esetben nem befolyásolják cselekedeteink sikerességét. Kissé erősebb szélben vígan lovagolhatunk, míg a célzás már némi nehézségekbe ütközik. Szürkületben ugyanúgy varázsolhatunk, mint napfényben, ugyanakkor harcolni már bajosabb, hiszen nem látunk rendesen. Ha a Mesélő úgy dönt, hogy figyelembe veszi a körülményeket, akkor figyeljen oda, hogy mire miként hatnak. A szürkület másként hat egy orkra, mint egy emberre, a szél másként hat egy íjásra és másként az íjász célpontjára (az íjászat esetében egyébként kötelező figyelembe venni a körülményeket, s nem opcionális szabály).

## Harc távolról

Távolról harcolni többféleképpen lehet. A harcoló felek dobhatják fegyvereiket, lőhetnek, illetve varázsolhatnak. Alább a távharc első két formáját és a rájuk vonatkozó szabályokat ismertetjük.

### Harc hajtófegyverekkel

A legtöbb fegyvert alkalomadtán sebzési szándékkal el is lehet hajtani, illetve léteznek olyan fegyverek, melyeket kifejezetten a hajtásra terveztek és készítettek. A fegyverek hajtása valahol félúton van a közelharc és a lövészet között – a támadásban sokat számít a testi erő, akárrcsban a közelharcban, ugyanakkor bizonyos távolságot a fegyvernek le kell küzdenie, mint a lövészetben. Akár egy hajtófegyvert, akár



egy közelharc fegyvert akar a karakter hajtásra használni (az első esetben ez a fegyver természetes funkciója, a második esetben ez a fegyver extra funkciója) el kell sajátítania hozzá az adott fegyverre vonatkozó *fegyverhajtás* jártasságot. A *fegyverforgatás* jártasság nem tartalmazza a szükséges ismerteket és gyakorlatot.

A fegyverhajtás játéktechnikai folyamata ugyanúgy zajlik, mint a közelharcé, azzal a különbséggel, hogy a támadódobás sikerszáma nem a támadó Támadószintjéből és a megtámadott Védőszintjéből adódik (mint a közelharc esetében), hanem a támadó *fegyverhajtás* jártasság szintjéből és a megtámadott Védőszintjéből.

A harci dobások és számítások menete ezáltal tökéletesen megegyezik a közelharc menetével. Két dolgot kell figyelembe venni csupán:

- a) meddig képes a karakter pontosan célba találni,
- b) meddig képes elhajtani a fegyverét.

a) A *célzott távolság* az, amelyen belül a karakter képes célzottan fegyvert hajtani. Kifejezetten hajtásra tervezett fegyverek esetében a *célzott távolság* a karakter *Ügyességének* értéke, szorozva 0,2 méterrel (20 centiméter). Nem hajtásra tervezett fegyverek esetén a *célzott távolság* a karakter *Ügyességének* értéke, szorozva 0,1 méterrel (10 centiméter). Kifejezetten esetlen fegyverek hajtásakor (pl. pallos, alabárd), a *célzott távolság* még ennél is rövidebb, mértékét a Mesélő határozza meg. A *célzott távolságon* belüli célpontra a fentebb leírt szabályok szerint lehet fegyvert dobni – azaz a közelharc menete szerint, a Támadószintet alapul véve a jártasságalapú Védőszint ellen.

Az *Ügyesség* kijelölte *célzott távolságon* túl minden megkezdett méter eggyel csökkenti a *fegyverhajtás* jártasság szintjét. Nem dobásra tervezett fegyverek esetében minden fél méteren csökken eggyel a *fegyverhajtás* jártasság szintje. A jártasságszint 0-ra csökkenésével a további métereken nem csökken tovább a jártasság, ugyanakkor a célzás akkor sem lehet magasabb 05-nél, ha a Rubin Tábla ezt mutatná.

b) A fegyver elhajtásának *maximális távolsága* a karakter Erő Főértéke méterben. Ez a távolság a könnyű hajtófegyverekre (kés, tör, kő, dobókereszt, gerely) vonatkozik, a súlyosabb, nem dobásra tervezett fegyvereket ennél rövidebb távolságra lehet csupán elhajtani – a mérték megítélése az adott helyzet függvényében a Mesélő feladata. A maximális távolságra való dobás igen nagy erő kifejtést kíván, miközben a célzás lehetősége minimális. A maximális távolságig véletlenszerű dobást tehetnek a karakterek, melynek során a *fegyverhajtás* jártasságszint 0, és a célszám minden esetben 05.

Példa: Egy 54-es *Ügyességű* karakter a dobótörét 10,8 méteren (kerekítve 11 méter) belül képes célzottan hajtani a jártasságszintjének megfelelően, egyszerű törét ennek a távolságnak a felén belül, azaz 5,4 méterig. Ezen a távolságon túl minden megkezdett méter (fél méter) eggyel csökkenti a jártasságszintjét, míg el nem éri a 0-dik szintet. Ezen távolságon túl, a maximális távolságig a karakter 05-ös célszáma tehet dobást.

Mozdulatlan és Védőszinttel nem rendelkező célpontok dobás elleni védettsége 1-5 között változik, a célpont nagyságától függően (1-es védettsége az ember-nagyságú célpontoknak van). Ha a Védőszinttel nem rendelkező célpont mozog, a védettsége növekedhet, a Mesélő meghatározta mértékben (pl. egy lejtőn guruló hordó).

Amennyiben saját Védőszinttel rendelkező karakter kifejezetten arra koncentrál, hogy elkerülje a felé repülő hajtófegyvert, úgy a támadódobás célszáma a karakter Rátermettség főértékének 20 százalékával csökken.

A dobófegyverekkel való harc a továbbiakban úgy zajlik, mint a közelharc.

1. Kezdeményező dobás
2. Cselekmények szakasza
  - 2.1. Támadódobás
  - 2.2. Páncéldobás (Az ellenfél dobja)
  - 2.3. Sebzés
3. Új kezdeményező dobás

## Harc lőfegyverekkel

Az íjak, számszerűk, parittyák értő kezekben veszedelmes fegyvernek bizonyulnak, hiszen amíg a lövész messziről támadhatja célpontját, az a lövedékek ellen nem tud védekezni – csupán elbújhat –, ráadásul nem tud időben visszatámadni, hacsak nincs lőfegyvere neki magának is.

A lőfegyverekkel való harc – vagy egyszerűen íjászat – hasonlóémák szerint zajlik le, mint a közelharc, természetesen a fegyver jellegeből adódóan némi változással számolni kell. Az alábbiakban csupán a változásokat emelnénk ki.

1. Kezdeményező dobás
2. Harci cselekmények

### 2.1. Támadódobás

A Rubin Táblát használva meghatározzuk a célszámot, az adott fegyverre vonatkozó *íjászat* jártasság szintjét figyelembe véve – mint Támadószint –, a védekező Védőszintje ellen. **Figyelem!** A lőfegyverek esetében a Védőszint nem a karakter *fegyverforgatás* jártasságának *védekezés* specializációján alapul, hanem a helyzetén, mozgásán, méretén és a körülményeken, melyet ilyen esetekben külön ki kell számolni! Lásd alább!

### 2.2. Páncéldobás (Az ellenfél dobja)

### 2.3. Sebzés

3. Új kezdeményező dobás

## A lőfegyverek elleni védettség

**1. Távolság.** A lőfegyver *célzott lőtávolsága* a fegyverek leírásánál található – természetesen ez nem a karakter Erejétől, hanem magától a fegyvertől függ – ahány lőfegyver, a konkrét távolság annyi lehet. A játékrendszerben úgy vesszük, hogy minden íjász karakter a saját erejének leginkább megfelelő íjat fog kiválasztani, olyat, amelyet maximálisan képes megfeszíteni – ezért az íjak lőtávolsága esetében sem vesszük figyelembe a karakter Erejét (viszont a magas Erő főértékek sebzmódosítóját igen). A *maximális lőtávolság* a lőfegyverek esetében a *célzott lőtáv* kétszerese – ezen a távolságon már csak véletlenszerű lövéseket lehet leadni, amikor a támadódobás célszáma 05.

A *célzott távolságon* belül álló célpont védettsége 10 szintre osztható, attól függően, hogy milyen messze áll a dobó karaktertől. Ez a szint adja meg a célpont védettsége alapját.

A célzott táv százaléka	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50
A védettség szintje	1	2	3	4	5

A célzott táv százaléka	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100
A védettség szintje	6	7	8	9	10

**2. Mozgás.** A célpont mozgása megnehezíti a célzást. A távolság alapján kiszámított védettségi szintet az alábbiak szerint módosítsuk.

A célpont mozgása	A védettség szintjét módosító érték
Mozdulatlan	-1
Lassan mozgó	0
Gyorsan mozgó	+1
Kiszámíthatatlanul mozgó, harcoló	+3
Kifejezetten a lövés elkerülésére koncentráló	+4

**3. Méret.** A célpont mérete szintén befolyásolja a célzás nehézségét, sikerességét. A célpont méretének módosító értékét szintén számítsuk hozzá a célpont védettségéhez.

A célpont mérete	A védettség szintjét módosító érték
Pénzérme	+7
Dinnye	+3
Kutya	+1
Ember és egyéb humanoid	0
Ló	-1
Lónál nagyobb célpontok	-2 - -7

**4. Pajzs és fedezék.** Ha a célpont pajzsot használ, s aktívan védekezik vele, akkor annak mérete szintén befolyásolja a célzás nehézségét (a páncélok szerepét a páncélvédő dobás hivatott képviselni). Ha a célpont nem fordít gondot a védekezésre (vagy rossz irányba teszi azt), a pajzsok nem módosítják a védettségét.

A pajzs mérete	A védettség szintjét módosító érték
Alkarvédő, kispajzs	0
Közepes pajzs, bő köpeny	+1
Nagy pajzs	+3

A fedezékek esetében nem tartottuk célszerűnek, hogy meghatározzuk a módosítókat, ugyanis rengeteg fajta fedezék létezhet – gyakorlatilag bármi lehet fedezék, amely részben (vagy teljesen) eltakarja a célpontot, s ezek célzást gátló hatása igen eltérő. A fedezékek méretét kell figyelembe venni, olykor az anyagát is, azon kívül azt, hogy milyen mértékben takarja a célpontot. Az is befolyásoló tényező lehet, hogy a célpont aktívan kihasználja-e a fedezék nyújtotta védettségét (bujkál), avagy nem is sejtji, hogy ő célpont, csak éppen szerencsésen takarásban álldogal.

**5. A körülmények.** A lőfegyverekkel való harc esetében kötelező figyelembe venni a körülményeket – a szelet, a fényviszonyokat, az esőt és mindazt, amely hatással lehet a célzásra, a lőfegyverre, vagy a lövedékre. Ezekre nem tartottuk célszerűnek meghatározni a módosítókat – ez az adott helyzet ismeretében a Mesélő feladata lesz. A körülmények módosító táblázata ekkor is használható.



**Opcionális szabály:** Az eldobott fegyverek, kilőtt lövedékek, melyek nem találják el a célpontot valahova azért csak megérkeznek. Többnyire teljesen lényegtelen, hogy hova esnek, olykor azonban eltalálhatnak egy másik személyt – barátot, vagy ellenséget. A célpont környékén sertesepertelő egyéb személyekre a Mesélő kiszámíthatja a szóródást, egyszerű százalékdobást alkalmazva. A szóródás esélye általában igen alacsony, kb. 5%-nyi személyenként. Párharc esetében azonban a véletlenszerű találat esélye igen megnövekszik, akár 25-30%-ra is. Ennél nagyobb esélyt adni a szóródott találatra nem ésszerű.

## Mágia a harcban

Worluk világán, ahol a mágikus tevékenység erős, gyakorta előfordul, hogy a varázshasználók is beszállnak az ember-ember elleni küzdelmekbe – noha rendszerint tisztas távolból, hiszen a mágia használatához nem csupán idő, de viszonylagos nyugalom is szükségesletik.

A harci mágia alkalmazása is a standard harci dobások alapján történik, ám jellegeből fakadóan némely ponton eltér a közelharc és az íjászat sémájától. Amennyiben a varázshasználó nem varázsol, hanem fegyverrel harcol, akkor a korábban leírtak vonatkoznak rá is. Ugyancsak a korábban leírtak vonatkoznak a varázsfegyverrel vívott harcra, legyen az közelharc, vagy íjászat. A varázsfegyverek extra tulajdonsá-

gai – pl. lángcsóva, életerősívás stb. – a normál harci szabályok szerint is kijátszhatóak. Az alább leírtak tehát kifejezetten a személyesen létrehozott harci varázslatokra vonatkoznak.

Számos, a varázslásra és varázslatokra vonatkozó dolgot nem írunk le ebben a fejezetben, hiszen feltételezzük, hogy harcban varázsolni csak a varázshasználó karakterek fognak, és az ilyen karaktert indító Játékosok már ismerik a Mágia fejezetben leírtakat.

Nagyon fontos, hogy a varázsharc célszámai a Smaragd Táblán találhatóak, mint a legtöbb mágiával kapcsolatos célszám.

### 1. Kezdeményező dobás

Kezdeményező dobásra a varázshasználóknak is szükségük van, hiszen ők is rendelkeznek egyéni sajátosságokkal (*alapgyorsaság*), illetve a varázslataik létrehozása is időbe telik (*cselekvés ideje*). Az alapgyorsaságuk értékét ugyanúgy 1d6-tal növelik, majd amikor rájuk kerül a sor, varázsolhatnak.

### 2. Harci cselekmények

#### 2.1. Varázslatdobás

Amikor rá kerül a sor, a varázshasználó véghezviheti szándékát; többnyire a mágikus támadást. A varázslat menete megfelel a Mágia fejezetben leírtaknak; a *Smaragd Táblát* használva meghatározzuk a célszámot, a varázshasználó *mágiahasználat* jártasság szintjét figyelembe véve, a választott varázslat nehézségi szintje ellen. Erre a célszámra kell százalékos dobást tenni; a kidobott kocka elmozdítható, hiszen a siker mértékének nincs szerepe a sebzésben.

Ha a varázslatdobás értéke meghaladja a célszámát, a varázslat nem jött létre.

#### 2.2. Mentődobás (Az ellenfél dobja)

A mágia hatásai ellen az élőknek bizonyos mértékű rezisztenciájuk, ellenállásuk van (lásd Főértékek/Esszencia). A mentődobás menete megfelel a Mágia fejezetben leírtaknak.

Amennyiben a célpontot valamely mágia védi, annak hatását még a mentődobás előtt meg kell vizsgálni, hiszen lehet, hogy a védelem már azelőtt megszünteti a támadó mágiát, mielőtt az elérné a karaktert; ebben az esetben nincs is szükség mentődobásra. A mentődobásra csakis akkor kerül sor, amikor a támadó varázslat az összes létező mágikus védelmen átjutott.

#### 2.3. A varázslat hatásának kifejtése

A varázslattól függ. Minden sebzést okozó varázslat leírásánál megtalálható annak mértéke. A nem sebzést okozó varázslatok a leírásnak megfelelően fejtik ki hatásukat. A hatás erősségét nem befolyásolja sem a Varázslatdobás sikerességének, sem a Mentődobás sikerességének a mértéke.

Értelemszerűen, hatást csakis az a varázslat képes okozni, amelyik sikerrel létrejött, majd elérte a célpontot és az Esszenciapajzs nem rezisztált le.

### 3. Új kezdeményező dobás

Ugyanaz, mint a közelharcnál.



## A harc típusai

Tekintve, hogy harci szimulációknak két, egymásnak majdnem ellentmondó igényt kell kielégíteniük, a Káosz Szerepjáték kétféle harcot ajánl – természetesen ugyanazokkal a szabályokkal. A két típus között ugrálni nem lehet, legalábbis ildomos egy játékalkalmon belül az egyikhez ragaszkodni. Szigorú kikötés, hogy amilyen harci típust választ a parti, olyan típusban fognak játszani a mesélői karakterek is!



**Könnyített harc.** Ennél a típusnál a karaktereknek nincs lehetőségük megjelölt testrészekre támadásokat leadni: minden sebzés a Fizikum-ból vonódik le, és a halál akkor következik be, amikor a Fizikum 0 alá csökken. Csonkolásra, bénításra lehetőség nincs. Ez a típus hosszú, viszonylag kiegyensúlyozott küzdelmet tesz lehetővé, melyben a Játékosok karakterei meglehetősen védett helyzetet élveznek.

**Megjelölt testrésze támadás.** Ígyenceknek való harci típus, amikor lehetőség nyílik a kifejezetten páncéllal nem védett területre, testrésze támadni, vagy bármi más okból egy bizonyos testrészt sebezni. A páncélvédő dobás során figyelembe kell venni a ténylegesen megtámadott testfelület páncélozottságát! A célzott támadás mindig nehezebb, mint az általános, illetve az így okozott sebzések nyilvántartása is több gondot okoz mind a Játékosnak, mind a Mesélőnek, mivel ezek nem „általános”, hanem egy-egy konkrét testrészt érintő sebzések lesznek (ezért a technika alkalmazását kezdő partikban nem javasoljuk). Ugyanakkor ennél a típusnál előfordulhat, hogy egyetlen sikeresen véghezvitt támadás megöli az ellenfelet - de akár a karaktert is.

A kijelölt testrészekre való támadás módosítja az ellenfél Védőszintjét. Amennyiben nem jelölik meg a támadás konkrét helyét, akkor a támadás a könnyített harc elve szerint megy végbe – tehát a sebzés „csupán” a Fizikumból vonódik le. Ugyanakkor az íjászat esetében nem az alábbi Védőszint-módosítók érvényesek, hanem az íjászat saját, a célpont nagyságából és mozgásából adódó *védetség*-módosítója (pl. egy átlagos, ember méretű célpontnál a fejre való célzás esetében a dinnye méretű célpont védetség-módosítója a mérvadó).

Az egyes testrészeken elszenvedett sebzések hamarabb is megölhetik a karaktert, mivel extra sebzésszorókat jelent az oda elhelyezett találat. **Az adott testrészek után feltüntetett extra sebzésszoró a fegyver és a karakter Erejéből adódó sebzésszorókhöz adódik.**

*Egyszeri, kiemelkedő sebzésekhez kötődik a bénítás és a csonkolás* – ezek elszenvedése az adott testrésznél feltüntetett százalékos Fizikumérték egyszeri (egy összegben való) elvesztése esetén történik. Csonkolást többnyire vágófegyverekkel, bénítást zúzófegyverekkel lehet okozni, ám ez nem törvényszerű, mivel ha egy vágófegyver ideget sért, bénulás is bekövetkezhet, avagy egy zúzófegyver ízzé-porrá törri a végtag csontjait, az csonkolással lesz egyenértékű, mivel a gyógyító eljárás során nagy valószínűséggel amputálni kell a kérdéses végtagot.

## Harc több ellenféllel szemben

A több ellenfél elleni harc situációja gyakran előfordul a játék során. Több ellenfél ellen nehezebb harcolni, hiszen mindegyikre oda kell figyelni, több támadást kell elkerülni, többféle harci stílust kitapasztalni.

A legegyszerűbb eset, ha többen támadnak egy ellen. Ilyenkor az újabb támadók csökkentik a megtámadott Védőszintjét, mivel az nem képes egyformán odafigyelni mindegyikre. Néhány dolgot azonban érdemes figyelembe venni a többellenfeles harcnál:

- Négynél több támadó már egymást akadályozza, ezért minden újabb támadó növeli a megtámadott Védőszintjét (5 támadó esetén már csak -2, 6 támadónál -1 a levonás, ha pedig heten tolonganak egyetlen áldozat körül, akkor az nem szenved Védőszint csökkenést).

- A harc igen változatos térbeli képet mutat (a felek elmozdulnak, egy heves támadás elsodorja őket a közelből, meghalnak stb.), melyet figyelemmel kell kísérni. Javasoljuk a bonyolultabb harci helyzet bábkul való szimulálását!

- A *szimultán harc* jártassága (lásd Jártasságok fejezet) mind a támadók, mind a megtámadottak részéről módosítja az alábbi táblázat értékeit.

- A két fegyverrel harcoló karakter nehezebben kerül hátrányba több ellenfél esetén, amennyiben a *harc két fegyverrel* jártasságát legalább 6. szinten birtokolja. Ekkor eggyel tolódik a táblázat oszlopa, azaz csak 3 ellenfélnél érne a karaktert a -1-es Védőszint-módosító, és így tovább.

Támadók száma	A védő Védőszint csökkenése
1	0
2	-1
3	-2
4	-3
5	-2
6	-1
7	0

Mi történik akkor, ha többen támadnak többeket? Ilyenkor el kell dönteni, hogy ki kicsodát támad, kivel áll harcban, majd minden egyes résztvevő karakterre kiszámolni a Védőszint csökkenést. Bármilyen változás is történik a harcban, a Mesélő a logika szabályai szerint dönt, hogy éppen milyen helyzet áll fenn.

## Kibontakozás, menekülés

Minden karakter életében eljön az a pillanat, amikor nálánál erősebb ellenféllel kerül szembe. Ilyenkor gyorsan döntést kell hoznia: harcol a végkimerülésig (és feltehetően a halálig), avagy megpróbálja felkötni a nyúlcipőt? Ha ez utóbbit választja, akkor először a harcból kell kibontakoznia, és ha ez sikerült, csupán utána futhat el... azaz menekülhet. Ha nem így tenne, hanem rögtön futásra venné a dolgot, az ellenfele könnyedén lekasabolhatná.

Testrészek	Védőszint módosító	Extra sebzésmódosító	Csonkolás/bénítás határ
<b>Törzs</b>	-	-	-
Szívtájék	+ 3 VSZ	+ 5	-
Egyéb pontok	+ 2 VSZ	+ 3	-
<b>Láb</b>	+ 1 VSZ	-	egyszerre 50%
Konkrét ízületek	+ 3 VSZ	-	egyszerre 40%
<b>Kar</b>	+ 2 VSZ	-	egyszerre 40%
Konkrét ízületek	+ 3 VSZ	-	egyszerre 30%
<b>Fej</b>	+ 3 VSZ	+5	-

A kibontakozáshoz különleges támadás szükségeltetik, ahol a karakter célja nem az, hogy megsebezze ellenfelét, hanem előre bejelen tetten az elszakadás – éppen ezért a támadódobást nem követi sem páncélvédő-dobás, sem sebzés. A kibontakozásra a karakter harci cselekménye helyett kerül sor, a kezdeményező dobása által az Összesített Gyorsaságban kijelölt időpontban – cselekvési ideje 1-10, a harci helyzet bonyolultságától függően. Sikeres támadódobás esetén sikeres a kibontakozás – meg lehet kezdeni a menekülést, amely viszont már a futás szabályai szerint történik. Sikertelen támadódobás esetén a kibontakozás nem sikerült, a karakter bent maradt a harcban, ráadásul elvesztegetett egy támadási alkalmat a menekülés lehetőségének kutatásával. A sikertelen próba után újabb kezdeményezőt kell dobni (mivel ez egy harci periódus), amely kijelöli számára a következő időpontot, amikor ismét megkísérelhet elszakadni.

Többesharcból való kibontakozás esetén a legjobb Védőszinttel rendelkező ellenfelet kell a próba nehézségének alapjául venni, és minden újabb támadónként egy-egy szinttel növelni a nehézséget.

Előfordul, hogy a karakter elveszti a fejét, és minden körültekintés nélkül *menekülni* kezd. Ilyenkor nem foglalkozik a harcból való biztonságos kibontakozással, hanem azonnal futni kezd. Ilyenkor az összes ellenfele, akivel a menekülés pillanatában harcban állt, különösen kedvező körülmények közötti támadást vihet végbe soron kívül (ugyanakkor a soron kívüli támadás a már betervezett cselekedetet megszakítja, elodázza vagy semmissé teszi). A menekülő Védőszintje 0. Ez nem csak a sikeres támadás valószínűségét növeli, de a sebzés nagyságát is... könnyen halálos lehet.

Ugyancsak a menekülés szabályai érvényesek akkor, ha a karakter megpróbálkozik a kibontakozással, amely nem sikerül neki, mégis elszakad ellenfelétől – lehet, hogy mindezt tiszta fejjel vitte véghez, az eredmény mégis ugyanaz, mint a pánikszerű meneküléskor.



**Homokszórás:** Célja az ellenfél elvakítása, ám már az is sikernek számít, ha az ellenfelet csak megzavarni sikerül – ilyenkor az ellenfél kiköppen támadása ritmusából, hogy elkerülhesse a szeme felé repülő homokot. Mivel az ellenfél közel van, gyakorlatilag bárki képes eltávolítani az arcát – ezért nem kell próbát dobni –, viszont az ellenfél (a célpont), Reflexpróbát dobhat, hogy sikerül-e elkerülnie az arcába repülő homokot. A Reflexpróba esélyeit javítja, ha az ellenfél számított a homokszórásra – pl. látta, hogy homokot markol fel a karakter. A Reflexpróbát sikerrel dobó ellenfél az éppen folyamatban lévő *aktív* cselekménye kapcsán *kedvezőtlen* helyzetbe kerül (a homokra figyelt, és nem a támadás kivitelezésére stb.), viszont az, aki nem képes kikerülni a homokot, *rendkívül kedvezőtlen* helyzetbe kerül mindaddig, míg nem áll vissza a normális látása – erre pedig harci helyzetben vajmi kevés esély van.

A homokszórás cselekvési ideje 1-2. Külön figyelmet érdemel, hogy miként kerül a homok a karakter markába. A földről markolja fel? A zsebében hordja? Bárholon is szedi elő, az is külön időbe kerül. A homok megszerzése során ideiglenesen csökkenhet a karakter Védőszintje, hiszen nem a küzdelemre figyel.

**Kiáltás:** A hirtelen, hangos üvöltések megzavarhatják a karaktereket (a kiáltás cselekvési ideje 0). Az ellenfél a kiáltásra Reflexpróbát dob. Ha elrontja, hirtelen megretten, amely az éppen folyamatban lévő *aktív* cselekménye kapcsán *kedvezőtlen* helyzetbe hozza őt. Ha újból rákiáltanak újabb Reflexpróbát dobhat, ám ezúttal már pozitív módosítókkal. Harmadjára már Reflexpróbara sincs szüksége, hogy ne ijedjen meg, semmi képpen nem kap kedvezőtlen módosítókat.

**Védekező harc:** A karakter nem támad, minden figyelmét a védekezésre fordítja. Amikor az Összesített Gyorsaság révén rá kerülne a sor, cselekvés nélkül újabb kezdeményezőt dob (csupán a gyorsaságát adja hozzá a dobáshoz, a cselekvési időt nem), amely kijelöli a következő periódus elejét, majd tovább adja a cselekvés lehetőségét a következő Játékosnak. Védekező harcban a karakter *nagyon kedvező* helyzetben van, amely esetleg hosszas védekező harc után *rendkívül kedvezőre* módosulhat.

A karakter első cselekedete, amely megtöri a védekező harc ritmusát, megszünteti a kedvező helyzetet. Néhány egyszerűbb cselekvés végrehajtható védekező harcban is – ezekről a Mesélő dönt. Mivel védekező-dobás nincs, a védekező karakter nagyon kedvező (illetve rendkívül kedvező) helyzetét a támadó karakter dobásainál, mint a célszámot csökkentő hatást vesszük figyelembe (-20 illetve -30).

**Rajtaütés:** A karakter meglepi a gyanútlan ellenfelet. Ráronthat egy ajtó mögül, a bokrokból, vagy akár békés beszélgetés közben támadhat rá váratlanul – cselekvési ideje az adott helyzettől függ. Az ellenfél Reflexpróbát dob. Ha sikeres az ellenfél próbája, a karakter az első támadás során csupán *kedvező* helyzetbe kerül, majd automatikusan visszaáll a természetes Támadószintje. Amennyiben az ellenfél elrontja az első Reflexpróbát – amely azt jelenti, hogy a karakter sikeresen meglepte őt – a támadó karakter *rendkívül kedvező* helyzetbe kerül. A továbbiakban az ellenfél minden egyes *saját* akciója során *Rátermettségpróbat* dob (sikerül-e legyűrnie meglepettségét): ha el is rontja, egy kicsit képes lett felülemelkedni meglepettségén. Ezáltal a támadó karakter körülményei *nagyon kedvező* helyzetre módosulnak, amely fennáll mindaddig, míg a meglepett ellenfél egyszer sikeres Rátermettségpróbat nem dob. Az első sikeres Rátermettségpróba azonnal visszaállítja az átlagos harci körülményt.

**Rejtett fegyver előrántása:** A rejtett fegyver előrántása tulajdonképpen a rajtaütés egyik formája, amikor nem a támadó tűnik fel meglepetésszerűen, hanem a fegyver, azaz a támadás szándéka. Az ellenfelek már harcban állnak egymással, és az egyikük hirtelen újabb fegyvert varázsol elő valahonnan, amelyre a szemben álló fél nem számított. Ilyenkor is a rajtaütésnél leírtak alapján kell eljárni, azzal a különbséggel, hogy a technika cselekvési ideje 1-5 (alaposabban eldugott fegyvereket nem érdemes „hirtelen” előrántani, mert meglehetősen kínos eredményre vezethet).

## Harci technikák, harci helyzetek opcionális szabálya



A harci technikák nem jártasságok, hanem ötleten és szerepjátékon alapuló, a küzdelmet színesítő elemek. Bármit ki lehet találni, de a Mesélő ítéli meg, hogy harci technikaként megengedhető-e, avagy jártasságként kell elsajátítani. Néhány példát alább leírunk.

A felsorolásban nem teszünk különbséget a technikák és helyzetek között, hiszen sokszor nincs is éles határvonal. A homokszórás egyértelműen technika, a védekező harc azonban technika és helyzet egyaránt, míg a harc sötétben inkább helyzetnek minősül. A játékban esetleg úgy érdemes különbséget tenni, hogy amely a normál fegyveres harc mellett, vagy helyett végezhető, az harci technika, s így cselekvési ideje is van, míg a cselekvési idő nélküliek helyzetek (itt a fegyverforgatás ideje adja meg a cselekvési időt).

A technikák alkalmazása és a helyzetek megélése előnyös, vagy hátrányos lehet a karakterek számára. Ezen előnyökből és hátrányokból kiindulva úgy kell őket kezelni, mintha a harc körülményei lennének – így beszélhetünk kedvező és kedvezőtlen körülményről. A körülmények éppen úgy használhatóak a harcban, mint a jártasságoknál, azaz a célszámot módosítják. Nagyon oda kell figyelni arra, hogy a körülményekből adódó módosítók milyen célszámokat módosítanak!

**Figyelem!** Kétféle típusú körülményt kell tehát a Mesélőnek egyetlen célszám-módosítóban meghatározni. Az egyik a környezetből adódó körülmények hatása (pl. eső, kavicsos talaj stb.), a másik a harci helyzetből adódó körülmény-módosító. **Mindkettő alkalmazása opcionális**, azaz, ha a Mesélő (a parti?) úgy véli, ezek alkalmazása túlzottan lelassítaná a harcot, bármelyiket el lehet hagyni. Akik inkább a valóságűségre törekednek, és esetleg rutinos Mesélőként/Játékosként képesek gördülékenyen kezelni a körülményeket, bátran használják az egyiket, vagy mindkettőt.

**Roham:** A karakterek erejüket megfeszítve, csak a gyilkolásra koncentrálván letámadják ellenfelüket. Alapvető esetben a roham bizonyos távolságból indul, s az ellenfelek rohannak egymás felé, de különleges harci iskolák ismerik a helyből való rohamozás jártasságát, amikor a harcoss egy mélyről feltörő kiáltást hallatva szinte kirobban nyugvó helyzetéből.

A rohamozók a háromféle *kedvező* helyzet bármelyikében lehetnek, a harc körülményeitől függően. Bár ez eleve magasabb célszámokat jelent, melyek jó eséllyel nagyobb sebést hoznak magukkal, a rohamozók ezen kívül a fegyvererőhöz +4 sebzésszorót adnak – *akár adják, akár kapják* a sebeket. (A rohamban adott/kapott lött sebek az eredeti Fegyvererővel számítandóak.)

A roham több ütésváltáson keresztül is tarthat, ha a harci helyzet ezt megengedi (például csatákban, több ellenféllel számolva, amikor a karakter valósággal átviharzik az ellenség sűrűjén). Ugyanakkor nem lehet hosszabb távon rohamozni, mint a karakter Szívósság főértéke méterben – ezen túl a roham elveszti erejét, a karakter kifulladás. A maximális rohamtávolságon belül a karakter akkor hagyhatja abba a rohamot, amikor akarja; ekkor körülményei és a sebzése visszaállnak a normálisra. A roham cselekvési idejét a következőképpen kell kiszámítani: karakter terheltségi gyorsasága + a távolság/terheltségi gyorsaság arányból eredő szegmens (futás) + kezdeményező-dobás (1d6). A fegyver sebességével nem kell számolni, ugyanis a fegyver lendítése (vagy irányba tartása) és a rohamozó futás párhuzamos cselekmény. A fegyver sebességét csak abban az esetben kell beszámítani, ha a roham (a futás) ideje kisebb, mint a karakter alapgyorsasága + fegyver sebessége; ez ugyanis azt jelenti, hogy a roham távolsága oly rövid, hogy az idő, amely ennek a távolságnak a megtételéhez szükséges, nem elegendő a fegyver lendítéséhez is. Amennyiben a fegyvert nem lendítik, hanem csupán célra tartják roham közben (szálfegyverek), úgy ez utóbbi esetben sem kell a fegyversebességet a roham szegmens-igényébe beleszámítani.

Szálfegyverekkel harcolók a roham ellen extra védettséget élveznek: az egyébként a rohamozókra vonatkozó körülménymódosítókat őket illetik; azaz ha a rohamozó *kedvező* helyzetben van, szálfegyverek ellen ez a helyzet elvész, sőt, maguk a szálfegyvert forgató célpontok lesznek *kedvező* helyzetben, a saját támadásuk (visszatámadás) alatt.

**Hátulról támadás:** Hátulról megtámadni valakit nem jelent nagy nehézséget. Sok esetben a támadás készületlenül éri a célpontot – ez esetben a rajtatűtés szabályait is figyelembe kell venni, melynek következményei a célpontot sújtják.

Hátulról történő támadás esetén a támadó karakter *rendkívül kedvező* helyzetbe kerül. Ez a helyzet addig alkalmazható, amíg a karakter hátulról/félhátulról támadja ellenfelét, és csak erre kell koncentrálnia. Abban az esetben, ha nyílzápor, varázslat, vagy valami más, a karakter testi épségét veszélyeztető hatás zavarni kezdi, a *rendkívül kedvező* helyzete mérséklődik, vagy meg is szűnik.

A célpont Védettsége nem lesz automatikusan 0, ugyanis elvileg a célpont reagálhat a támadásra, megfordulhat, elugorhat stb.

**Felülről támadás:** Kisebb magaslatok – pl. néhány lépcsőfok – határozott előnyhöz juttathatják a harcolókat. Könnyebb a megszokott harci technikákat alkalmazni, nagyobb erőt lehet belevinni az ütésbe stb. A kiemelt helyzetből harcolók *kedvező* helyzetben vannak.

Ha az alacsonyabban harcoló ellenfél valamilyen szálfegyvert forgat (lándzsa, alabárd stb.), a magaslati előny nem jön létre!

**Harc sötétben:** A teljes sötétség minden cselekedetet bizonytalanná tesz, az olyan bonyolult mozgáskoordinációt igénylő tevékenységet pedig, mint a harc, csaknem lehetetlenné. Olykor az is kérdésessé válik, hogy akit sikerült megütni, az ellenség volt-e...

A sötétség hatásait *elszenvedő* karakterek egyöntetűen *rendkívül kedvezőtlen* helyzetbe kerülnek a legtöbb jártasságuk használta kapcsán. Mivel teljes sötétségben a karakterek harcértékei automatikusan 0-ra csökkennek, a harci jártasságokat egyéb (körülmény) módosítók nem sújtják. Amennyiben a sötétség nem teljes, pl. egy csillagos éjszakán, a kedvezőtlen helyzetek egyéb fokozatai érvényesek, és a harcértékek is enyhébben csökkennek.

**Harc helyhez kötve:** Amikor valamilyen oknál fogva a karakter nem képes korlátozás nélkül mozogni, harcolni, helyhez kötött harcra le-

szélünk. Az ok lehet külső (pl. mély sár, szűk hely, lábra csavarodó indák), és lehet belső (sebesülten heverő társ, akit a karakter meg akar védeni a támadásoktól). Az effajta harc következménye minden esetben a harci helyzet valamilyen fokú *kedvezőtlen* válása – mértéke a helyzet súlyosságának függvénye, és a Mesélő határozza meg.

**Harc a földön:** A földre került karakterek kénytelenek igen komoly hátránnyal szembenézni. Kiszolgáltatott helyzetbe kerülnek, és alig van esélyük a sikeres támadásra. A helyzet számukra *rendkívül kedvezőtlen*, sőt, a Mesélő megítélése szerint Támadó-, és Védőszintjük is csökkenhet.

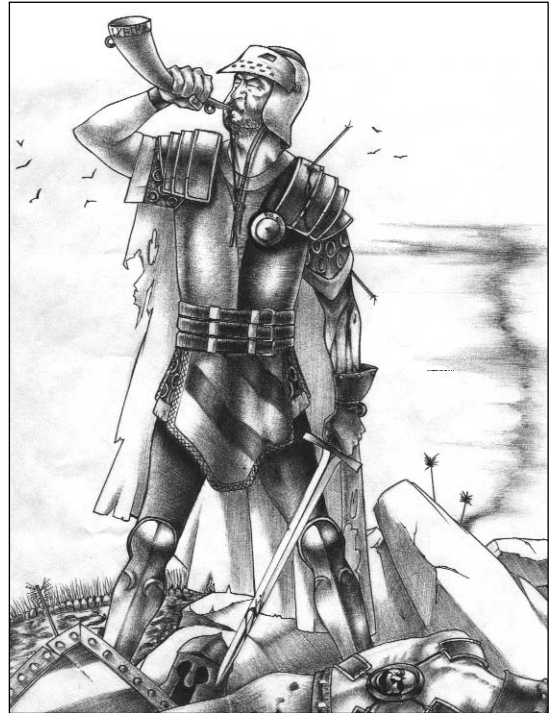
Harc közben (amennyiben folyamatosan támadják a karaktert) talpra állni csak sikeres Rátermettségpróba esetén lehet, melyre szintén vonatkozik a *rendkívül kedvezőtlen* körülmény módosítója. Talpra állás közben nem lehet támadni, sem védekező harcot folytatni, csak egyszerűen védekezni (a csökkentett Védőszinttel). Talpra állás közben elszenvedett sebzés nem befolyásolja a talpra állás sikerét.

**Testközeleli harc:** A legtöbb harcmódor számára a testközeleli harc csupán hátrányt jelent, ám van néhány kifejezetten testközeleli harcot preferáló harci iskola is. Testközeleli harcban az egy-másfél arasznál hosszabb fegyverek kifejezetten hátráltatják a harcost, és a páncélok sem nyújtják a teljes védelmet, hiszen a túlságosan közel került ellenfél könnyen kitapasztalhatja a páncél gyengéit.

Testközeleli harcba kerülni lehet véletlenül belesodródva, és szándékosan. A szándékos közelkerüléshez a támadódobást megelőzően Rátermettségpróbát kell tenni. A próbát sikerétől függetlenül követheti a támadódobás – siker esetében testközeleli harcban, sikertelenség esetén normál közelharcban. A testközeleli harcból kibontakozni hasonló módon lehet – nyilván, mindig annak kell próbára tenni Rátermettségét, aki változtatni kíván a fennálló állapotban.

Ebben a harci helyzetben a *fegyverek ereje (sebzésszoró)* pusztán 1. A *vértek szintje a felére csökken*.

**Harc lovon:** Lovon ülve nem csupán a magasabb helyzetből való támadás előnye illeti meg a harcost, de lovával együttműködve kihasználhatja az állat képességeit is – feltéve, hogy birtokában van a megfelelő jártasságoknak. A lovas harc módosítói erősen függenek a karakter *lovaglás* jártasságtól. A képzetlen lovas örül, ha nem esik le a lóról, mialatt az állat békésen legelészik. Ilyen esetben harcról szó sem lehet; a karakter Támadó és Védekező harcértéke 0. Kevésbé képzett lovasok számára a harci helyzet a *rendkívül kedvezőtlen*ől a *kedvezőtlen*ig terjed (1.-4. szint) – csupán az 5. szinten jártas lovasok harcolhatnak át-



lagos körülmények között, illetve ekkortól lehet kihasználni a ló tulajdonságait (ha léteznek), illetve a magasabb helyzet módosítóit.

**Lefegyverzés, fegyvertörés:** A vonatkozó jártasságok elsajátítása nélkül az ellenfél lefegyverzésére, fegyverének eltörésére vajmi kevés az esély – hacsak az ellenfél nem vét fatális hibát (00-át dob), nem is fordulhat elő.

A jártasságok birtokában az ellenfél lefegyverzésének szándékát a cselekvés előtt be kell jelenteni (mint mondjuk a varázslásnál, ahol szintén be kell jelenteni, milyen varázslatot kíván a mágiahasználó alkalmazni), majd támadódobást tenni a megfelelő szabályok szerint, ahol a Támadószint nem a *fegyverforgatás* jártasságból adódik, hanem a *lefejezés* jártasságból. Ertelemszerűen ez a támadás nem a másik megbzésére irányul. Sikeres támadódobás esetén az ellenfél Páncélvédő helyett Rátermettségpróbaára jogosult, melyet a *rendkívül kedvezőtlen* helyzet módosítóit sújtanak. Sikeres Rátermettségpróba esetén a lefegyverzésre irányuló kísérlet meghiúsult, sikertelen próba esetén a karakter elvesztette a fegyverét.

A fegyvertörés technikája ugyanez.

**Harc az ellenfél elfogásáért:** Ezzel a harci helyzettel a Káosz Szerepjáték nem foglalkozik kiemelten. Fogolyszerzéshez a lefegyverzés, a fegyvertörés, a hátulról támadás, és egyéb harci technika kombinációja szükséges, természetesen megfelelő szerepjátékkal körítve. Akarata ellenére foglyul ejteni valakit csak úgy lehetséges, ha mozgásában korlátozzuk (háló, lasszó, ájulás), egyéb esetben el kell érni, hogy a kiszemelt áldozat beletörődjön helyzetébe... ha nem vagyunk elég ügyesek, vagy a célpont túlságosan elszánt, lehet, hogy inkább a halált választja.

Javasolt, hogy a Mesélő emelje ki a támadók *kedvezőtlen* helyzetét – hiszen óvatosa, nehogy megöljék a célszemélyt, így viszont nem képesek harci tudásuk legjavát hozni.

**Harc kábulatban:** A tudat tisztasága fontos alkotóeleme a harci képességeknek. Amennyiben ez a tisztaság időlegesen megszűnik, úgy a harcossal sem tud képességeinek megfelelően harcolni. A kábulat fokától függően a Támadószintet és a Védekezési Szintet egyaránt levonások sújtják, de a legsúlyosabb kábulat is csupán a harmadára csökkentheti az eredeti harcértékeket. Kábulat hatása alatt semmiféle harci technikát, trükköt nem lehet alkalmazni – a karakter akaratától függetlenül harci helyzetek módosítóit természetesen hatnak. A kábult egyén a levonásokon túl *kedvezőtlen* helyzetben van minden egyéb jártasságát tekintve.

**Harc bénultan:** Bénultan, görcsbe rándult izmokkal csaknem lehetetlen harcolni. A karakter ilyen esetekben összesen 2 harcérték szinttel rendelkezik – de eldöntheti, hogy miképpen osztja meg ezt a két szintet a két harci jártassága között (2-0; 1-1; 0-2). Védekező harcot bénultan nem lehet folytatni. A bénult egyén a levonásokon túl *rendkívül kedvezőtlen* helyzetben van minden egyéb jártasságát tekintve.

**Harc indulatok hatása alatt:** Mondják, hogy a harc az idegek harca is. A letisztult elméjű harcossal maximálisan ki tudja használni képességeit, míg, aki indulatai által vezérelve cselekszik, nem képes a harcra koncentrálni, és rendszerint hibázik is.

*Félelem.* A megfélemlített karakter a *kedvezőtlen helyzet* valamelyik fokán áll.

*Pánik.* A karakter nem törődve semmivel, azonnal menekülni kezd. A következményeit lásd a *Kibontakozás, menekülés* paragrafus alatt. A helyzete mindamelllett *rendkívül kedvezőtlen*.

*Gyűlölet.* A gyűlölködő karakter *kedvezőtlen* helyzetben van, de a sebzésszorzóhoz (fegyvererő) 1, vagy 2 pont adódik.

*Örjongs.* Az örjongső karakter *rendkívül kedvezőtlen* helyzetben van, de a sebzésszorzója (fegyvererő) megduplázódik.

Az indulatok hatása ellen Lelkierőpróba dobható, a karakter Lelkierő Szintjével, ahol a célszám a Zafir Táblán található. A feladat nehézségét a Mesélő határozza meg a körülményeket és hatásokat figyelembe véve. A mágikusan gerjesztett félelem, gyűlölet stb. ellen nincs jogosultsága a Lelkierőpróbanak – a varázslat ellen kellett mentődobást tenni, és éppen a mentődobás sikertelensége miatt jött létre a nem kívánt hatás.

## Tanulási segédlet a harcrendszerhez, kezdő játékosok számára

A Káosz Szerepjáték a folyamatos kezdeményezés elvének alkalmazásával egyszerű harcrendszert teremtett; a megszokott, körökre bontott harc helyett a Játékosoknak folyamatosan figyelemmel kell kísérnie a saját helyzetét az események sodrásában – és ezt nem csupán térbeli elhelyezkedésében, de időbeni állapotában is meg kell tennie. Ez a tanulási segédlet néhány olyan technikát tartalmaz, amelynek segítségével a kezdő Játékosok – vagy azok, akiknek a gondolkodásába már túlságosan beépült a körökre bontott harc elve – készségi szinten elsajátíthatják a Káosz Szerepjáték harcrendszerét. Természetesen, aki nem igényli a gyakorlást, annak nem kell végigjárnia az alább javasolt lépéseket; nyugodtan építse fel karakterét, és játsszon.

A szerepjáték sok, gyakran összetett készséget igényel – nem csoda, hogy pusztán a játéktechnikai leírás (a „hogyan játszunk” kérdése) több száz oldalt foglal el egy méreteiben is tekintélyt parancsoló, jókora könyvben. A kezdő Játékosok így gyakran képességeiket meghaladó feladattal találják magukat szemben, mert egyezre kell megismerniük a szabályokat, az adott világ kitalált történelmét és geográfiaját, az álközépkori szokásokat, egyszerre kell kifejleszteniük magukban az érzékletes mesélés képességét (a Játékosok saját karakterük cselekedeteit mesélik el), el kell játszaniuk – ha csak szóban is – egy elképzelt karakter mindennapjait, közben a kaland adta feladványok megoldásán kell törniük a fejüket, és fel kell fogniuk azt az absztrakt matematikai rendszert, amely kockák dobásával próbálja meg szimulálni a játék eseményeit.

A hatékony tanulás lényege, hogy az első ránézésre bonyolultnak tűnő problémát olyan tanulási egységekre bontsuk, amelyek önállóan értelmezhetőek, majd miután részenként elsajátítottuk a „tananyagot”, a részeket összekapcsolva megkapjuk a teljes tudást. Ezen az elven működik például az úszástanulás, amikor a gyerekekkel külön sajátítatják el a légzéstechnikát, a kéztípót és a láb munkát, majd újabb gyakorlatokkal összehangolják a részkészségeket. Egy másik lehetőség, hogy a feladat egyszerűbb formáit gyakorolva jutunk el a készség birtoklásához, melyet egyre bonyolultabb változatokon fejlesztünk tovább. Mi a két módszert ötvöztük, hogy segítsük a kezdő Játékosokat: kiemeltük az egyik legproblémásabb részfeladatot – a harcrendszert –, és egyre nehezebb szinteket hoztunk létre a gyakorláshoz. Így a játék során a Játékosok nyugodtan tudnak majd koncentrálni mindennemű feladataikra, mivel a harcrendszert még a játék megkezdése – sőt, a karaktergenerálás – előtt készségi szinten elsajátíthatják. (A Játékosokra váró egyéb feladatokra (szabályismeret, szerepjáték) nem terjed ki ez a tanulási útmutató.)

*Első lépésben* egy egyszerűsített karaktert kell alkotni, amelynek még neve sincs, csupán harcértékei: úgymint gyorsasága, Támadó- és Védőszintje, valamint Fizikumja. Ezen kívül van egy fegyvere, annak pedig sebessége és ereje (sebzésszorzó). Nincs páncélja, így a páncélvédő dobás elmarad – minden találat sebez. Ez így hat számérték. Cél-szerű, hogy az egészen kezdő Játékosok azonos értékekkel és fegyverekkel játszzák le az első csatát, mert az is megkönnyíti az elvek készségi szinten történő elsajátítását.

Ekkor néhány párharcot kell lejátszani, a Rubin Tábla segítségével. Páratlan számú Játékos esetén a Mesélő is megalkothatja saját karakterét, hogy mindenki tudjon gyakorolni – a párharc során egyébként sincs szükség mesélésre.

*Második lépésben* – amikor a párviadal kezd automatikus jelleget öltetni –, új karaktereket generálnak a Játékosok. A karakterek gyorsaságát 5+1k10-zel, a harcértékeket 1k6-tal határozzák meg; így eltérő képességű karaktereket kapnak (a Fizikum legyen mindenkinek egyenlő). A túl gyenge, vagy erős karaktereken a párharcok egyensúlya érdekében módosítani kell. A karakterek képességei alapján kapjanak közelharci fegyvert, amely a fegyverleírásban szereplő karakterisztikák középtértékével szerepel, valamint viselhetnek vértet (lehetőleg olyat, amely kiegyenlítheti a harcértékből származó esélykülönbségeket). El lehet kezdeni a párviadalt. Ekkor már mind a folyamatos kezdeményezés, mind a harci cselekmények nagy változatosságot mutatnak, így ismét van mire odafigyelni – természetesen a feladat egyre könnyebbé fog válni a gyakorlás során.

Harmadik lépésben a Játékosok az előző karaktereik felhasználásával két csapatot alkotnak, amelyek egymás ellen küzdenek, de kizárólag közelharc stílusban. Ebben a fázisban a Mesélő már nem játszhat, mivel a parti egyszerre vesz részt a küzdelemben, amelyet neki kell koordinálnia. A helyzet ugrásszerűen bonyolódik, hiszen eddig csupán két karakter cselekményeit kellett egymáshoz viszonyítani a folyamatos kezdeményezés során, most viszont egyszerre öt-hat karakter küzdelmét kell összehangolni. Nagyon fontos, hogy mindenki maga vezesse Összesített Gyorsaságát.

Szintén bonyolítja a helyzetet, hogy ebben a fázisban komoly szerepet kap a taktika. A Játékosok taktikai ötletei bonyolítják a cselekményt, ráadásul ki kell mesélni a hatásait – ez már a Mesélő feladata –, hiszen egy-egy jól megválasztott taktika esetenként a harc kimenetelét is eldöntheti. Ebben a fázisban a harci helyzetek módosító hatásaival is számolni kell, hiszen a karakterek immár élhetnek velük. Tulajdonképpen itt kezdődik a Mesélő tanulási folyamata.

Ezt a fázist addig kell játszani, amíg meglehetősen magabiztosságot nem érnek el a Játékosok (és a Mesélő). Nem kell meglepődni, ha ez a fázis több időt és nagyobb fáradságot igényel, mint az előző kettő együtt!

Negyedik lépésben olyan csatát játszik a parti, amelyet élesben is játszana. Az alapfelállítás az előzőhöz hasonlóan két ellenséges csapat küzdelme, melyet a Mesélő koordinál. De a közelharc mellett már megjelenhet a távharc bármely formája, és a mágia is (ezekhez természetesen ki kell egészíteni a karakterek harcértékeit néhány újabb adattal) – a mágia esetében javasolt, hogy a legegyszerűbb, legegyszerűbb akadémiás mágia-utat használják, hogy ez a fázis valóban a harci helyzet gyakorlása legyen, és ne a mágia mibenlétéről folytatott vita fóruma. Amennyiben a Mesélő képes megosztani a figyelmét, bevezethető a képességpróbakhoz kötött harci szituációk köre is. Elvileg, amennyiben a harmadik fázisban kellően begyakorolták ezt a szituációt, itt minden gördülékenyen fog menni.

Az ötödik lépés tulajdonképpen egy részlet a játékból. A parti immár egyetlen csapatot alkot, akik a Mesélő karaktereivel küzdenek, egy előre elképzelt szituációban (hogy ne legyen túl hosszadalmas az MK-k kidolgozása, a Mesélő alkalmazhatja a parti karaktereinek tükkörképét is). Érdemes ezt a fázist úgy kidolgozni, mintha valóban része lenne valamely kalandnak – sőt, az sem elképzelhetetlen, hogy ezt a fázist normálisan kidolgozott karakterekkel játsszák, és gyakorlatilag a kalandsorozat *in medias res* kezdete legyen. Ez a lehetőség persze kellő óvatosságot igényel, hacsak nem akarja a parti azonnal új karakterek kidolgozásával folytatni a játékot.

A fenti fázisokat végiggyakorolva a Káosz Szerepjáték harcrendszere készségi szintre emelkedik – amely persze nem jelenti azt, hogy „agyatlan kockadobálgatássá” degenerálódna, hiszen ezt alapvetően a harci szituációk változékonysága nem engedi. Természetesen a tanulási folyamat csakis akkor hatékony, ha az fázisok közötti átmenet megalapozott, mind a Játékosok, mind a Mesélő részéről.



*Most aztán igazán nagy bajban voltak.*

*A hegy mögül népes orkcsapat közeledett feléjük, széles karéjban szétterülve a mezőn, elvágvá minden lehetséges menekülési útvonalat.*

*– A fenébe! – sziszegte a félelf, aki amúgy képes volt a legobscénabb kifejezéseket használni hasonló helyzetekben. Hogy most visszafogta magát, azt egyedül a mögötte lovalgól Clairen hercegnőre való tekintettel tette. – A fészkes fenébe!*

*– Nem kell megijedni! – emelte fel a kezét a félork, de rögtön meg is szédült, oly részegen tántorgott a nyeregben. – Majd én beszélek velük! Hukk! Nem lesz... – egy pillanatra elhallgatott, erős kísértést érzett, hogy leokádjá a lovát, de aztán úgy döntött, a közeledő ellenséges harcosok talán rossz néven vennék az ilyesfajta köszöntést. – Énrám hallgatni fognak... Énrám...*

*Kiléptetett, s megindult a bunkóikat és láncos buzogányait forgató orkok felé.*

*– Testvérek! Nyugalom! Nem kell félnetek tőlünk! Nem tudni akadt-e valóban bárki az orkok között, aki testvérenek tartotta, de ha igen, bizonyítékot kell mutatni, mert rögvést egy nyílvesztő röpített a félork bal szemébe.*

*– A fenébe! – sziszegte megint a félelf. – Most má' tényleg nagy bajba vagyunk!*

*Clairen hercegnő rémülten pislogott ki fátyla alól, mert az orkok fenyegetően még szorosabbra zárták körülöttük a gyűrűt. Néhány pillanat maradt csupán hátra az életükből, amikor...*

*– Nincs semmi baj! – mondta unottan a mindedig hallgató koldus. – Csak maradjatok veszteg! – halkan mormolni kezdett valamit, mire az orkok gyanakodva megtorpannak.*

*A koldus felemelte fejét, s szemében már pokoli fény izzott.*

*Vakító villanás, vérszag...*

*Mire Clairen hercegnő újra ki merte nyitni szemét, már csak egy seregnyi döglött orkot látott maquk körül.*

*– Éjha! – suttozta szinte önkívületben. – Ezt te csináltad?*

*A koldus köpött egyet, válasza sem méltatta. Naná. Ki más?*

## 4.5. Mágia

Mi a mágia? Lehetőség, hogy megvalósítsd legszebb álmaid (vagy mások rémálmaid). A választás csakis rajtad múlik, s a mágia készségeken kiszolgálja vágyaidat.

Éppen ez a lehetőség, a választás egyébként meg nem tapasztalható szabadsága teszi olyan csábítóvá a varázshasználó karaktereket a szerepjátékosok számára. Mágiahasználó karakterrel Worluk Világán is kalandozhatsz, sőt, a Káosz Szerepjáték mágiarendszere a szabadság különféle ízeit kínálja számodra.

## Az esszencia

A Káosz Szerepjátékban a mágia az esszenciának nevezett láthatatlan, mindent betöltő energiafolyam formázásán alapul. Az esszencia szabadon áramlik a világban, s kötött formában kitölti az élőlényeket és a tárgyakat. A varázshasználók saját testben kötött esszenciájuk aktív részét formázzák varázslattá (Varázserő Főérték), miközben folyamatosan rejtőzniük kell az esszenciaszörnyek elől, akik a szabadon áramló esszenciában léteznek. Ha a rejtőzés csődöt mond, az esszenciaszörnyek azonnal szétépítik a szerencsétlen varázshasználót... belülről. De hát ki mondta, hogy a szabadságban nem a mindenütt jelenlévő veszélyérzet a legcsábítóbb?

Minden élőlény birtokol bizonyos mennyiségű *aktív esszenciát*, ám varázslattá formázni csak azok tudják, akik megtanulják az erre szolgáló diszciplinákat. Az anyagi testeket kitöltő *passzív esszencia*, melyet a varázstudók Esszenciapajzsnek neveznek, védelmezi meg az anyagi testeket a varázshatásoktól.

Bizonyos varázstudók kifejleszthetnek maguknak egy hatodik érzékszervet, mellyel a mágikus esszencia áramlását érzékelik; úgy mond „látják” vele a felhasználásra alkalmas saját esszenciát és pontosan „lemérhetik” a rendelkezésre álló mennyiséget. Ez a *szenz*. A *szenz* a varázslók testén kívüli, szabadon áramló esszencia létére is utal, illetve arra, hogy az áramlás milyen erős – mint ahogy a bőrünk is képes megérezni a szelet és annak erejét –, de ez az érzékelés pontatlan. A varázslatba igazított esszenciát a *szenz* nem képes érzékelni, ahhoz detekciós varázslat szükséges, ugyanígy nem képes érzékelni a más lényekben kötött aktív és passzív esszenciát – ámbár a zónaérzékelés jártasság fejlesztésével a *szenz* olyan érzékennyé válhat, hogy a varázstudó birtokába kerül az igazlítás képessége, amikor tudati zónáján belül csupán a *szenzre* hagyatkozva mindent „láthat”. Nem minden varázshasználó fejleszti ki magában a *szenzet*, leginkább a varázsló-rendekre és a kermon-papokra jellemző.

A drén kermon-papok, akik töredékesen birtokolják az ősi guarni faj mágikus tudását, a Fonatnak nevezett varázslatos, a világegyetemet átszövő hálót imádják, amely tulajdonképpen nem más, mint az esszenciaáramlatok mintázata. A Fonat egynémely tájékon örvényeket vet, ahol az esszencia szinte megvadul, s oly erőre tesz szert, hogy átalakítja az anyagi világot. Ezeket a vidékeken mintha az Őskáosz készülne újból kitörni – s talán így is van. A hozzáértők beszélik, hogy Gerondar északi kősvatagában maga Yvorl engedte szabadjára az Őskáoszt, s az vetett majd fél kontinensnyi örvényt. Az esszenciaörvényekben különös dolgok történnek a varázshasználókkal: azonnal felöltődnek, ám sikertelen varázslataikból nemkívánatos, spontán mágiakítőrések keletkeznek. Mintha az örvényben mindenki vadmágussá válna...

Bizonyos csillagok és csillagképek helyzete, valamint különféle bolygóegyüttállások komoly hatással bírnak az esszenciára. Van, amelyik időlegesen elapasztja az áramlatokat, van, amelyik valóságos vihart kavart, mintha az egész világot örvénybe borítaná. Szerencsére a Worluk egészére ható csillagállások ritkák – azonban a kisebb területeken rövid időre létrejövő esszenciajelenségekkel csaknem minden varázstudó találkozhat élete során, s ezek bizony nemegyszer megtré- fálják őket.

Az esszencia áramlatának változásai korántsem olyan veszélyesek, mint a szabadon lebegő esszenciában létező entitások, az *esszencia-szörnyek*. Senki sem tudja, hogy mifélék, csupán azt, hogy léteznek, és elpusztítanak mindent, ami feloldódik a szabad esszenciában. Így elpusztítják a holtak lelkét, ha az nem tér meg időben a túlvilágra – ezért olyan ritkák a kísértetek és hazajáró lelkek, akiket csupán az anyagi világ bizonyos tárgyai, különös helyei óvnak meg az esszenciaszörnyektől. Az esszenciát aktívan használó varázstudók is azonnal meghalának, ha nem rejtenek el magukat előlük – bármelyik mágiaforma-

tanulása a rejtőzködés elsajátításával kezdődik. A vadmágusok, akik született mágiahasználók, sokkal inkább ki vannak téve az esszenciaszörnyeknek, noha legtöbbjük ösztönösen álcázza magát. Néhány varázstudó az esszenciaszörnyeket sziderikus rémeknek tartja, s úgy vélik, hogy a holdfény élteti őket – s valóban megfigyelhető, hogy telihold idején gyakoribbak a halálos kimenetelű találkozások. Mások, mint például a kermon-papok, úgy hiszik, hogy az esszenciaszörnyek nem is léteznek, s valójában a vigyázatlanul használt esszencia áradása duzzadt folyama tépi szét az óvatlan varázstudót. Bárkinek is van azonban igaza, az tény, hogy a varázserő olyan szolgál, amely olykor fellázad, és vesztét okozza urának.

## A varázslás elvei

Míg a harc szimulációról szóló fejezetben valóságúségről beszélünk, itt ezt nehezen tehetnénk meg. A valóságban – akár létezik, akár nem –, hétköznapi érzékekkel nem figyelhető meg a mágia. Így marad a másik két irányelv; a mágiarendszer legyen egyszerű és – amennyire csak a mágia lehet – logikus. Egyszerűségét részben azzal szeretnénk biztosítani, hogy a jártasságoknál, illetve a harc szimulációknál megismerthez hasonló szabályokat alkottunk, így a már egyszer elsajátított gondolatmenet szerint lehet varázsolni is. Ugyanakkor más célszám táblázatot alkottunk, a mágia játék-sajátosságai miatt. A mágia célszám-táblázata a Smaragd Tábla lett, mivel a smaragd ősidők óta a mágusok köve.

A Smaragd Tábla célszámait a mágiahasználó sikeres varázslatra való esélyeit szimbolizálják, így két dolog függvényében alakulnak ki: a varázshasználó *mágiahasználat* képességének szintje a varázslat *nehézségi szintje* ellenében adja meg a célszámot, melyre százalékos dobást kell tenni. Sikertelen varázslat létrejön (tehát, ha a célszám értékét, vagy annál kevesebbet dob), sikertelenség esetén nem jön létre, a fel nem használt esszencia azonnal kiáramlik a varázslóból – vagy nem kívánt visszahatás jön létre, ha rontás oly nagymértékű.

Eltérően a másik két Táblától a Smaragd Táblán 5-nél alacsonyabb és 95-nél magasabb célszámok is előfordulnak – csupán azért, hogy ezzel is kiemeljük a varázslás metódusaiban való elmélyülés jelentőségét.

A varázslatnak nem csak nehézségi szintje van, hanem esszenciaigénye is, tehát azt is meg kell határoznunk, hogy a varázshasználó mennyi esszenciát tud magából egyszerre felszabadítani. Erre az *esszencia-felszabadítás* jártasság szolgál. Csak a legmagasabb ez irányú jártassággal rendelkező karakterek képesek egyetlen hatalmas varázslatba formázni az összes aktív esszenciájukat (vagyis a Varázserő Főértéküket), s aki csak minimális ismeretekkel rendelkezik az esszencia-felszabadítás jártasságában, legyen bármilyen hatalmas elméleti és gyakorlati tudása a mágiáról, aktív esszenciájának egyszerre csak töredékét képes varázslattá formázni, így nem tud komolyabb varázslato-

## Smaragd Tábla

A varázslat nehézsége

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	85	25	5	3	3	3	3	1	1	1	0	0
2	90	85	25	3	3	3	3	1	1	1	0	0
3	90	90	85	20	3	3	3	1	1	1	0	0
4	96	96	96	90	35	5	5	4	4	4	1	1
5	96	96	96	95	90	35	5	4	4	4	1	1
6	96	96	96	95	95	90	35	4	4	4	1	1
7	96	96	96	95	95	95	90	30	4	4	1	1
8	99	99	99	97	97	97	97	95	55	15	5	1
9	99	99	99	97	97	97	97	96	95	55	15	5
10	99	99	99	97	97	97	97	96	96	95	65	25

Mágiahasználat  
Jártasságszint

A táblázat utolsó két oszlopa a szabad és a vadmágia útjáró számára szükséges, ugyanis számukra a varázslás nehézsége minden esetben 2-vel magasabb, mint ahogy az az akadémikus mágusok kódexeiben le van írva – ezek a kódexek képezik alapját a varázslásnak. Ez azt jelenti, hogy egy 9-es nehézségű varázslat (a kódexek szerint) a szabad és a vadmágusoknak 11-es nehézségű lesz.



kat létrehozni. A Varázserő Főértéknél több esszenciát csak a vadmagusok képesek varázslatba formázni, másoknak ez lehetetlen.

Így két jártasságon múlik a varázslás: a *mágiahasználat* jártasság meghatározza, hogy a karakter milyen eséllyel képes létrehozni egy bizonyos nehézségi szintű varázslatot, az *esszencia-felszabadítás* jártasság pedig azt, hogy esszenciaigényét tekintve mekkora lehet az a varázslat.

## Varázslattípusok

Az akadémikus iskolát létrehozó mágus-isten, Venefius írta le először mások által is elsajátítható formában a varázslatokat. Ő volt az, aki a varázslattípusokat rendszerezte, elkülönítette egymástól, azok sajátosságai alapján. Az így megalkotott csoportokat különböző varázskönyvekbe, kódexekbe írta, melyeket más-más színű bőrből kötött. Ezek a színes – később gyakran kövekről elnevezett – kódexek váltak a varázslattípusok keresztszüleivé, ugyanis a későbbi varázslatalkotók és varázshasználók tiszteletből, vagy megszokásból ragaszkodtak a „kódex” elnevezéshez. Végül a köznyelvben a mágia bizonyos formáit is kódexeknek kezdték nevezni, így a Skarlát Kódex nem csupán a tűzmágiákat tartalmazó könyvek neve lett, de maga a tűzmágia összefoglaló neve is (Skarlát Kódex Varázslatok).

Bár Venefius munkája igen alapos volt, mégsem terjedt ki mindenre. A későbbi varázslatalkotók kiegészítették az első kódexeket, valamint újakat alkottak, mint például az átkozott Fekete Kódexet, amely a nekromancia és a diabolika sötét varázslatait tartalmazza, vagy az igen ritka káoszvarázslatok Ámbra Kódexét.

A Worluk Világán általánosan ismert kódexek a következők (egyéb kódexek is léteznek):

Alabástrom Kódex	légmágia
Azúr Kódex	vízmágia
Gránit Kódex	földmágia
Skarlát Kódex	tűzmágia
Arany Kódex	illúziómágia
Ezüst Kódex	tér- és időmágia
Fekete Kódex	nekromancia, diabolika
Kígyókó Kódex	tudati és érzelmi mágia
Smaragd Kódex	állat és növénymágia (druidamágia)
Ámbra Kódex	káozsmágia (későbbi kiegészítőkben olvashatsz majd róla)
Guarni Kódex	jelmágia (későbbi kiegészítőkben olvashatsz majd róla)

Bizonyos varázshasználó rendek egy-egy kódex elsajátítására specializálódtak – ezek sosem tanulnak más kódexbe tartozó varázslatot, ugyanakkor saját kódexük varázslatait sokkal hatékonyabban képesek létrehozni. Más rendek több kódexre specializálódtak, vagy egyáltalán nem specializálódtak. A specializációról, és sok egyébről a rendek leírásában olvashatsz bővebben.

## Mágiahasználat

A varázslat a világban szabadon áramló esszencia megformázása. A varázstudó az istenekhez válik hasonlatossá, hiszen látszólag teremteni képes a semmiből – csakhogy az esszencia nagyon is létező energia, mely a legnagyobb mágusok szerint nem más, mint a világokat alkotó őanyag kiparólgása.

Az áramló esszenciát csupán az istenek képesek hasznosítani, munkára fogni – a halandók pedig ahhoz a formájához férnek hozzá, amely a saját testükben megfogant (egyes sötét praktikák hozzáférhetővé teszik mások esszenciáját is). A mágiával foglalkozó tudósok több útját különböztetik meg a mágiahasználatnak. Ezen utak közül az alapkönyv szabályrendszere négyet tesz járhatóvá a varázshasználó karakterek számára; az akadémikus, a szabad, a szakrális és a praktikus mágiát. Ezen kívül bemutatjuk a vadmágiát is, amely nem számít

mágiahasználatnak, de mégis köze van (bizonyos) mágiahasználó karakterekhez.

**Az utak különböző mágiahasználat jártasságon alapulnak!**

A mágiaformák között az út elvileg most is átjárható, ám igen nagy türelem és elmélyülés szükségeltetik hozzá – egy halandó ember élete kevés is hozzá (vagyis Játékos karakter számára nem átjárható, neki külön meg kell tanulni minden mágiahasználat jártasságot). A mágia útjainak szétválása miatt nem tud az egyszerűbb varázslás érdekében memorizálni a szabad mágus, illetve ezért nem tudja pillanatnyi inspirációi szerint formázni az esszenciát az akadémikus mágus.

Lássuk tehát a mágia útjait:

### 1. Akadémikus mágia

Ez a legelterjedtebb mágiahasználati forma – az ősi szabadmágia leegyszerűsödött, kötött formája. Az akadémikus mágia művelői alaposan kidolgozott varázslatokkal formázzák az esszenciát. *A varázshasználó csak a kidolgozott, már egyszer megtanult, memorizált varázslatokat alkalmazhatja*, de azokat varázslás után nem feledi el azonnal – ámbár a feledés normális folyamatai rájuk is hatnak. A régen használt varázslatok megkopnak, a siker esélye lecsökken, ezért fontos a varázskönyv, ahol az egyszer már megtanult varázslatok leírása szerepel: a varázstudó folyton újraolvassa azokat, így gátolja a természetes feledés romboló hatását. A varázsló természetesen varázskönyve nélkül is képes varázsolni, azonban így a feledés veszélye megnő, s hosszú távon egyre nehezebbé válik a ritkán használt formulák varázslása. Sajnos a varázslatok kissé másképpen működnek, mint a közönséges emlékek: ha egyszer elfeledik őket, mágikus emlékerősítéssel, hipnózissal nem hozhatóak vissza! A varázslatok feledése ellen csak gyakorlással (varázslással), illetve folytonos újraolvasással, biflázással (varázslás nélkül) védekezhetnek a mágiahasználók (esetleg újratanulással).

A varázslás során a karakter *mágiahasználat* jártassága áll szemben a varázslat nehézségi szintjével (Smaragd Tábla, varázslatdobás), illetve a karakter *esszencia-felszabadítás* jártassága határozza meg azt, hogy egyszerre (egy varázslatra) mennyi esszenciapontot képes felhasználni.

Új varázslatok tanulásakor – a dolog nehézségét kifejezendő – a varázslat nehézségi szintje ideiglenesen magasabbnak számít, mint ahogy az a leírásban szerepel. Nyugodt, laboratóriumi körülmények között (pl. egy csendes szobában) az eredeti szint nem változik, egy fogadó szobájában +1, ennél forgalmasabb, zajosabb helyeken akár ennél is több szint adódhat hozzá az eredeti nehézségi szinthez. Az új varázslat tökéletesen megtanultnak számít, amikor a karakter egymás után többször sikerrel hozza létre. Az elsajátításhoz meghatározott számú – 2-10 – sikerre van szükség (egyszerűbb varázslatoknál elég kevesebb – 3-4 – siker, bonyolultabbaknál vagy a tudásszinthez képest jóval nehezebeknél a Mesélő megítélése szerint ennél több is lehet – akár 10 is), ezek után a tanulás módosítói már nem érvényesek. A sikerszámok eloszlását tekintve látszik, hogy az sem mindegy, hogy egy 1. szintű mágiahasználó akar-e elsajátítani egy 3. nehézségi szintű varázslatot, vagy egy 3. szintű mágiahasználó egy 1. nehézségi szintű varázslatot – az első varázslónak igen nagy szerencse kell majd a többszöri (valószínűleg legalább 5) sikerhez, míg a második varázstudónak nem. *A tanulási folyamat közben bekövetkező varázslatrontások minden esetben spontán mágikus visszahatásokat produkálnak* – erről bővebben később olvashatsz.

A fentiekből kiderül, hogy egy frissen talált (lopott) varázskönyv varázslatait a karakter nem tanulja meg automatikusan. A tanulási folyamat korántsem egyszerű, ezért mások varázskönyvét célszerű kelő tisztelettel kézbe venni, még akkor is, ha egyébként semmiféle ártó mágia, rafinált trükköcske nem védelmezi azt.

Amennyiben elvész a varázsló varázskönyve, úgy a ritkábban használt varázslatainak nehézsége egyre nő (mivel nem tudja folyton aktualizálni tudását), addig és olyan mértékben, ahogy a Mesélő helyesnek látja. A nehézségi szint ideiglenes növekedése (vagy a célszám ideiglenes csökkenése) kifejezetten a ritkán használt varázslatokra vonatkozik, a gyakran és rutinból használt varázslatokra nem. Mihelyt a varázstudónak alkalma nyílik pontosítania ismereteit a megkopott varázslatról (gyakorlás, olvasás útján), a hátrányok maradéktalanul megszűnnek. Ha a pontosításra nem nyílik lehetőség, a varázstudó egy idő után elfeledi az adott varázslatot.

A Mesélő és a Játékos a karakterlapon található varázslista segítségével tudja számon tartani, hogy az akadémikus mágiát alkalmazó karakter milyen varázslatokat ismer. Ilyen formában elegendő természetesen csupán a varázslatok neveinek felsorolása. A varázslista nem azonos a varázskönyvvvel: a lista játéktechnikai információt tartalmaz a Játékos és a Mesélő számára, a varázskönyv pedig a karakter birtokában van (ha van neki).

Az akadémikus mágiaformát leggyakrabban a nagy varázslórendek tanítják. Ezek a rendek csaknem minden varázskódexet ismernek – a leggyakoribb kivételek a Fekete és az Ámbra Kódex – de nem ismerik a kódexek minden varázslatát! A konkrét akadémikus rendek leírásakor mindig szerepelnek a preferált, az ismert és a tiltott kódexek. Az induló varázshasználó karakter által ismert varázslatok számát a Mesélő határozza meg (10-20 induló varázslat az ideális, a későbbiekben pedig a Mesélő a szerepjáték alapján kontrollálhatja a varázshasználó karaktert), de a konkrét varázslatokat a Játékos választja ki, úgy, hogy csakis olyan varázslatokat választhat, amelyeket képes elvarázsolni. Később, a játék során természetesen számtalan olyan varázslat juthat a birtokába, amelyet túlszordulás nélkül nem lenne képes elvarázsolni. Előfordulnak olyan rendek, melyek tagjai sajátos varázslatokat is ismernek – ezek egy részét a rendtag karakter automatikusan ismeri (a többi elsajátítására pedig játék közben nyílnak alkalmak), és nem csökkentik az induló varázslatok számát!

## 2. Szabad mágia

Az egyik legősibb, ritka mágiaforma. A szabad mágiát alkalmazó varázshasználó a testében kötött esszenciát pillanatnyi akaratanak megfelelően formázza. A szabad mágia nem követeli meg az előre leírt varázslatokat – a varázstudónak nem kell ismernie, sem megtanulnia egyetlen varázslatot sem. Ha mégis ismer az akadémikus mágia által leírt varázslatokat, akkor ez nem jelent könnyebbséget számára a varázslásban, csupán ötleteket adhat, hogy mire használja a szabadon formázható varázseréjét, ugyanis a speciális mágiahasználat jártassága nem teszi lehetővé az akadémikus varázslatok használatát.

A varázslás során a karakter *mágiahasználat* jártassága áll szemben a varázslat nehézségi szintjével (Smaragd Tábla, varázslatdobás), illetve a karakter esszencia-felszabadítás jártassága határozza meg azt, hogy egyszerre (egy varázslatra) mennyi esszenciapontot képes felhasználni.

Nem minden szabad mágiát használó karakter *varázsló* a fogalom hagyományos értelmében. Mint ahogy az, aki jól bánik az ecsettel, lehet szobafestő-mázoló, de lehet festőművész is (ebben az értelemben a varázslók általában gyakorlatias szobafestők). A szabad mágia gyakorlói javarészt művészek, akik a mágia különleges megformázásában teljessédek ki, s hagyományos értelemben vett varázslatot szinte sosem hoznak létre. A varázsművészek közül vásári mutatványosok éppúgy kikerülnek, mint a főúri udvar mulattatói, vagy magányos remeteként élő művészek, akik különféle isteneknek ajánlják alkotásaikat – ezek jó része természetesen elszáll a széllel, ám lehet maradandó is, akár egy szobor.

A bizonytalansági tényező miatt a szabad mágia varázslatai 2 *szinttel nehezebbek*, mint az azonos típusú, erejű vagy hatású akadémikus varázslatok. Egyúttal a varázslat *esszenciaigénye 20%-kal több* a kidolgozott hasonmásainál. Ezekért a nehézségekért azonban bőven kárpótol a szabadság. Mivel a szabad mágia gyakran olyan varázslatokat is alkalmaz, amelynek nincs konkrét megfelelője a többi mágiaformában, komoly felelősség hárul a Mesélőre, amikor meghatározza pl. a *pillangóteremtés* nevű szabad varázslat nehézségét és esszenciaigényét. Ilyenkor sem szabad elfeledkezni arról, hogy a szabad mágiaforma varázslatai két szinttel nehezebbek és nagyobb az esszenciaigényük, mint a megfelelő akadémikus varázslatok.

A szabad mágia útját ritkán tanítják rendekben. Ezt az utat többnyire magányos mesterektől lehet elsajátítani – vagy olyasféle renegátoktól, mint a Lendori Tar mester, aki valójában Derek Cuman.

Az ismeretlen varázslatok kidolgozására a következő irányelv érvényes: a Mesélő vegye figyelembe a kívánt hatást és a varázslat bonyolultságát, majd a már leírt akadémikus varázslatokhoz illesztve, azokhoz hasonlítva dolgozza ki a varázslat statisztikáit úgy, mintha az is akadémikus varázslat lenne. Ezután emelje nehézségszintjét kettő-

vel, esszenciaigényét pedig 20%-kal növelje meg. Az egyes varázslattípusok sajátosságai az adott varázskódexek elején olvashatóak.

Például nyilván nem található meg az akadémikus varázslatlistában a *pillangóteremtés* nevű bájos varázslat, mivel ez főként a varázsművészek kedvence. De figyelembe véve a varázslat alapvető szándékát (békés), a hatását (ámulat) és a célját (mulattatás), már találhatunk hasonló varázslatokat az akadémikus mágiában, mint például a *gyertyagyújtás* – ennek szintjét és esszenciaigényét módosíthatjuk a szabad mágiának megfelelően. A pillangó (élőlény) létrehozása természetesen bonyolultabb feladat, mint a lánge, ezért a szint és/vagy az esszenciaigény is növekszik. Itt (is) megjegyeznénk, hogy alapvetően békés varázslatokat is lehet gonosz céllal létrehozni (pl. a *lánghívás* varázslat kiválóan alkalmas rágyújtani a lovakra az istállót), sőt, ártó varázslatokat is lehet pozitív célok érdekében alkalmazni (pl. *tűzgolyóval* elégetni egy rakás fertőzött ruhát, hogy a betegség ne terjedjen tovább), amelyek azonban nem módosítják a varázslatok karakterisztikáját, értékeit – ezért is írtunk a *varázslat* alapvető szándékáról és nem a *varázsló* alapvető szándékáról.

A gyakran alkalmazott szabad mágiaformákat, melyeknek nincs akadémikus megfelelője, célszerű leírni, a hozzá tartozó statisztikával együtt, hogy ne kelljen minden egyes alkalommal újra és újra kiszámolni azokat. Az adatok feljegyzése azonban nem jelenti azt, hogy a varázsló megtanulta ezt a varázslatot – memorizálni, tanulni a szabad mágiában nem lehet, mert ez a szabad mágia sajátossága –, tehát a feljegyzett varázslat nem lesz könnyebb, sem alacsonyabb esszenciaigényű.

*Mivel a szabad mágia meglehetősen nagy gyakorlatot igényel mind a Játékos, de főleg a Mesélő részéről, használatát csakis azoknak javasoljuk, akik magas szinten művelik a szerepjátékot.* Másrészt lehet akármilyen elmélyült a parti a játék művészetében, ha a Mesélő és a Játékosok között valamilyen okból feszültség van, ugyanis a szabad mágia használata ezt a feszültséget oly mértékben fokozhatja, hogy az állandósult viták miatt a hangulat megromlik, a játék „rosszízűvé” válik. **Tehát figyelem!** A szabad mágiával tessék óvatosan bánni!



### 3. Praktikus mágia

A praktikus mágia a köznép által is ismert ráolvasások, varázsmondókák, trükkök gyűjteménye; tulajdonképpen az akadémikus mágia primitív formája – a praktikus mágia egyes elemei azonban ősi varázslatok eltorzult formái, vagy a mágius ősfajok elfelejtett és csonkult hatalomszavai. A legtöbb varázslat igen korlátozott hatású – pl. fegyverélező bűbáj, féregtelenítő mondóka, gyertyagyújtó pattintás –, de léteznek nehezebb, nagyobb hatású varázslatok is, amivel akár az időjárást is befolyásolni lehet. Gyakorlóit vajákosoknak, boszorkányoknak, tudákosoknak, garabonciásoknak nevezi a köznép. Bármilyen varázslatról is legyen szó, szerepük a mindennapi élet megkönnyítése, s csupán igen elvetemült boszorkányok és nekromanták dolgoztak ki ártó varázslatokat ebben a mágiafajtában.

A praktikus mágia hasonlít az akadémikus mágiához, amennyiben itt is csupán kidolgozott varázslatok ismeretében lehet felhasználni az esszenciát. Ezek a varázslatok azonban korántsem olyan kifinomultak, mint az akadémikus mágia varázslatai, hiszen a legtöbbjük a népi vágyakban és praktikákban gyökerezik. A praktikus mágia épp úgy fejlelhető, mint az akadémikus, ezért a gyakorlás elsődlegesen fontos – lévén, hogy a praktikus mágia szájhagyomány és magányos mesterek útján terjed, könyv formájában nem (iskolákban sem tanítják, mert a legtöbb varázsló nem ereszkedik le a „parasztbűzű” mágiához). A praktikus mondókák igen ritkák, tehát már az is nagy szerencse, ha egy közönséges karakter rendelkezik belőle egygyel. Akinek két-három praktikus mondókája van, az már vajákosnak számít, s akinek ennél is több (Játékos karakterek ezt a szintet nehezen érhetik el), azok már messze földön híres garabonciások.

A praktikus mágia használatához nem kell külön *mágiahasználat* jártasságot, *esszencia-formázás* jártasságot szerezni. Mindezen jártasságok kicsiny része, éppen annyi, amennyi az adott varázslathoz szükséges, benne foglalják az adott varázsrigmusban. Ilyen szempontból tehát egy egyszerű parasztember is képes alkalmazni a varázsmondókákat, feltéve, hogy elég intelligens a megtanulásukhoz. Mivel egy-egy rigmus minden alkotóelemet tartalmaz, amely a varázsláshoz szükséges („instant” mágia), igen nagy esszenciaigényű: egy rigmus akár az ősszenciát kiszípolozhatja a használatból. A praktikus mágia varázslásakor a célszámot a Smaragd Táblán keressük (mivel mágia), ahol a Tudat Főérték szintje (mint jártasságszint) adja meg a varázslat nehézségi szintjével szemben. Amennyiben célszám-rontás következik be, a befektetett esszencia nyom nélkül elszáll, s nem tér vissza azonnal, csak a normális ütemben (azaz pihenéssel).

A fentiek nem jelentik azonban azt, hogy a praktikus mágia pusztán az élet hétköznapi aspektusában lenne használható. Csak képzeljük el, hogy mi történik akkor, ha a támadó jellegű *rovarfelhő* varázslat ellen valaki elmondja a *féregirtás* formuláját, melyet hétköznapi esetben tetvek, bolhák, csótányok vagy mezőgazdasági kártevők ellen alkalmaznak! Avagy mi történik a támadó hadsereg íjászaival fegyverével, ha egy arra járó tudákos szántóvető hosszan tartó esőzést kér a vidékre a jó burgonyatermés érdekében? Akár a csata menetét is megfordíthatja egy-egy varázsmondóka.

A praktikus mágia tanulási elve az, hogy minél nagyobb esszenciaigényű egy varázspraktika, annál bonyolultabb a rigmus,

eljárás, tehát annál nehezebb elsajátítani. A varázslat nehézségéhez az akadémikus mágiánál már ismertetett tanulási módosítók járulnak. Öt sikeres próbálkozás egymásutánisága szükséges a varázslat elsajátításához. Amennyiben a próbálkozások között akad sikertelen is, de sikeres is, úgy addig kell gyakorolni – a tanulás negatív módosítóival – míg az ötös sikerszéria el nem következik. Ezután már elsajátítottnak számít a praktikus rigmus, így a tanulás módosítói nélkül lehet létrehozni.

Amennyiben a tanulás során öt sikertelen próbálkozás követi egymást, a varázspraktikát a karakter *képtelen* elsajátítani, és soha többé nem próbálhatja meg elsajátítani. A már megtanult varázspraktika elvarázslását akárhányszor el lehet rontani, az már nem számít totális csődnek.

A praktikus mágia nem kötött jártasságokhoz, tehát a jártasságpontokat egyenesen az adott rigmusra kell költeni. A praktikus mágia könyvében ezért újabb sorral bővül a varázslatok leírása: a jártasságpont-igény értékével. A jártasságpont elköltése a tanulási folyamatra jogosít fel. Ezért sikertelen tanulási folyamat esetén (ötös sikertelenség-széria) a befektetett jártasságpontok nem térnek vissza.

Mivel a praktikus mágia legtöbbször varázserőjű rigmusok formájában használatos, javaslatunk, hogy a praktikus mágiát alkalmazó karakter (Játékos) maga írja meg rémes-rímes mondókáját, melyet a karakterlaphoz csatolva őrizzen meg. Mivel a praktikus mágia alapvetően ritka, és a Játékos karakterek ritkán gyűjthetnek össze belőle kettő-háromnál többet, nem kell félni, hogy a karakterlap verseskötetévé változik.

### 4. Szakrális mágia

Míg az előző három mágiaforma a jártasságokon és tanult készségeken alapul, a szakrális mágia a követett isten akaratán, ezért papi mágiának is szokás nevezni. Ez azonban nem azt jelenti, hogy az isten varázsol a papon keresztül (olyan is létezik, de azt csodának szokás nevezni). A pap, vagy a szent ember varázsol, ám varázslataira az isten adja áldását. A követett isten nem vizsgálja meg aprólékosan a pap minden varázslatát, hogy az egyezik-e céljaival, vagy sem. A pap

egész életét, cselekedeteinek sorát veti vizsgálat alá – tehát az *elhivatottságát* –, s ha ez megfelel szándékainak, akkor varázshatalmat adományoz papjának, aki arra használhatja kapott hatalmát, amire csak akarja... egészen addig, míg istene újból megvizsgálja tetteit, s esetleg úgy dönt, hogy a papja nem azt tette, amit elvárt tőle. A szakrális mágia tehát a megelőlegezett bizalom elvén működik: az isten a pap addigi tettei alapján bízik papjában, hogy ezután is megfelelően fog cselekedni.

A varázslat sikerének esélyét nem az adott mágiahasználatban való elmélyülés növeli (mivel szakrális *mágiahasználat* jártasság nincs is), hanem a papi személy, csodatévő szent ember *elhivatottsága*, amely tulajdonképpen a kötetlek a halandók és az istenek között. A szakrális mágia esetében a karakter *elhivatottság* szintje számít *mágiahasználat* jártasságszintnek, így a Smaragd Táblában ezt kell figyelembe venni. Az *elhivatottság* – bár a játékban hasonlóképpen kezeljük – nem jártasság. Az *elhivatottság* messzemenően szerepjáték kérdése, így szintjét a Mesélő a Játékos szerepjátéka alapján határozza meg – vagyis az *elhivatottság* szint mutatja meg, hogy mekkora az isten megelőlegezett bizalma. Ugyanakkor nem szabad elfeledkezni arról, hogy mely istentől származik a varázshatalom. Mark'yhennon papjai nyilván a klasszikus papi elhivatottság útját fogják keresni, míg Yvorl papjai lehetnek öncéluak, sőt, abszolút mentesek a tulajdonképpeni elhivatottságtól, istenük mégis ad nekik hatalmat – avagy nem, hiszen Yvorl valóban kaotikus. Általánosságban elmondható,



hogy a Rend és Egyensúly istenek a helyes papi viselkedést jutalmaz-  
zák, a helytelen büntetik (hogyan mi a helyes és a helytelen, az már az  
adott istentől függ), míg a Káosz istenek jutalmazásaikban, büntetése-  
ikben is kaotikusak. Mivel ahány isten, annyi elvárás, a konkrét pap-  
ság leírása mindig a rendek és iskolák között fog szerepelni, noha a  
karakter nem biztos, hogy tagja valamely egyházi rendnek.

A szakrális mágia útja is igényli az *esszencia-felszabadítás* jártas-  
ságot, tehát a papok varázslatait is korlátozza az egyszerű felszabadu-  
ló esszencia mennyisége.

A szakrális mágia varázslatai mindenben megegyeznek az akadé-  
mikus varázslatokkal – csupán a nevükben nem, mert ahány vallás,  
ahány szekta vagy magányos remete, annyiféle névvel látják el a már  
jól ismert, egyszerű katalogizált varázslatokat –, így a nehézségi szint-  
jükben és esszenciaigényükben is. Az egyes papságok kevés kódexet  
ismernek, de azokból *minden varázslat* a rendelkezésükre áll – a töb-  
bi kódex tiltott a számukra, azok forgatása az elhivatottság szint csök-  
kenését eredményezheti!

Ugyanakkor a papok nem tanulják meg a varázslatokat – nem is tan-  
ulhatják –, hanem kéri istenüktől. Ez azt jelenti, hogy a papok az ál-  
taluk használható kódexekből *ismerik* az összes varázslatot (tehát kér-  
hetik is), *de nem tudják* (tehát önerejükkel használni képtelenek).

A varázslatokat a papok naponta *bármennyiszor*  
kérhetik: miközben imádkoznak, imájukba foglal-  
ják kérésüket, melyet az isten tudattalanul telje-  
sít, hiszen megelőlegezte már papjának a bizal-  
mat. A papok csakis *olyan* varázslatokat kérhet-  
nek, melyeket képesek elmondani, tehát a va-  
rázslat esszenciaigényének megfelelő esszen-  
ciát képesek magukból felszabadítani. Ezen  
kívül csakis *annyi* varázslatot kérhetnek,  
amennyit képesek elmondani, tehát a kért  
varázslatok összesített esszenciaigénye  
nem haladhatja meg a pap rendelkezésé-  
re álló összes esszenciát (aktuális Va-  
rázserő). A varázslás során a pap fejé-  
ből kiszáll a varázslat, újra nem képes  
elvárásolni azt – ehhez megint kér-  
nie kell. Az új kérelmező imákra is  
vonatkozik azonban az, hogy csupán  
annyi és olyan varázslatot kérhet,  
amelynek elváráslására abban a  
pillanatban képes lenne – va-  
gyis egy teljesen kiürült va-  
rázserőjű pap hiába kér va-  
rázslatot, ha egyszer nincs  
miből várásolnia – ellenke-  
ző esetben az isten esetleg to-  
lakodásnak, sértésnek veheti a  
pap alaptalan kérelmeit, és visszavesz a megelőlegezett bizalomból  
(csökkenő *elhivatottság*), esetleg növekvő balsorssal sújtja meggondo-  
latlan követőjét.

Az általános papi varázslatkérő ima egy 1-3 perces invokációval  
kezdődik, melyet a tulajdonképpeni könyörgés követ, amely időtarta-  
ma annyiszor 10 szegmens, ahány esszenciapont-összértékűek a kért  
varázslatok. Egy 30 esszenciapont-összértékű varázslathalmazt tehát  
az invokációt követően 300 szegmens kereszttel kell kérni (100  
szegmens = 1 perc). Számos isten megköveteli híveitől, hogy a varázsl-  
atkérő ima előtt rövid áldozatot mutassanak be (pl. Zhénia minden  
esetben étel- és italáldozatot kér), mások az áldozatot csak a pap elhi-  
vatottságának bizonyítékaként igénylik, a varázslatkérő imához nem  
(például Yvorl).

A fel nem használt varázslatok, amelyeket a pap már nem is szán-  
dékzik használni, egy egyszerű metódust használva (melyet minden  
pap ismer) kitörölhető az elméből, s az esszenciartalmuk nem vesz  
el.

Varázslatai mellett a pap rendelkezik az Elhívás Formulájával.  
Használata során a papi személy megszólítja istenét, és kéri, hogy je-  
ljenjen meg személyesen, avagy egy küldötte által. Elhivatottság-  
szintenként 2% esély van arra, hogy a küldöttek meg is jelennek. (Az  
isten haragja sújt le az őt zaklatóra, ha a Formula indokolatlanul hang-  
zott el). A Formulát a legtöbb pap életében csupán néhány alkal-

mazhatja, magas rangú főpapok akár havonta is. Örültség a Formulát  
a pap céljai érdekében használni – épeszű papok csakis akkor szólít-  
ják meg istenüket, ha az Ő érdekében járnak el.

Ez a mágiaforma az, amelyik a legjobban hasonlít a Káosz Regé-  
nyekből megismert varázslási technikára, melyet ott memorizálásnak  
neveznek. Például Skandar Graun mint pap, amikor memorizált, lénye-  
gében istenéhez imádkozott, és kérte az adott varázslatokat. Némi vál-  
tozás természetesen van, mibenlétéről azonban hosszan értekezni nem  
érdemes, hiszen a regények világa és a játérendszer nem fedi át egy-  
másat teljesen – legalábbis akkor nem, ha ez a játék rovására menne.

Javasoljuk, hogy mielőtt valaki pappal játszana, beszélje meg Me-  
selőjével, hogy mit jelent a karakter által követett isten számára az el-  
hivatott viselkedés. Nem túl etikus, ha a Mesélő (mint isten) olyan  
dolgokért büntet, vagy jutalmaz, melyek súlyával a pap karakter nincs  
tisztában. (Etikáról a Káosz istenei, és főképpen Yvorl esetében nem  
beszélhetünk. Pszichopata Mesélők hajrá!) Az alapkönyvben bemutat-  
juk a főistenek (Mark'yhennon, Yvorl, Zhénia) papságát, majd a ki-  
egészítők sorában a többi isten papjait is – ezekre a leírá-  
sokra mind a Mesélő, mind a Játékosok támaszkodhat-  
nak.

### A spontán mágia és a vadmágia

Talán a legveszélyesebb (mármint a Játékos karakteré-  
re nézve), ugyanakkor a legérdekesebb mágiaforma,  
amely a spontán mágian alapul (lásd Előny-hátrány  
rendszer). A spontán mágia nem tanulható – erre szület-  
ni kell (azaz a Játékos felveszi a spontán mágia előnyt  
vagy hátrányt) –, de kontrollálható. Ez a kontroll a vad-  
mágia, melynek alkalmazása jártasság (esszenciakont-  
roll) függvénye – *a spontán mágikus karakterek  
bármely más mágiaforma alkalmazásakor az  
esszenciaszörnyek áldozatává válnak*. A különbséget  
leginkább úgy lehetne kifejezni, hogy míg a tanult má-  
giaformák esetében a varázstudó használja a mágiát,  
addig a spontán mágia esetén a mágia használja az  
egyént. A spontán mágia veleszületett tulajdonság,  
amely azonban igen gyakran halálát okozza a szeren-  
csétlennek – vagy azért, mert az ellenőrizetlen mágia  
megöli őt, vagy azért, mert ellenőrizetlen mágiája kö-  
vetkeztében mások ölik meg őt. Néhány nép, mint pél-  
dául a roal, születetten mágikus, így a vadmágus gyer-  
mek nem számít különlegesnek, valamint hamar megta-  
nulhatja felnőtt fajtársaitól a spontán mágia kontrollját –  
emiatt körükben a véletlen halandóság is alacsonyabb –  
de Ogera szeszélyének köszönhetően vadmágusok más  
fajokban is születhetnek olykor.

A spontán mágia teljesen normális élettani folyamat, mint az éhség,  
vagy a vizeletürítés. Ebből következően meg lehet tanulni kontrollál-  
ni, bár a dolog korántsem olyan egyszerű, mint a szobatisztaság eseté-  
ben. Ebben az esetben tehát nem a mágiahasználatot kell elsajátítani a  
mágikus tulajdonságokkal megáldott-megvert személynek, hanem ké-  
peségei kontrollját (*esszenciakontroll* jártasság). Amennyiben képes  
kontrollálni mágikus tulajdonságát, a szabad mágiához hasonlóan va-  
rázsolhat, ám azzal a különbséggel, hogy csupán a varázslat nehézsé-  
gi szintje emelkedik kettővel az akadémikus mágiához viszonyítva,  
az esszenciaigénye ugyanannyi marad.

A vadmágusoknak egyetlen jártasságra van szüksége a varázslás-  
hoz, ez pedig az *esszenciakontroll*. Ennek szintje határozza meg, hogy  
a vadmágus milyen eséllyel képes kontrollálni varázslatait (a varázslat  
nehézségével szemben) – azaz, hogy az a varázslat jöjjön létre,  
amit a vadmágus akart. A vadmágusok annyi esszenciát használnak fel  
testükből, amennyit csak akarnak – egyetlen limit, hogy a Varázserő  
Főértékénél magasabb esszenciaigényű varázslatokat csakis túlsordul-  
va képesek létrehozni. Túlsordulás esetén pedig – akár sikeres, akár  
sikertelen az így kipróbált varázslat – az esszenciaszörnyek észreve-  
szik az eddig sikerrel rejtőzködő vadmágust, és szétépip, ezért min-  
den épeszű vadmágus ragaszkodik a képességei által biztosított kere-  
tekhez, és nem kívánja átlépni azt.



## A Spontán Mágia Táblázat

Dobás	Varázslat*	
01	Az eltervezett varázslat jön létre	
02-05	Az esszencia eltűnik a szabad áramlatban, nem történik semmi.	
06-10	Csak egyetlen személyre ható varázslat. Kockadobás jelöli ki; a vadmágus 60% eséllyel lehet célszemély, míg a zónán belül tartózkodó egyéb karakterek a maradék 40% esélyen osztoznak.	A célszemélyre pozitív varázslat.
11-20		A célszemélyre közömbös varázslat.
21-40		A célszemélyre negatív varázslat.
41-60		A célszemélyt sebző varázslat.
61-65		Pozitív varázslat.
66-70	Területre és az emberek sokaságára ható varázslat. A terület nagysága a létrejövő varázslattól, vagy a véletlentől függ.	Közömbös varázslat.
71-85		Negatív varázslat.
86-95		Romboló/sebző varázslat.
96-99	A környezetet örökre megváltoztató kaotikus varázslat. Nem feltétlenül halálos.	
100 (00)	Az esszenciaszörnyek széttépik a vadmágust. Sorsdobás nincsen!	

\* A konkrét varázslatok kiválasztása a Mesélő feladata. Természetesen a játék örömet szem előtt tartva, igen-igen javasoljuk a kreativitást a szadizmus elé helyezni! Amennyiben a Mesélő képtelen dönteni (pl. a sebzés mértékének esetében), használjon ott is kockadobást (pl. „Ha páros számot dobok, 2d10-et sebez a robbanás, ha páratlant, 3d10-et.”).

Mivel a vadmágus sosem tanulja meg az *esszencia-felszabadítás* jártasságát – nincs rá szüksége és egyébként is képtelen lenne rá –, az előnyeit sem élvezi. Sikertelen varázslataiból szintén kiáramlik az esszenciapont, csak hogy nem nyomtalanul, hiszen valamely előre nem tervezett mágikus jelenség fog létrejönni belőle, azaz a sikertelen varázslat *visszahat*, kellemetlen, olykor halálos problémát okozva ezzel. A visszahatást a Spontán Mágia Táblázaton kell kidobni. A Spontán Mágia Táblázat varázslatainak nincsen korlátja: az elszabaduló esszencia csatornája a vadmágus, a létrejövő varázslat azonban a tervezett (de elrontott) varázslatnál nagyobb esszenciaigényű is lehet, mivel a kontrollálatlan varázslat esszenciája bevonja a környezeti esszenciát is a visszahatásba. A spontán varázslatba ürülő esszencia a tervezett varázslatnak megfelelő mértékben vonódik le a vadmágus aktuális Varázseréjéből, a bevont környezeti esszencia mennyisége ezt nem befolyásolja.

A vadmágus sosem ürül ki, elhasznált aktív esszenciapontjai gyorsan visszatöltődnek! Sőt, a töltődési folyamat akkor sem áll le, ha a vadmágus nem varázsol, de még akkor sem, ha a vadmágus hosszabb időn keresztül nincs eszméleténél, vagy alszik – a szervezetében duzzadó esszencia pedig mindinkább igyekszik kitörni, akár álmában is, méghozzá kontrollálatlan formában. Ezért a vadmágusnak létérdeke, hogy rendszeresen varázsoljon, különben a létezését kísérő spontán mágiáfolyamatok, melyeket nem képes kontrollálni, könnyen a vesztét okozhatják.

A vadmágus passzív esszenciája (tehát a mágikus ellenállása) ugyanúgy működik, mint a többi halandó esetében, és csak pihenéssel töltődik vissza, ha a kivédett varázslatok következtében lecsökken a szintje.

A vadmágus karakter, időről időre áldozatul esik az esszencia kitöréseinek – ezeket a kontrollálatlan mágikus kitöréseket nevezzük *spontán mágiának*, amely nem egy mágiahasználati forma, hanem egy kellemetlen jelenség. Minél ritkábban varázsol a vadmágus karakter, annál gyakrabban jön létre spontán mágia – konkrétan szabály erre nincsen, a Mesélő dönti el a gyakoriságot. Irányelvként: napi egy-két varázslat még nem óvja meg a vadmágust a spontán mágiától, de minden órában varázsolni valamit már túlzásnak számít, ha viszont egyáltalán nem varázsol aznap, akár több mágikus kitörés is létrejöhethet. Ilyenkor változatos varázslatok jönnek létre körülötte, melyek rá épp úgy veszélyesek lehetnek, mint a környezetére. A varázslatokat a Spontán Mágia Táblázat alapján lehet, véletlen módon (százalékos kockadobással; azaz *vadmagia dobás*) kiválasztani. A spontán mágia

okozhatja a karakter halálát (rosszkor jött képességromboló varázslat, túl nagy sebzés), de lehet hasznos is (véletlen gyógyítás).

Spontán mágiakitörésre minden esetben Sorsdobást követően kerülhet sor. Amikor a Mesélő úgy ítéli meg, hogy a spontán mágikus energiák már nagyon felgyülemlettek a vadmágusban, elrendeli a sorspróbát:

*Jó sors zóna:* a karakter észleli, hogy spontán kitörés készül, és megpróbálhatja kontrollálni (nem kötelező). Esszenciakontroll próbát tehet a Smaragd Táblán, ahol a feladat nehézsége minden esetben 10. Ha sikerül, eldöntheti, milyen varázslatot formázzon a következő pillanatban kiáramló esszenciából. Sikertelen esszenciapróba esetén a vadmágia dobásnak megfelelő mágia jön létre.

*Közömbös zóna:* a vadmágia dobásnak megfelelő mágia jön létre.

*Rossz sors zóna:* a vadmágia dobáshoz 25 pontot ad, így az ennek megfelelő mágia jön létre.

## A varázslatok alapvető tulajdonságai

Bár azt minden varázstudó megtanulja, hogy a varázslás tulajdonképpen az esszencia formázása, ez a tudás még nem segíti őket a mágia gyakorlati alkalmazásához. Hiába *tudja* valaki, hogy várat építeni kőből lehet, ha bevezetnék egy kőfejtőbe, hogy építsen várat, csődöt mondana. Nem elég az elvet ismerni; a módszereket is birtokolni kell, s mindazt az eszközt, amellyel rákényszeríthetjük akaratumkat a kőre... vagy az esszenciára.

A varázslás eszközei a varázskomponensek. A három alapkompone ns az *anyagikomponens*, a *mozdulatkomponens* és a *szókomponens*.

A szó- és mozdulatkomponens formázza az esszenciát varázslattá – ezek elhagyhatatlanok (néhány kivételtől eltekintve, melyekre a varázslat leírásában hívjuk fel a figyelmet). Az anyagi komponens a varázslat katalizátora, alkalmazása révén érhető el a leírásban szereplő, kedvező varázslati nehézség. **Az anyagi komponens elhagyása a varázslat nehézségét növeli**, a Mesélő megítélte mértékben – 1, 2 vagy 3 ponttal. **Nem hagyható el az őselemi kódexek általános anyagi komponense** (csak az elementalisták számára), az egyedi anyagi komponensek azonban ezen varázslatok létrehozásakor is elhagyhatóak.

Ha praktikus mágia igényli az anyagi komponenst, annak elhagyására nincsen lehetőség.

A szabad mágia és a vadmágia akkor sem igényli az anyagi komponenst, ha az kötelezően elő van írva (pl. az őselemi kódexek varázslatai, nem elementalisták számára), ám az **elhagyott általános őselemi komponens** ebben az esetben a varázslat nehezédesével jár, amely ráadásul hozzáadódik a két kötetlen mágiaút eleve magasabb varázslati nehézségéhez!

A praktikus, az akadémikus és a szakrális mágia mindhárom komponenst alkalmazza – noha nem minden varázslatához egyforma mértékben. A szabad mágia sosem használ anyagi komponenst – nem is használhat – tehát a nélküle való varázslás nem növeli tovább a varázslat nehézségét. A vadmágusoknak elvileg egyik komponensre sincsen szüksége, hiszen elég akarniuk (elképzelniük) a varázslatot, hogy az létrejöjjön, ám olykor ők is alkalmaznak mozdulatokat és szavakat az esszencia megszabolásához, mert az segíti a koncentrációt (a gondolatban véghezvitt varázslás nehézsége egyfel megnövekedik) – anyagi komponens ők sem alkalmaznak.

A mozdulatkomponens speciális formája az *érintés*, amikor a varázslat létrehozásához testi kontaktusra van szükség. Ugyancsak a mozdulatkomponensek közé sorolják a *szemkontaktust*, mellyel gyakorta az érintést váltják ki.

A csendvarázslat lehetetlenné teszi a szókomponens használatát, a mozdulatlanságra kárhözott varázstudó (varázslat, vagy kötelek) nem képes alkalmazni a mozdulatkomponens – így gyakorlatilag képtelen efféle varázslatok létrehozására. A vadmágusok varázslására – mivel számukra a komponensek használata nem kötelező –, nem hatnak a hang- és mozgás-gátló varázslatok, körülmények.

A varázstárgyak készítéséhez szükséges anyagok nem anyagi komponensek, hanem alapanyagok. Ezekre ugyanis nem a varázslat létrehozásához, hanem a tárgy létrehozásához van szükség. Például a BANTAN-KÁRTYA nevű varázslatok tárolására alkalmas – varázstárgy készítéséhez aranyra van szükség, mert ez a kártya anyaga. Ugyanakkor a BANTAN-KÁRTYÁRA írt varázslathoz már elképzelhető, hogy szükség van valamilyen anyagi komponensre.

A varázsrás nem komponens, hanem egy módszer, amellyel az éppen létrehozott varázslatot későbbi használatra eltárolhatjuk. Ilyenkor a varázslat nem jön létre, hanem beleíródik a varázslatos szövegbe, melyet kulcsszóval aktiválva, felolvasva, vagy megtörve a varázslat kiszabadul, létrejön.

A mágia hatósugara alapvetően a varázshasználó Esszencia Főértéke méterben – ez a *zóna* –, ám igen sok varázslat ennél rövidebb hatósugárral rendelkezik, néhány pedig hosszabbal. Speciális varázslatoktól eltekintve csakis azokra a személyekre, tárgyra és helyekre lehet varázsolni, amelyeket a varázshasználó lát, esetleg megérint.

A zónán kívül varázsolni csakis olyan varázslatokkal lehet, melyeknek a leírásában ez szerepel.

A varázslatok célpontja lehet lélekkel bíró (értelmes) lény, állat, növény, tárgy, hely, vagy egyéb (pl. az időjárás). A lélekkel bíró lények a passzív esszenciájuk révén védettek a varázslatoktól (esszenciapajzs), a többieknek sajátos mágikus ellenállásuk van.

Ugyanakkor az értelmes lényekkel közvetlen kapcsolatba került tárgyra kiterjed a lény esszenciapajzsa. Ez azt jelenti, hogy nem lehet a karakter ruhájára varázsolni, csak úgy, ha a varázslat átjut a ruha

viselőjének esszenciapajzsán (ezután még számolni kell a ruha természetes ellenállásával). Az időlegesen ható mágiával ugyanez a helyzet: lehetséges egy pohár savat időlegesen borrá változtatni (legyőzve a sav természetes ellenállását), ám ha ezt a bor valaki megissza, az csak akkor változik vissza savvá a varázslat idejének letelte után, ha a varázslat legyőzte a karakter esszenciapajzsát – ellenkező esetben bor marad.

Az esszenciapajzs hatása minden tárgyra és nem-értelmes élőlényre kiterjed, amellyel a karakter érintkezik, az épületekre és helyekre azonban nem – főszabályként betartható, hogy a karakternél nagyobb tárgyra nem terjed ki az esszenciapajzs védelme –, persze, aki nagyon keres biztosan talál olyan eseteket, amellyel megőrizheti a Mesélőt... (ezt viszont nem ajánljuk, mert játszani jobb, mint állandóan vitakozni).

Ha egy tárgyra egyszerre több esszenciapajzs védelmező hatása is kiterjed (ötven ülnek egy lócán), az eredendően legerősebb pajzs kizsorigítja a többit – így csak ennek az ellenállása védelmezi meg a tárgyat. Az eredendően legerősebb pajzs védelmezi ezt a tárgyat roncsolódása után is, függetlenül attól, hogy aktuálisan már nem a legerősebb.

Az „érintkezés” fogalmába beletartozik a kesztyűvel megfogott tárgy is, a ruhán kívül viselt öv is. stb.

## A rész és az egész fogalma a mágiaiban

A mágia tulajdonságainak meghatározása alapvetően filozófiai feladat – mivel egy valós világban nem létező (legalábbis nem vizsgálható) jelenséget akarunk leírni, sőt, *szabályokkal* leírni. A mágia alapvető tulajdonságai – vagy ha úgy tetszik, szabályai – közé tartozik, hogy mely részre lehet varázsolni, illetve melyre nem. A zárnyelv önmagában lehet-e célpont, vagy sem? Lehet-e homokká változtatni a kupola zárókövét, vagy erre nincs lehetőség? Aki már játszott varázslóval, vagy mesélt varázslónak, pontosan ismeri e kérdés jelentőségét. Arról van szó ugyanis, hogy egyes rendszerek és állapotok (az épület kupolája, az ajtó zártsága) gyenge pontját ismerve (zárnyelv, zárókö) egészen minimális energia befektetésével jelentős állapotváltozásokat lehet elérni. Nem kell az egész épületet homokká változtatnom – ez túl sok kő állapotának mágikus befolyásolását jelenti, amely igen komoly feladat –, csupán azokat a fontos köveit, amelyek a szerkezetet hordozzák. Csak ismernem kell, melyek ezek...

A probléma az, hogy ha a mágia csaknem mindenható, akkor elvileg bármilyen kis részre lehet varázsolni, amely viszont igen felboríthatja a játék-egyensúlyt. Ha megkötéseket teszek – ezzel több szerepjáték-rendszer is próbálkozott már –, akkor viszont kétségbe vonom a mágia szabadságát. Olyan ez, mintha azt mondanám, hogy a gravitáció mindig működik, kivéve, ha lila bohócsapkát viselünk – ez esetben a gravitáció hatásával nem kell számolnunk, mert a lila bohócsapka elve felette áll a gravitáció elvének. A mágiával bármit megtehetsz, kivéve, ha egy zárnyelvet akarsz kocsonyává változtatni; mert ezt nem teheted meg, mivel a zárnyelv funkcionális része a zárnak... mivel a zárnyelv és a zár összetartozása globális alapelv... mivel... Mivel nem akarjuk különleges előnyhöz juttatni az emberfeletti energiáknak parancsoló varázslókat.

Érdekes, hogy ami egy szimpla ajtózár esetében komoly fejtörést okoz a rendszerfejlesztőknek, Mesélőknek és Játékosoknak, azt minden különösebb probléma nélkül megoldják a *nyelvbénítő varázs*, az *ornövesztő varázs*, vagy éppen egy *parancsvarázs* esetében. Ezekben a példákban a varázsló a célszemély valamely részére kíván hatni. Azt akarja, hogy a nyelve bénuljon le, az orra nőjön meg, egyetlen eszelekedtetét hajtsa végre a varázsló akarata szerint. A varázslat azonban a célszemélyt magát éri és nem a nyelvét, az orrát, a tudatát – ugyanígy a célszemélynek van joga mágikus ellenállást kifejteni (ráadásul mindhárom varázslat esetében *egyforma* mértékben), nem a nyelvének. Azaz: a varázsló az *egészre* varázsol, amely varázslat a *részben* hozott válto-



## Rituálék

zást. Ha jobban megnézzük, ezen varázslatok varázserő-ára, nehézsége (ezek mind szabályrendszeri fogalmak) valamilyen arányosságban áll a haszonnal, amelyet a varázslat létrehozójának jelent a változás. Tehát nem a részre kifejtett változás mibenléte, nagysága okozza a varázslat nehézségét. Nagyobb előny egy megbénított nyelv, mint egy megbénított záróizom a delikvens fenekében – ennek megfelelően komolyabb erőfeszítéseket fog megkíválni a varázslat létrehozása.

Terjesszük ki ezt az elvet az anyagi világ minden elemére: bármely részben elérhetünk változásokat, ám minden kényszerítő erőnk (azaz a varázslatunk) az egészsre fog hatni, azt kell célba venni. Így már érdemes elgondolkozni a globális alapelveken, hogy mi számít egyetlen egésznek, egyetlen rendszernek. Az ajtózár? Az ajtó maga? Vagy az egész ház? Itt már alkalmazhatjuk a jól bevált gondolatmenetet: funkcionális egész, elvi egész stb. Végül is mindegy, hogy az ajtózár az egész, avagy az ajtó (nagyjából mindkettőnek egyforma ellenállása van a mágiával szemben): bármelyikre is varázsolom a *zárnylev-kocsonyásítást*, ha a varázslat létrejött, az a zárnylevben fog manifesztálódni, és nem a kilincs csapszegén.

Hogy a *zárnylev-kocsonyásítás* mégsem egyenértékű öt deka vasdarab anyagának transzformálásával, az nem a rész-egész viszonyból ered, hanem abból az előnyből, amelyet a varázsló számára éppen az az öt deka elváltoztatása hoz meg. Ha a játékelvet tekintem, akkor azért, mert a Mesélőnek kézben kell tartania a Játékos szabadmágusát, különben felborul a játékegyensúly, és ennek végső soron az egész parti látja a kárát. Ha a mágia elvét tekintem (úgy veszem, mintha valóban létezne Worluk világa, és valóban létezne rajta a mágia), akkor azért, mert az esszencia változásai halmozottan összeadódnak: ha egy szimpla vasdarabot változtatok át, akkor csak maga az anyagi transzformáció ez a változás (és a céloom is csupán az), ha viszont a zárnylevet változtatom át, akkor a transzformáció mellett az eddig zárt ajtó kinyitása is hozzáadódik az esszenciaváltozáshoz (ekkor egyébként is a fő cél az ajtó kinyitása, és nem a transzformálás). A kupola zárókövének elváltoztatása nyomán összeomlik a kupola, de jó esetben az egész épület – ez már óriási változás, sokkal nagyobb, mint egy szimpla, mázsás kődarab elváltoztatása.

Amikor az akadémikus varázslatokat játéktechnikai szempontból megfogalmazzuk, sok egyéb szempont mellett elsődlegesen a játékegyensúlyra figyelünk oda – ugyanakkor éppen az anyagi világ felépítését megváltoztató mágiák (pl. transzformálás) esetében nem tudjuk ezt maradéktalanul megtenni. Létrehozunk egy szabályt, miszerint egyszerű anyagok kilogrammját ennyi-meg-ennyi esszenciapont befektetésével lehet megváltoztatni, ilyen-és-ilyen nehézség mellett. A varázslat megfogalmazásakor nem tudunk minden kitégelt leírni, így a Mesélőnek kell kontrollja alatt tartani a varázslatokat (és főleg a varázslókat). Így a zárnylev megváltoztatása valójában nem anyagi transzformáció, hanem egy speciális ajtónyitó varázslat, amely történetesen transzformáló elemeket is tartalmaz – de semmiképpen sem ugyanaz a varázslat, mint egy asztalon heverő, kiszereelt zárnylev átváltoztatása kocsonyává.

Amikor egy Mesélőnek a szabad mágus által eltervezett varázslatokat kell „megfogalmaznia”, szintén a játékegyensúlyra kell majd figyelnie – és ez igazán embert próbáló feladat lesz.



Az akadémikus és szakrális mágiát művelők – és csakis ők – ismerik a rituálék szerepét a varázslat sikerének növelésében. Ezek a rituálék olybá tűnhetnek, mint valami túlhangsúlyozott varázskomponens-gyűjtemény: hosszas imák, kántálások, táncok, anyagi komponensek mértéktelen halmozása stb.

A rituálékkal előkészített varázslat célszámához bizonyos módosítók járulnak, melyek elősegítik a sikeresebb varázslást. A rituálékat megszakítás nélkül kell alkalmazni, különben hatásuk elvész – noha a varázslat a módosítatlan célszámok szerint létrejöhet.

A rituálék hatása hosszuktól függően a következő:

A rituálé időtartama	a célszám-módosító
10 perc	+ 3
1 óra	+ 5
1 nap	+ 10
1 hónap	+ 30
1 év	+ 50
10 év	+ 70
100 év	+ 90

## A körülmények és a zavarás

Mint a másik két tábla esetében, a Smaragd Tábla célszámait is befolyásolhatják a körülmények – de csak bizonyos esetekben. Azonban, amíg a Zafir Tábla esetében a körülmények módosító hatását a feladatnehézség szintjébe kellett beépíteni, a Rubin Táblánál pedig közvetlenül a célszámot kellett módosítani, addig a Smaragd Táblánál egyikre sincs lehetőség. A varázslat nehézségi szintje – amely itt a feladatnehézséget szimbolizálja –, nem függ a körülményektől, tehát nem lehet megváltoztatni a körülmények függvényében. A varázslás játéktechnikai elve szerint a kedvező és az átlagos körülmények nem befolyásolják a varázsfolyamat sikerét, sőt, az enyhébb kedvezőtlen körülmények sem – például a harci varázslatokat, amelyeket eddig a varázstudó csupán békés körülmények között gyakorolt, az első éles helyzetben is a begyakorlott feltételek és esélyek mellett használhatja – mivel a varázstudók technikái a körülmények hatását alapvetően kizárják. Az igazán kedvezőtlen körülmények mégis negatívan befolyásolhatják a varázslás menetét – ezek minden esetben zavarásnak számítanak.

Speciális kedvezőtlen körülménynek számítanak az esszenciaörvények. Esszenciaörvényben varázsolni mindig nehezebb – kivéve az Ambra Kódex káoszvarázslatait, amelyeket könnyebb –, rontás esetén minden esetben a Spontán Mágia Táblázat alapján kell meghatározni a mágikus visszahatást, siker esetén pedig az eredeti varázslat sokkal erősebb formája jön létre.

Gyakori eset, hogy a varázslót megzavarják varázslás közben. Rákiáltanak, meglövik, megtámadják, esetleg meg is sebzik. Egnémely rendkívül kedvezőtlen körülmény szintén zavaró hatással bír – például egy heves vihar, ne adj isten egy földrengés. A Mesélő jogköre eldönteni, hogy a zavaró tényező csupán nehezíti a varázslást – ez esetben csökkenteni a célszámot –, avagy félbeszakítja azt – ez esetben automatikus rontás következik be. Enyhébb zavaró tényezők esetében a varázstudó Lelkierőpróbát tehet, hogy sikerül-e kizárnia a tudatából a hatást, erősebb zavaró hatásokat azonban csakis a koncentráció jártasság segítségével gyűrhet le.

Ha a varázslót sikerül megzavarni, a varázslat nem jön létre, ám csupán egyszerű rontásnak számít, tehát ilyenkor semmiféle visszahatás nem következik be, és a fel nem használt esszencia visszahatás nélkül kiáramlik. Ugyanakkor a megzavart vadmágus esetében azonnal spontán mágikus jelenségek jönnek létre. Ugyanezek vonatkoznak a varázslat önkéntes megszakítására is (abbahagyás).

Olykor a körülmények nem a varázslót magát zavarják a varázslásban, hanem egyéb módon – főképpen gátló módon – hatnak a varázslatra. Ilyen egyéb mód lehet például a heves szél, amely elfújhatja a varázsló tenyeréről a varázskomponensek csipetnyi porát, így téve lehetetlenné az anyagi komponenszt igénylő varázslat létrejöttét; vagy az eső, amely kioltja istennek felajánlott áldozat alatt a természetes lángokat.

## A varázslás menete

A varázslatok alapvetően a következőképpen jönnek létre: a varázshasználó eldönti, hogy mit akar varázsolni, majd megpróbálja az elképzeléseit megvalósítani. Ugyanakkor az ötféle mágiaforma (a négy varázshasználói és a vadmágia) más-más gyakorlati megvalósítást követ.

### 1. A varázslat meghatározása

Minden varázstudónak be kell jelentenie, hogy milyen varázslatot fog létrehozni. Ez az akadémikus és a praktikus mágia esetében csupán annyit jelent, hogy a varázshasználó kiválasztja az általa ismert varázslatok közül a neki tetszőt. A szakrális mágia útját gyakorlók az aktuálisan fejükben lévő varázslatok közül válogathatnak. A szabad és a vadmágusok elvileg bármilyen hatást képesek létrehozni varázslataik révén, lehetőségeiknek csupán a jártasságaik és a fantáziájuk szab határt. A választást közölni kell a Mesélővel.

A karakternek nem szükséges előre eldönteni, melyik varázslatot alkalmazza, ám legkésőbb a varázslás elkezdése pillanatában ezt meg kell tennie. Egy már elkezdett varázslatot nem lehet megváltoztatni, csupán abahagyni (azaz önként megszakítani, melynek során a varázslat esszenciájé kiáramlik a varázslóból), és az eltelt idő figyelembevételével új varázslatot kezdeni. (Lehet, hogy valakinek nem tetszik a bejelentés kötelezettsége, ám csak gondoljon bele, hogy egy harcos is bejelenti, hogy „kihúztam a kardom”, különben a Mesélő nem fogadja el a harci cselekedeteket.)

A varázslat meghatározásában fontos szempont, hogy a varázshasználó képes-e egyszerre a varázslat igényének megfelelő esszenciát felhasználni. Erre az *esszencia-felhasználás* (akadémikus, szakrális és szabad mágia) jártasság szintje ad választ. Amennyiben a jártasság lehetővé teszi a kiválasztott varázslat létrehozását, meg lehet tenni a sikerdobást. Amennyiben nem teszi lehetővé, úgy más varázslatot kell választani, vagy vállalni kell a *túlcsordulás* veszélyét. A túlcsordulást választva is sikerdobást kell tenni, hiszen nem biztos, hogy a varázslatot létre tudta hozni a karakter.

### 2. A varázslat létrehozása

Amikor rá kerül a sor, a varázshasználó véghezviheti szándékát. A Smaragd Táblát használva meghatározzuk a célszámot, az akadémikus vagy szabad varázshasználó *mágiahasználat* jártasság szintjét figyelembe véve, a választott varázslat nehézségi szintje ellen. Erre a célszámra százalékos dobást kell tenni. A kidobott kocka elmozdítható, hiszen a siker mértékének nincs szerepe a sebzésben, ha a varázslat sebez, hiszen az a konkrét varázslat leírásában található meg.

Praktikus mágia esetében a Smaragd Táblán feltüntetett *mágiahasználat* szintje alatt a Tudat Főérték 10-es helyértéke értendő, a szakrális mágiában az *elhivatottság* szintje, a vadmágiában pedig az *esszenciakontrol* jártasság szintje.

Amennyiben a varázslatdobás értéke meghaladja a célszámát, a varázslat nem jött létre. Azok a varázshasználók, akik az *esszencia-felhasználás* metódusa alapján varázsolnak, csupán elveszítik a varázslatba fektetett esszenciapontjukat (hacsak nem rontották el túlságosan), míg a vadmágusok sikertelen varázslatának esszenciája minden esetben *visszahat*.

### 3. A mágikus ellenállás

Minden élőlénynek, sőt, bizonyos tárgyakkal is „joga” van mágikus ellenállást dobni, amennyiben mágikus hatás alá kerülnek, legyen az fizikai sebződést okozó támadó varázslat (pl. villámcsapás), érzelmi befolyásolás, illúzió, vagy mágikus gyógyítás – *tehát a mágikus ellenállás független a varázslat hasznosságától, károsságától, hatását mindig kifejti*. Így előfordulhat, hogy a legjobb szándékunk ellenére sem tudunk valakire sebggyógyítás varázslatot mondani, mert a szervezete ellenáll a mágikus hatásnak. A visszahatás, vagy a spontán mágiakitörés révén létrejött varázslatokra is jogosult minden célszemély mágikus ellenállást dobni, ugyanígy a varázstárgyakkal létrehozottakra is. Nem kell viszont mágikus ellenállással számolni, ha a karakter szándékolatlan várja a varázslatot – ilyenkor sikeres Tudatpróbát kell tenni, amely egy időre kikapcsolja az esszenciapajzsot.

A mágikus ellenállás tényét százalékos dobással állapítjuk meg, melyben a célszám az Esszenciapajzs Főérték meghatározott százalékából származó esszenciapajzs. Az eljárás részleteit lásd lentebb.

Azon személyre ható varázslatok, melyeket megfog az esszenciapajzs, nem jönnek létre. A területre ható varázslatok akkor is létrejönnek, ha egy karakter esszenciapajzsa megfogta, ám maga a karakter sárterlenül átveszeli a varázslat közvetlen hatásait.

### 4. A varázslat hatásainak megállapítása

Amennyiben a célszemélyt az esszenciapajzsa nem védte meg a varázslattól, a varázslat leírása szerint megállapíthatóak a történések. A területre ható varázslatok esetében az érintett területre vonatkozó hatásokat figyelembe kell venni akkor is, amikor a célszemély esszenciapajzsa védett (mert a varázslat másutt is kifejtheti hatását – pl. a *tűzgolyó* felgyújt ezt-azt).

## Mágikus ellenállás

Mint ahogy a fizikai hatások ellen valamilyen szintű védelmet ad az erős testfelépítés, vagy a vastag bőr, úgy a mágikus hatások ellen is védelmet nyújt az Esszenciapajzs Főértékéből százalékos arányban munkára fogható passzív esszencia – vagyis az esszenciapajzs. A passzív esszencia bizonyos tehetetlenségi hatást fejt ki, melynek során az egyént direkt, vagy indirekt úton érő mágikus hatásokat elnyeli. Mágikus ellenállás szempontjából a varázslatokat három típusba soroljuk:

1. *Direkt varázslatok*, amelyeket azért hoznak létre, hogy a célpontot (személyt, tárgyat, helyet stb.), vagy annak egy részét, tulajdonságát, viselkedését megváltoztassa. A legtöbb varázslat ebbe a kategóriába tartozik, mint pl. a tudatot befolyásoló varázslatok, vagy a varázslövedékek. A célpont a direkt varázslatok ellen mágikus ellenállás dobásra jogosult.

2. *Indirekt varázslatok*, amelyeket azért hoznak létre, hogy a valóság valamely elemét megváltoztassák, s ezzel a megváltozott állapottal hassanak a célpontra. Ide tartozik pl. a Tűzcsapás varázslat, amely alapvetően a valóságot változtatja meg (a semmiből tüzet hoz létre), hogy a tűz természetes tulajdonságait kihasználva megsebezzen valakit, valamit. A varázslat célpontja tulajdonképpen nem a valóság, hanem az, akit a varázslattal befolyásolni akarnak. A célpont az indirekt varázslatok ellen mágikus ellenállás dobásra jogosult, míg a valóság (amelyet a varázslat fizikai tulajdonságaiban megváltoztat) nem jogosult mágikus ellenállásra. A sikeres mágikus ellenállás megvédelmezi a célpontot a megváltozott valóság fizikai hatásaitól!



3. *Áttételes varázslatok*, melyek valójában direkt varázslatok eredményének más célpontra átvitt, természetes hatásán alapulnak. Ez a csoport talán a legnehezebben definiálható és megfogalmazható, mivel gyakorlatilag csupán a célpont határozza meg, hogy direkt, vagy áttételes varázslatról van-e szó. Egy fadarabot ideiglenesen karddá változtató varázslat direkt varázslatnak számít a fadarab szempontjából (tehát a fadarab jogosult mágikus ellenállásra), míg az így létrehozott karddal megtámadott személy szempontjából már áttételesnek, így a célszemély *nem jogosult mágikus ellenállásra*, hiszen nem az átalakító mágia hat rá, csupán a kard élének természetes fizikai tulajdonságai. Ez ugyanolyan, mint hogy egy berserker-varázslat áttételesen azokra hat, akiket a direkt varázslattal vérengző vadállattá változtatott célszemély megtámad – nyilvánvaló, hogy ők sem jogosultak mágikus ellenállásra.

Példa: a varázsló magára mond egy lángaurát (direkt varázslat a varázslóra nézve); a lángaura lángjaival másokat meg lehet égetni (áttételes hatás), ám azok, akiket megégetnek, már nem jogosultak mágikus ellenállásra (a lángaurával szemben).

Az áttételes varázshatás más esetekben valamely átalakító, vagy tárgyakat létrehozó varázslattal jár együtt, amikor a mágiával létrehozott tárgy érintkezik másokkal. A különbség az indirekt és az áttételes varázslatok között elvi: ha a varázslat kifejezetten valamely célszemély ellen irányul (pl. egy tűzgolyó, amelyet *valakire* vagy *valakikre* mondanak ki) akkor indirekt, ha viszont arra, hogy valamely permanens változás előidézésével hasznos segédeszközökre tegyünk szert (pl. egy kardra, egy szakadék felett átívelő hidra, egy akadályként működő óriási pókhálóra, egy hűséges zombira vagy megidézett démonra), melyet aztán bárki ellen (vagy bárkiért) felhasználhatunk, akkor áttételes, mert ilyenkor a segédeszköz létrehozása elsődleges cél, míg a felhasználás esetleges. Ha egy varázslattal varázstárgyat, varázsitalt hozunk létre, amely létrejötte után nem természetes tulajdonságai által fog hatást gyakorolni másokra, hanem saját mágikus tulajdonsága alapján (pl. gyógyít, lángcsóvát vet stb.), úgy az nem áttételes varázslat, hanem a varázstárgy, varázsszer *saját* direkt varázshatása, így mágikus ellenállást vált ki.

Mivel a mágia alapvetően filozófiai kérdés – hiszen nincsen valós tapasztalatunk arról, hogyan működik, így csak filozófálgatunk arról, hogyan működhetne, ha létezne –, így nem tudjuk pontosabban meghatározni a két kérdéses varázslattípus közötti különbséget. Ezért nagy hangsúlyt helyezünk a Mesélői mérlegelésre, hiszen azon múlik, hogy az akciók célpontja védett-e valamilyen mértékben a mágia ellen, vagy sem.

Nagyon fontos elv, hogy az *esszenciapajzs nem a karaktert érő varázslatot teszi tönkre, hanem annak hatását gátolja* – ám ha már egyszer legátolja, akkor azt véglegesen gátolja. Ennek értelmében a félemaura, amely egy helyet órákon át burkol, már nem okoz problémát *annak* a karakternek, akinek az esszenciapajzsa levédte a hatását, így neki nem kell újabb és újabb mágikus ellenállást dobni. A hatás gátolása azonban csakis arra az *egyedi* varázslatra érvényes, amely „találkozott” az esszenciapajzssal, azaz egy második félemaura varázslat, amelyet az első lejártá után hoznak létre, újból megtámadhatja a hatókörébe esőket. Az egyik karakter sikeres mágikus ellenállása nem mentesíti a többi karaktert a mágikus ellenállás dobása alól – mivel a ható mágia nem szűnt meg –, mint ahogy azok sikertelensége esetén sem védelmezi meg őket.

Az *esszenciapajzs* a karakterépítéskor meghatározott Esszenciapajzs Főértékből kerül kiszámításra. Alapesetben a karakter Esszenciapajzsa a Főérték 20 százaléka. Ezen felül az *esszenciapajzs-aktivizá-*

*lás* jártasság birtoklása fejleszti a karakter mágikus védelmét – a jártasság leírásában meghatározott mértékben. Varázshasználó karakterek az Esszenciapajzs Főértéküknél magasabb mágikus védelmet is élvezhetnek, hiszen számukra lehetséges 120, sőt 170 százalékos esszenciapajzst is aktivizálni a Főérték passzív esszenciájából. Értelmszerűen: az Esszenciapajzs Főérték a mágikus ellenállás lehetősége, az esszenciapajzs pedig maga a mágikus ellenállás.

Azt, hogy az esszenciapajzs kifejti-e a varázslatoktól védelmező hatását, százalékos dobással dönthetjük el, ahol a célszám minden esetben az esszenciapajzs aktuális értéke. Sikertelen célszámdobás esetében a varázslat hatással lesz a célszemélyre, viszont az esszenciapajzs nem sérül. Sikeres célszámdobás esetén a varázslat elnyelődik az esszenciapajzsban, ugyanakkor a varázslat Ereje (és nem a varázslat esszenciájé!) csökkenti a célszemély esszenciapajzsának aktuális értékét (ezáltal a következő mágikus ellenállás dobás célszámát is). Egy 25-ös Erejű varázslat, amennyiben elnyelődik, 25 ponttal ronsolja az esszenciapajzst. A szervezetről kikerülő (roncsolt) passzív esszencia (esszenciapajzs) már az eredeti szinten van. Természetesen az „eredeti” szint nem magára az Esszenciapajzs Főértékre, hanem az abból származtatott esszenciapajzsról vonatkozik.

A roncsolt esszenciapajzs utolsó pontjai már nem képesek tökéletesen megvédelmezni a karaktert – és már arra is igen kicsi az esély, hogy erre egyáltalán sor kerül. Egy 9 maradékpontos esszenciapajzsnak 9% esélye van arra, hogy elkapja a varázslatot, ám ha ez sikerül, és a varázslat Ereje 9-nél nagyobb, a pajzs maradék pontjai levonódnak a varázslat Erejéből – az ezen felül eső Erő azonban létrehozza a varázshatást, igaz arányosan gyengébb mértékben. Ha nem lehet értelmezni a „gyengébb mértékű” hatást, akkor úgy kell tekinteni, mintha az esszenciapajzs tökéletesen megfogta volna a varázslatot. A fentiekből kiderül, hogy a célszemélyre ható varázslat Ereje nem befolyásolja a kivédés esélyeit (mert ez az esszenciapajzs függvénye), viszont meghatározza az esszenciapajzs roncsolódását.

Az esszenciapajzs értéke sosem csökkenhet 0 alá. A 0 értékű esszenci-

pajzsról nem lehet mágikus ellenállást (esszenciapajzs-próbát) dobni, így arra sincs lehetőség, hogy a Tükröződés bekövetkezzen (lásd később).

A különleges dobások szabálya a mágikus ellenállás során is érvényes. A 01-es dobás (abszolút siker) esetén egy különleges jelenség, a Tükröződés következik be (lásd később). A 00-ás dobás (abszolút sikertelenség) esetén a varázslat nem csak, hogy létrejön, de a célszemély esszenciapajzsa nullára csökkent, azaz gyakorlatilag megszűnik egy időre a mágikus ellenállása.

Az esszenciapajzs szintjét meg lehet növelni védővarázslatokkal, varázstárgyakkal, esetleg különleges drágakövekkel. Ezek hatása ugyanúgy viselkedik, mint a személyes passzív esszencia, azaz ha kifejti a mágia-ellenállását, eltűnik – az már az adott védelmező varázslat (tárgy) sajátossága, hogy miként nyeri vissza eltűnt passzív esszenciáját, ha visszanyeri egyáltalán. A sajátos tulajdonságokat és viselkedéseket mindig az adott védelmező varázslat (tárgy) leírásánál olvashatod.

Az esszenciapajzs tevékenységét az egyszerű halandók *nem érzékelik*. Senki sem lesz tudatában annak, hogy valamit kivédett az esszenciapajzsuk, ha a kivédett varázslatnak nincs egyéb látható jele



(mint ahogy a legtöbb érzélem és tudatbefolyásoló varázslat hatása sem tudatosul, mivel a karakter azt hiszi, hogy az új tudatállapota természetes). A varázslók sem érzékelik, ha áldozatuk esszenciapajzsa megfogja a varázslatot, ha csak a saját szemükkel nem látják ezt aényt (mint ahogy nem érzékeli azt sem, ha nem látja, hogy a varázslat hatott a célszemélyre). Ezek a kikötések nyilvánvalóan akkor érdekesek, amikor a varázslat hatása (illetve csődje) nem látványos. Számtalan varázslat esetén azonnal látszik, hogy a hatott-e, avagy sem – de itt sem az esszenciát érzékelik a karakterek, hanem a látható (hallható stb.) jeleket. Ugyanakkor a *szenz* jelzi a mágikus aktivitást, tehát a sikertelen varázslatokat is.

Példa: *A rabszolgából lett vadmágus, Yrunta Oiz-Diis passzív esszenciája 50, de jártasság nélkül csupán 20 százaléka, azaz 10 pont védelmezi őt esszenciapajzsként. Gazdája, a különös szokású vérmágus, Alouita rendszeresen tudatolvasó varázslatokkal fürkészi őt, mivel Yrunta berszker-természete meglehetősen kiszámíthatatlanná teszi a viselkedését. Az Alouita által használt tudatolvasás varázslat ereje 8-as, és amennyiben sikerül, Yrunta összes gondolata Alouita tudomására jut.*

*Alouita ebéd közben lepi meg Yrunta, aki ilyenkor csakis a zabálásra figyel, így nem is tudja, hogy gazdája a háta mögött éppen varázsol. Létrejön a varázslat, és Yrunta esszenciapajzsa azonnal megpróbálja legátolni a hatást. (Yrunta Játékosa 6-ot dob, siker! Az esszenciapajzsa kivédte a varázslatot, ugyanakkor a varázslat erejétől roncsolódott, s a továbbiakban már csak 2-es az értéke.)*

*Mivel az esszenciapajzs védelme az egyszerű halandók számára érzékelhetetlenül működik, Yrunta nem is sejtí, hogy mi történik éppen. Alouita ismét varázsol, hiszen valóban kíváncsi rabszolgája gondolataira. Létrejön a varázslat, Yrunta esszenciapajzsa megpróbálja legátolni a hatást. (Yrunta Játékosa 2-öt dob, siker! Az esszenciapajzs részben kivédte a varázslatot, ugyanakkor a varázslat erejétől teljesen elroncsolódott, s a továbbiakban már nem képes védelmezni Yrunta. A némileg legyengített tudatfürkésző varázslat – az esszenciapajzs védelme után 6-os maradt az Erije – eléri Yrunta elméjét, de már nem képes közelebb működni.) A varázsló homályos gondolatokat érzékel a szokott tiszta gondolatfürkészség helyett.*

El kell különítenünk a varázslat létrejöttét, és a célszemélyre való hatását – éppúgy, mint a harc esetében a sikeres támadást, és annak kivédését a páncél által. A varázslat létrejön, ha a varázsló sikerrel dobja meg a célszámot a Smaragd Táblán. Ez a varázsló mágiahasználat jártasságán és a varázslat nehezégén múlik – a sikertelen varázslásnak pedig komoly következményei lehetnek. Ugyanakkor a célszemélyre való hatás a célszemély mágikus ellenállásának függvénye – és a kivédett varázslatnak nincs következménye a varázslóra (nincs visszahatás). Azonban attól még, hogy a hatás nem következett be, a varázslat már létrejött. Pl. a létrehozott tűzgolyó varázslatot kivédi a célpont esszenciapajzsa, ugyanakkor a tűzgolyó azért kifejti a hatását a célszemély környezetében – és az már nem garantált, hogy a robbanás által megrongált épület nem rogy a harcolók fejére, s nem üti agyon őket, abszolút mágiamentesen...

Kevésbé látványos varázslatok esetében (pl. egyetlen személyre irányított bűbáj) az elmaradó hatás gyakorlatilag egyenértékű azzal, mintha megszüntetné a varázslatot, ám nem teszi visszamenőleg létrehozottá.

**Tudatpróba.** Bár a mágikus ellenállás automatikus, az értelmes lények tudatosan kiiktathatják esszenciapajzsukat. Ennek az útja Tudatpróba. A karakternek tudnia kell, hogy hasznos varázslatot készülnek rá mondani (pl. egy gyógyító varázslatot), és *akarnia kell*, hogy a varázslat hasson rá. Sikeres Tudatpróba esetén az esszenciapajzsa egy villanásnyi időre inaktíválódik, éppen akkor, amikor a varázslat megérkezik. Nem kell pontosan szinkronba hozni a Tudatpróbát a varázslás utolsó pillanatával, mert a Tudatpróbával felkészített esszenciapajzs automatikusan megnyílik a varázslat érintésére. A varázslat eléri a célszemélyt, hat, és nem roncsolja az esszenciapajzsot. Sikertelen Tudatpróba esetén az esszenciapajzs nem nyílik meg, tehát mágikus ellenállást kell dobni (melynek eredménye természetesen bizonytalan). A varázslatok hatása ellen fellépő mágikus ellenállást szintén Tudatpróbával lehet megszüntetni.

A Tudatpróba által megnyitott esszenciapajzs nem szelektál, azaz nem foglalkozik azzal, hogy a karakter által várt varázslat érkezik-e meg, vagy sem. Ha egyszer megnyílt, az érkező varázslat hatni fog.

**A tárgyak, állatok, növények mágikus ellenállása.** Az anyagi világ minden alkotórésze viszonylagos ellenállást tanúsít az esszencia áramlása ellenében. Ez a *természetes ellenállás*. Minden tárgy, hely, lélek nélküli lény (növények, állatok, élőholtak) jogosult mágikus ellenállást dobni. Az esély, hogy a varázslat nem hat rájuk, 10% (olykor magasabb, de maximum 30%, a tárgytól, lénytől függően), amely *akkor sem csökken, ha a varázslatot kivédte, tehát ez az érték állandó*.

A személyes esszenciapajzs védelme kiterjed a karakterek által birtokolt (viselt) tárgyra. Ez azt jelenti, hogyha valaki egy másik személy által hordozott tárgyra kíván varázsolni, azt csakis úgy teheti meg, ha a varázslata előbb áthatol a karakter esszenciapajzsán (a célpont hordozójának mágikus ellenállás dobása sikertelen lett), majd áthatol a tárgy természetes ellenállásán.

A tárgyak bizonyos varázslatokra immúnisak lehetnek: például a kövek az átlagos tűzvarázslatokra, mivel a kő nem éghető. Ezekben az esetekben többnyire a természeti törvények kerekednek felül – az már a Mesélő feladata, hogy a konkrét helyzetben megítélje a természeti törvényszerűségeket.

**A helyek ellenállása.** A legtöbb hely szintén rendelkezik állandó védelemmel. Minél nagyobb területet akar valaki befolyásolni, annál magasabb mágikus ellenállással kell számolnia. Körülbelül egy közepes teremnek (40-60 m<sup>2</sup>) megfelelő hely bír 50%-os természetes ellenállással. Ugyanakkor az esszencia áramlatai ezt az esélyt lecsökkenthetik (esszencia-apály), vagy extrém módon megnövelhetik (örvények). Ugyancsak nagyobb eséllyel védik ki a helyre ható varázslatokat a templomok és egyéb szent helyek, illetve mindazon területek, ahol az esszencia az áramlatoktól függetlenül dúsabban van jelen (varázstárgyak kincstára). Ez a természetes ellenállás sem csökken le, ha kivéd egy varázslatot.

A helyre ható varázslatok nem azonosak a területre ható varázslatokkal. Területre ható varázslat például a *tűzgolyó*, mert ennek hatása nagyobb területen jön létre, több célszemélyt és tárgyat érint. A helyre ható varázslat magát a területet akarja megváltoztatni, például egy virágos rétből sivatagot varázsolni.

**Démonok ellenállása.** A démonok alapvetően nem ellenállók a Worluki esszencián alapuló varázslatoknak, ám saját kisugárzásuk elterítheti a rájuk irányított varázslatokat. Az egyes eltérített varázslatok, amelynek létrejötte csakis a démonon lenne értelmezhető, nyom nélkül feloldódnak a szabad esszenciában. Azok az eltérített varázslatok, amelyek létrejötte célszemély nélkül is értelmezhető (pl. tűzgolyó), a démon elkerülve 2d10 méter távolságban jönnek létre. Minden démonnak más és más esélye van eltéríteni a varázslatokat. Ezt az esélyt százalékos formában fejezzük ki, az adott démon leírásánál. Az esély semmilyen irányban, semmilyen körülmények között nem módosul.

**Varázstárgyak ellenállása.** A varázstárgyak is bizonyos mértékű természetes ellenállással rendelkeznek, amelynek mértéke akár egészen extrém is lehet (pl. 90 fölötti). Mint természetes ellenállás, ez sem csökken le a kivédett varázslatok hatására. Azok a varázslatok, melyek átjutnak a varázstárgyak védelmére, kifejthetik hatásukat, ám ez a hatás nem biztos, hogy képes megváltoztatni a tárgyak állapotát. Nyilvánvaló, hogy egy tűztől védő varázsgyűrűt nem lehet elpusztítani egy lángcsóva varázslattal még akkor sem, ha a varázslatot nem védte ki a gyűrű természetes ellenállása – egyrészt a gyűrű fémjét nem olvastja meg a nem eléggé forró lángcsóva, másrészt a gyűrű lényegéből fakad, hogy immúnis a tűzre.

A fentiekből következik, hogy a varázstárgyakat el lehet pusztítani tűzzel, vízzel, szét lehet verni stb. – noha a tűz nehezebben égeti el a varázsköpenyt, mint egy normalist, és egy varázsgyűrűt nehezebben lehet szétverni, mint egy közönséges gyűrűt. Sok varázstárgy teljesen immúnis valamely természetes hatásra, például a tűztől védő SZALAMANDRAKÖPENY nem éghető. A varázstárgyak leírásánál részletesebb információkat találhatsz arról, hogy mely hatásokra immúnisak, és információkat érzékenyek.

## Az illúziók

Az illúziók speciális varázshatások, mivel gyakorta nem érintkeznek közvetlenül a célszemély esszenciapajzsával. Az illúzió a valóság hamis képzete – az illúzió áldozata érzékeli (látja, szagolja, hallja stb.) valaminek a jelenlétét, ami nem is létezik, nincs is ott. Mind az öt érzékzervet be lehet csapni illúziókkal.

Kétféle illúzió létezik. Az egyik, a *valódi illúzió*, amikor a dolog látszata jön létre – kép, hang, szag, tapinthatóság stb. – méghozzá valóságosan. Egy medve valódi illúziója a medve tökéletes (sok esetben mozgó) képmása, hallható hangja, szaga és tapinthatósága; mindez valódi kiterjedés, azaz test nélkül. A valódi illúzió célpontja a *valóság*, illetve annak látszólagos megváltoztatása. A karaktert, amely érzékeli a valódi illúziót, saját érzékszervei „csapják be”, mivel azok teljesen normális módon közvetítik a látványt, hangot, illatot stb., amelyek azonban nem takarnak anyagi kiterjedésű dolgokat, lényeket. A valódi illúziót érzékelő lények, karakterek *nem jogosultak* esszenciapajzs próbára, mivel a varázshatás nem érinti meg őket, csupán látják (érzik) annak eredményét. Amennyiben a karakter megérinti – tehát teszi kontaktusba kerül az illúzióval –, az esszenciapajzs akkor sem fejt ki tudatvédő hatását, mivel ilyen (tudati) mágia nem jött létre, tehát nem is fenyegeti a karaktert. Ugyanakkor, ha a karakter megérinti a valódi illúziót, azt fogja tapasztalni, hogy átcsúszik rajta a keze (tapintás-illúzió esetén érez valamit az ujjain, majd ahogy a keze áthalad az illúzió felületén, ez a tapintásérzet megszűnik). Azaz az illúzió hatása a tapasztalás útján jön létre (a karakter mágikusan létrehozott látványt és egyéb érzetet tapasztal teljesen természetes módon), és ugyancsak tapasztalás útján lepleződik le (a karakter a természetes érzékelés útján megtapasztalja az illúzió ürességét, így logikai úton képes kitalálni, hogy mivel áll szemben), ám meg nem semmisül, és hatását sem veszti el. Hiába *tudja* a karakter, hogy egy illúziómedvét lát, a látvány nem tűnik el.

A valódi illúzió ellen nem véd a kételkedés, vagyis nem szünteti meg azt. Hiába gondoljuk azt, hogy a közeledő sárkány csupán illúzió (tegyük fel, hogy tényleg az), kételkedésünk semmilyen befolyással nincs az illúzióvarázslat szövedékére, amely létrehozta a sárkány élet-hű képét. Azonban amint megérintjük az illúziósárkányt, rájöhettünk arra, hogy ez csak illúzió, hiszen átcsúszik rajta a kezünk.

A valódi illúzió nem befolyásolja a tudatot – csakis az érzékeinken keresztül. Ha látunk egy valódi illúziófalat (amely esetleg tapintható is), attól függetlenül, hogy megtapasztaljuk-e az érzékelés hamisságát, vagy sem, átsétálhatunk rajta – ugyanakkor a „fal” továbbra is ott lesz, és továbbra sem látunk át rajta, hacsak át nem dugjuk rajta a fejünket. (És hogy odaát mi vár ránk...?)

Nyilvánvalóan megérinteni csakis olyan illúziót lehet, amelyről tudjuk, látjuk, hogy hol van. Némileg bajos megérinteni egy illúzió virágillatot, vagy egy illúzió sárkányhangot, amelyek nem járnak együtt látható testtel. Ezért sokkal nehezebb eldönteni az efféle illúziókról, hogy hamisak-e, vagy valódiak – tulajdonképpen csak akkor van esélyünk erre, ha az illúzió nem tökéletes. Az illúzió tökéletlen, ha a létrehozó varázslat csak kis sikerrel jött létre, azaz a célszám és a sikeres varázslatdobás értéke között kevesebb, mint 20 a különbség. A tökéletlen valódi illúzió ellen minden *kételkedő* személy *Intelligenciapró-*

*bára* jogosult, és siker esetén észreveszi az illúzió hibáit (de a valódi illúzió ettől még fennmarad). Aki nem kételkedik, az nyilván nem is fogja keresni az illúzió hibáit, így intelligenciapróbára sem jogosult. Néha a tökéletes illúzió környezete lehet árulkodó: ha a sárkánybőmbőlés alatt a környező ágakon ücsörgő madarak vígan csiripelnek, akkor biztosak lehetünk abban, hogy sehol a környéken nincs igazi sárkány. Amennyiben megérintik a valódi illúziót, az mindig elárulja a hamis valóság illúzió voltát – hacsak nem egy szellem illúziójával állunk szemben (a valódi szellemen is átmegy a kéz, tehát nem okoz logikai problémát, hogy az illúzió is így viselkedik).

Érdekes hatásokat hoz létre a tapintás-illúzió, különösképpen akkor, ha ez az illúzió a fájdalom (mondjuk lángot lehel az illúziósárkány, amely fájdalom-illúzióval jár együtt). A karakter ekkor érzékeli fogja a tűz fájdalmát, ám az nem sebtől, és a tudatát sem csapja be, hogy esetleg a szomatizálás útján megjelenjenek az égési sebek a bőrön. Viszont az irtózatosságot okozhat ájulást (elrontott Tudatpróba). Elvileg a gyenge idegrendszerű – és gyenge szívű – egyének ilyen esetben halálra ijedhetnek, azonban ez a veszély a karaktereket nem fenyegeti, mivel jóindulatúan feltételezzük, hogy szervezetük képes megbirkózni a legvadabb ijedtséggel is.

A másik típus a *mentális illúzió*, amikor az illúzió közvetlenül az elmét csapja be, és a hamis kép, hamis érzet tulajdonképpen létre sem jön. Ilyenkor az illúzióvarázs nem arra törekszik, hogy a semmit (a „valóságot”) képalkotásra (érzetalkotásra) készítse, hanem arra, hogy a célszemély agyát becsapja. A célszemély szeme ilyenkor nem érzékeli semmit (hamis képet sem), viszont az agya *látja, érzékeli* az illúziót. A mentális illúzió személyre ható mágikus befolyás, azaz az esszenciapajzs kivédheti. Amennyiben sikerül a védelem, a karakter mentesül az illúzió hatásai alól – ám az illúzió nem szűnik meg, és amennyiben nem csak rá irányult az illúzióvarázslat, másokra még hathat.

Amennyiben a mentális illúzió átjut a célszemély esszenciapajzsán, úgy az illúzió tárgyát a célszemély valódinak fogja *tudni*. Ez számos dologra kihat. Az illúziófalon képtelen lesz áthaladni, mivel az izmai úgy *tudják*, hogy ott kő van, amin lehetetlen átjutni – esetleg az lehet dobni rajta a karaktert, vagy ha már tudja, hogy illúzió (mert máskor átmentek rajta), akkor kényszerítheti magát, hogy sétáljon át a falon, hiszen arra is kényszerítheti magát, hogy szaladjon neki egy valódi kőfalnak. Egy mentális illúzió okozta sebzést (illúziódárda, illúziótűz stb.) a tudat – és így a test – valódinak fog érezni, olyannyira, hogy szomatizálási is fogja: a bőrön égési foltok és zúzódások jelennek meg (nyílt sebek sosem!). A szomatizált sebzés *fantom-fizikumpont* csökkenést eredményez. Mivel az agy sosincs tudatában annak, hogy hány fizikumpontja van, sok apró mentális illúziósebzés sosem fogja „megölni” a karaktert. Amennyiben egyetlen „halálos” sebzés éri a karaktert, úgy a karakter becsapott tudata érzékelheti úgy, hogy „most meg kell halnia”. Amennyiben ilyen látványos támadás éri a karaktert (az egyszerű, elvi sebzés nagyobb, mint a sértetlen Fizikumértéke), sorspróbát kell dobni. Jósors esetén az illúzió lelepleződik – a karakter tudata a „halál” sokkhatása miatt rádöbben a valóságra, és az illúzió összes hatása nyomtalanul elmúlik. Semleges zóna esetén a karakter automatikusan elájul, és a „halált” nem szomatizálja le. Balsors

Valódi illúzió	Mentális illúzió
Létezik a kép, a hang stb. Látható, érzékszervekkel érzékelhető.	Nem létezik, nem érzékelhető, csak az agy tudja, hogy van.
A környezetre hat, azt formálja látványvá, hanggá stb. Az elmét az érzékszerveken keresztül csapja be, mint egy bűvésztükk.	Mágikus erejénél fogva az elmére hat. Az érzékszerveket nem érinti.
A kételkedés segít az intelligenciának, hogy a karakter eldöntse, hisz-e az érzékszerveinek, vagy sem. A kételkedés nem szünteti meg az illúziót.	A kételkedésnek helye nincs. Az elme különböző jelenségek alapján rájöhet, hogy illúzióhatás alatt áll, mégsem tud ellene semmit tenni.
Mágikus ellenállás nem dobható, mivel nincsen karaktere ható mágia.	Mágikus ellenállást a személyes hatás létrejöttékor kell dobni.
Az elme a tapasztalat alapján nem szomatizál. Még a fájdalom-illúzió sem okoz sebzést.	Az elme a tapasztalatait szomatizálja, a testen megjeleníti. Akár fizikumcsökkenés is létrejöhet.

zóna esetén a karakter Tudatpróbát köteles dobni: sikeres Tudatpróba esetén a karakter azonnal elájul, sikertelen Tudatpróba esetén a karakter szíve azonnal megáll, a légzése kihagy. Ebből az állapotból egy-két percen belül vissza lehet hozni (*életmentés* jártasság), ám amennyiben ez nem sikerül, a karakter meghal. A mentális illúziók okozta halálhoz tehát a „halálos sebzésen” túl három rossz dobás szükséges: a mágiikus ellenállásé, a sorspróbaé, és a Tudatpróbaé.

Fontos dolog, hogy a mentális illúzió az agyat és az agy irányítótta izmokat, idegeket stb. befolyásolja, nem pedig a természeti törvényeket. Egy híd mentális illúziója nem fogja megtartani a karaktert – csak éppen a szakadékba zuhanó szerencsétlen egészen a zuhanás könnyörtelenül bekövetkező végéig nem lesz tudatában annak, hogy már nem a hídon sétál.

**Példa a valódi és a mentális illúzió közötti különbségre:** *Egy székre egy ló illúzióját bocsátják. Valódi illúzió esetén a karakter minden érzékszervével a lovat érzékeli, mindaddig, míg a teste belül nem kerül a illúzió határain, azaz a ló testén. Amikor ez bekövetkezik, kitapogathatja a „ló-test” mélyén a széket. A mentális illúzió a karakter elméjére hat (mint egy hipnózis), hogy a szék, amin eddig ült, valójában egy vágató ló – és az alany abban a pillanatban örült módon kezd kapaszkodni, lovagol a széken, esetleg leesik, mert ő „tudja”, hogy lovon ül, pedig az összes érzékszerve mást mond (ezek viszont nem jutnak el az agyához). A második példa esete akkor érvényes, ha a karakter mágikus ellenállása nem töri meg a varázslat hatását.*



## Különleges Dobások és Hatások a mágiában

**01** – abszolút siker. Ha a varázslat célszámdobása ennyi lett, akkor olyan esemény történik (a Mesélő határozza meg), amely a karakter szempontjából szerencsésen befolyásolja az események menetét. Ez a hatás lehet extra sebzés egy különösen jól sikerült varázslat nyomán, a varázslatba fordított esszencia azonnali visszatérése... avagy bármi más, amely belefer a „szerencsés” szó jelentésébe, és összefügg a varázslás tényével. Ugyanakkor, ha a célszám egyébként is csupán 1 volt (ez a Smaragd Táblán előfordul), a 01-es dobás csupán szimpla sikernek számít, és nem különleges sikernek.

**00** – abszolút sikertelenség. A varázslatok esetében a 00-ás dobás fatális rontásnak számít, s mindenképpen Sorsdobásnak kell követnie! A Sorsdobás eredményétől függ a fatális rontás hatása.

*Jó sors zóna:* visszahatásként spontán mágia jön létre (Spontán Mágia Táblázat).

*Semleges zóna:* visszahatás jön létre, valamint a sikertelen varázslatba fordított esszencia kiég a szervezetből, mint a túlsordulásnál (kiégés: az esszencia napokig nem tér vissza semmilyen módon).

*Balsors zóna:* számos szerencsétlen esemény közül válogathat a Mesélő.

1. A balszerencsés esszencia roncsolhatja a karakter főértékeit: az elrontott varázslatba fektetett esszenciának megfelelően a négy Főérték valamelyikéből maradandóan és örökre kitörlődnek pontok – a hatás az aktív és passzív részre is kiterjedhet.

2. Ugyanez a hatás, de a roncsolás egyenlő mértékben megoszlik mind a négy (vagy tizenkettő) főérték területén.

3. Változatlan főértékek mellett a varázshasználót valamilyen maradandó, súlyos fizikai vagy mentális károsodás éri. Ez lehet bénulás, maradandó izomgyengeség, érzékszervek elvesztése, örület, maradandó butaság stb.

4. A varázshasználóból örökre kiég a varázserő, és soha többé nem lesz képes varázsolni, semmilyen metódus alapján. A Varázserő főértéke érintetlen marad, így mások kiszipolyozhatják azt.

5. A szerencsétlen varázshasználót észreveszik az esszenciaszörnyek, és széttépik őt.

**Varázslatrontás** – a sikertelen célszámdobás következménye. Alap esetben ilyenkor nem történik semmi, a varázslat nem jön létre, a sikertelen varázslatba fordított esszencia pedig kiáramlik a varázshasználóból, mert az *esszencia-felszabadítás* jártasság megoltalmazza a varázslót a nemkívánatos visszahatástól – ugyanakkor a varázslat létrehozására fordított idő eltelt. Amennyiben a célszámot nagyobb mértékben elvétette a Játékos, visszahatás következik be (lásd lentebb).

**Túlsordulás** – a varázstudók képességeiknek megfelelően csupán bizonyos mértékben képesek magukon átterjeszteni a varázslattá alakított esszenciát (*esszencia-felszabadítás* jártasság függvényében). Normális esetben a varázsló képtelen nagyobb esszenciaigényű varázslatot létrehozni, mint ahogy azt ez a belső szűrő engedi. Ugyanakkor minden varázshasználó ismeri azt a veszélyes technikát, amelynek segítségével időlegesen átléphetik saját korlátjaikat. Amikor a varázstudó több esszenciát szakít ki magából, mint amennyire egyébként képes lenne, bekövetkezik a túlsordulás. A kívánt varázslat létrejöhet, azonban a természetellenes módon kiszakított esszencia hihetetlen kínokat okoz a varázslónak. Maga a varázslat csak akkor jön létre, ha a varázslatdobás sikeres, ugyanakkor a sikertelen varázslat is magával vonzza a túlsordulás következményeit!

A túlsordulással kiszakított esszencia sokáig nem tér vissza, a varázsló fizikálisan is legyengül, sőt, szélsőséges esetben akár meg is halhat. A túlsordulás kevésbé ismert veszélye, hogy erős fellobbanása odacsaphatja az esszenciaszörnyeket, akik lecsaphatnak a kimerült varázstudóra. A túlsordulás az *esszencia-felszabadítás* jártasságot használók esetében komoly, de túlélhető hatásokat okoz: fizikai fájdalmakat, a Fizikum Főérték időleges csökkenését (mintha öregedne a karakter), koncentrációzavart (minden tevékenység, amelyhez koncentrálás szükséges, megnehezedik tehát a varázslás is), valamint a

**feltöltődés** normális folyamatának késlekedését. Ilyenkor a varázslatba fordított **minden** esszenciapont két Fizikumpont csökkenését okozza! Ez a fizikumcsökkenés meg is ölheti a varázstudót. Tehát nem csak a normál esszenciaszint feletti rész, hanem az összes esszenciapont sebez, ugyanis a túlsordulás nem a normális csatornákon áramlik ki a varázshasználókból. A jelenséget leginkább egy gátszakadáshoz hasonlíthatnánk. A feltöltődés idejét a túlsordulás mértékének megfelelően a Mesélő állapítja meg – alapvetően a normális feltöltődés négyeszerese, vagy többszöröse, ám a koncentrációkészség hiánya miatt eleinte lehetetlen meditatálni, vagy tisztességes áldozatot bemutatni. A feltöltődéssel együtt javul a varázstudó fizikai állapota és koncentrációkészsége is. Azonban ha a túlsordulás gyakran következik be, és majdnem halálos – csupán néhány fizikumpontja marad a karakternek –, előbb utóbb komoly testi és lelki károsodások érhetik a karaktert. A drén mondás szerint: aki a Halállal játszik, azt megfertőzi a Halál lehelete.

Amennyiben a túlsordulást **rontott varázslat** követi, a varázslatba fordított esszencia a fenti módon kiáramlik (Fizikumcsökkenés), az **esszencia-felszabadítás** jártasságot használók Sorsdobást kötelesek tenni; balsors esetén a 00-ás abszolút rontott dobásnál leírt változatos hatások érhetik a varázslót!

Ha valaki esszenciaörvényben varázsol, s ott következik be a túlsordulás, az esszenciaszörnyek azonnal széttépik őt. Az esszenciaörvényt csupán a fejlesztett szennzel rendelkező varázshasználók képesek érzékelni (**zónaérezkelés** jártasság, 7. szint), mások nem tudják, mi vár rájuk, ha megkockáztatják a túlsordulást.

Praktikus mágiát használva lehetetlen túlsordulni. Ugyancsak nem lehet túlsordulni a szakrális mágiát használva, hiszen a varázstudó eleve nem kaphat olyan varázslatot, amelyet csak túlsordulva lenne képes elvarázsolni.

Mivel a vadmágusok Varázserejük bármekkora részét képesek varázslattá formázni, számukra a túlsordulás azt jelenti, hogy Varázsereő Főértéküknél nagyobb esszenciaigényű varázslatot próbálnak meg létrehozni. Ez viszont azonnal odacsábítja az esszenciaszörnyeket, amelyek megölik őt, és felfalják a lelkét (a varázslat még létrejön... feltéve, hogy sikeres volt). Sorsdobásra a vadmágusok túlsordulása esetén nincs mód: ez egyfajta rituális öngyilkosság.

**Visszahatás** – olyan nem kívánt mágikus folyamat, amely az elrontott varázslat következtében jön létre: tulajdonképpen spontán mágiakitörés. A spontán mágiakitörést – azaz, hogy mi jöjjön létre – a Spontán Mágia Táblázaton lehet kidobni. Az efféle mágiakitörések nem használják el a varázstudó összes rendelkezésre álló esszenciáját, pusztán annyit, amennyit a varázsló eleve a varázslatba fordított – a spontán kitöréshez szükséges többi esszencia a környezetből származik. A spontán mágiakitörések esetében a Mesélő kreativitásra helyeznénk a hangsúlyt, és nem a karakter megbüntetésére (esszenciapontjai elhasználódása által már így is „megbüntettük”).

Az **esszencia-felszabadítás** jártasság bizonyos határok között megvédelmezi a visszahatástól. Az akadémikus és szakrális mágia esetében csupán akkor jön létre a visszahatás, amennyiben a **varázslatdobás harminccal, vagy többel véti el a célszámot**, ellenkező esetben csupán a varázslatba fordított esszencia mennyiség vész el a karakter számára, és nem történik semmi. A Smaragd Tábla esélyei ismeretében könnyen belátható, hogy ha egy akadémikus mágus csak mágiahasználati szintjének megfelelő varázslatokat hoz létre, sosem ronthatja el azokat ily mértékben. A szabad mágia esetében elegendő **tízszázzal véteni a célszámot**, hogy a visszahatás létrejöjjön, ellenkező esetben csupán a varázslatba fordított esszencia mennyiség vész el a karakter számára.

Praktikus mágiát használók esetében semmilyen mértékű célszámrontás nem jár visszahatással.

Vadmágusok esetében a rontott varázslat minden esetben spontán mágikus visszahatással jár!

**Feltöltődés** – az esszencia lassú visszatérése a szervezetbe. A feltöltődés során először mindig a passzív, majd az aktív esszencia eredeti szintje áll helyre. A folyamat sebességét meghatározza a pihenés minősége, illetve a **meditáció**, az **áldozat**, valamint az **asztkézis** jártasság alkalmazása.

A feltöltődés sebességét az **esszencia főérték** százalékában határozzuk meg – ez különösen fontos szempont az esszenciapajzs

esetében, hiszen itt a valós mágikus védelem is a főérték bizonyos százaléka. *Példa:* egy 60-as esszencia és egy 50-es esszenciapajzs főértékkel rendelkező karakternek alapértelmezésben 10 a használatra fogható esszenciapajzsa (ez az a bizonyos 20%), amit ha elveszít, akkor a visszatérésnél a 60-as esszencia főértékét kell figyelembe venni (és nem a tényleges, 10-es esszenciapajzsot). Tehát, ha a karakter lovagol két órát, akkor a 60 pont 20 százaléka fog visszatérni (lásd alábbi táblázat), amely több, mint elegendő a 10-es, használatra fogható esszenciapajzshoz, így a továbbiakban már a karakter varázsereje töltődik.

*A feltöltődés során először mindig az Esszenciapajzs hiányzó értékei térnek vissza, majd csak eztán a Varázsereő.* A táblázat átlagos helyszínekre vonatkozik, ahol a szabad esszencia átlagos mértékben van jelen. (Az aktív feltöltő metódusok – az **Áldozat** és a **Meditáció** –, alacsonyabb szinteken rosszabb hatásfokkal töltenek vissza, mintha a karakter mélyen aludna. Ennek oka, hogy a jártasságban kezdő karakter a metódus alkalmazása során még nem képes elérni a pihentető álom tudati szintjét sem.)

A pihenés minősége	A feltöltődés sebessége óránként
Erőteljes fizikai/mentális cselekvés, nyugtalan alvás	5 %
Laza fizikai vagy mentális cselekvés (pl. lovaglás)	10 %
Ücsörgés, heverészás, szundikálás	15 %
Pihentető alvás	20 %
Meditáció, Áldozat és Asztkézis	Jártasságszint szerint

A vadmágusok nem igénylik a pihenést, hiszen lényegében azonnal újra töltődnek, sőt, számukra a tétlen pihenés életveszélyes! Egészen pontosan a vadmágusok aktív esszenciája percenként töltődik 1%-ot, és ezt semmilyen mértékben nem befolyásolja a cselekvés, sem a környezet – de még a passzív esszencia hiánya sem! Ugyanakkor egy tökéletesen feltöltődött vadmágus óráig képes ellenállni a beáramló esszencia nyomásának, s csak az ennél hosszabb tétlenség okoz spontán mágiakitörést.

A vadmágusok Esszenciapajzsa a Varázsereővel párhuzamosan töltődik, amely azt jelenti, hogy a Varázsereő akkor is képes feltöltődni, ha az Esszenciapajzs sérült. Csakhogy amíg a vadmágusok Varázsereje gyakorlatilag azonnal helyreállítódik, az Esszenciapajzs töltődése megfelel a normálisnak, azaz a fenti táblázatnak.

Nem varázshasználó karakterek sérült Esszenciapajzsa szintén a fentiek szerint töltődik újra.

Az esszenciaörvények felgyorsítják az aktív esszencia visszatérését: minden varázshasználó percenként 1%-ot kap vissza a Varázserejéből. Az Esszenciapajzs feltöltődése itt is normális. Az esszencia-apályok rendkívüli módon lelassítják a feltöltődést, még a vadmágusokét is – de az Esszenciapajzs feltöltődése itt is normális sebességű marad.

**Tükröződés** – ha mágikus ellenállás dobás 01-lelt, a passzív esszencia nem nyeli el a varázslat hatását (tehát nem is csökken a Esszenciapajzs Főérték szintje), hanem visszatükrözi azt a varázslat elindítójára, mintha az, aki kivédte a varázslatot, egy ugyanolyat hozott volna létre – függetlenül attól, hogy valójában képes-e varázsolni. A tükröződés során a varázslat automatikusan létrejön (mivel már egyszer létrehozták), tehát nem kell sikerdobást tenni a Smaragd Táblán, ugyanakkor a varázslónak, akire visszaverődik saját varázslata, joga van mágikus ellenállás dobást tenni. A legtöbb esetben könnyen értelmezhető hatások jönnek létre: a **tűzgyöly** varázslat visszatükröződik a varázslóra, és ott robban, vagy az altatás varázslat őt altatja el. Ha a visszatükrözött varázslat nem értelmezhető ilyen egyértelműen, a Mesélő dönti el a hatást (pl. ha egy szerelemvarázs visszatükröződik a bosszorkányra, nem önmagába lesz szerelmes, hanem a célpontjába...). Amennyiben az eredeti varázslatot nem egy személy, hanem egy önálló tárgy, vagy hely hozza létre (pl. mágikus csapda, illúziószoba stb.), a tükröződés véletlenszerűen jön létre a visszatükrözött személy környezetébe tartozó értelmes lényeken, kivéve akkor, ha a varázslat ha-

A mágiaformák összefoglalása

	Akadémikus	Szabad	Praktikus	Szagrális	Vadmágia
Elméleti alap	Mágiaelmélet	Mágiaelmélet	–	Hitelmélet	–
A varázsláshoz szükséges jártasság	Mágiahasználat (Akadémikus)	Mágiahasználat (Szabad)	Tudat Főérték	Elhivatottság	Esszenciakontroll
A varázslat nagyságát eldöntő jártasság	Esszencia-felszabadítás	Esszencia-felszabadítás	–	Esszencia-felszabadítás	–
A varázslat alapja	Tanult varázslatok	Fantázia	Tanult rigmusok	Kérő ima	Fantázia
Nehézség	X	X+2	Sajátos	X	X+2
Esszenciaigény	N	N+20%	Sajátos	N	N
Visszahatás rontáskor	Ritkán	Gyakran	Nincs	Ritkán	Mindig
Túlsordulás	Erős	Erős	Nincs	Nincs	Halálos

tása értelmezhető ezen a tárgyon (helyszínen) is. Ez utóbbi esetben a visszatükrözött varázslat a tárgyra irányul.

Ha a szerencsésen visszatükrözött varázslatot egy személynek engedelmessé tárgy (villámot, vakító gyűrű stb.) hozza létre, a visszatükrözés célpontja az a személy, aki a tárgyat hordozza, függetlenül attól, hogy az ő akarata jött-e létre a varázslat, vagy sem.

A természetes mágikus ellenállás (tárgyak, helyek stb.) semmilyen esetben sem tükrözi vissza a varázslatot.

## A tárgyak mágiája

A varázstárgyak nem csupán hordozói a mágiának, mint a varázstekercsek, hanem valamilyen módon maguk bírnak mágikus hatásokkal. Ezeket sokszor meg is látszik, hogy nem közönséges tárgyak; minőségük szembeszökő, nehezebben koszolódnak, szebbek-jobbak – vagy éppen gusztustalanabbak, mocskosabbak, mint a közönséges tárgyak, alkotójuk személyiségétől függően. Általános tapasztalat, hogy a rosszindulatú mágusok olyan varázstárgyakat készítenek, melyektől minden normális lény undorodik, irtózik – de ez nem törvényszerű.

Két úton lehet mágikus tárgyakat készíteni. Az egyik, hogy a már meglévő tárgyakat ruházzák fel mágiával (jelmágikus tárgyak), a másik, hogy eleve mágikus tárgyakat készítenek (varázstárgyak). Mindkét módszer különös veszélyeket rejt magában, ugyanakkor az eredmény a legkritikább esetben hétköznapi. (Itt jegyezzük meg, hogy a mágikus úton készített tárgyak nem mindegyike varázstárgy. Példa erre a hanhorti fém, amelynek megmunkálásához a normál kovácstűz hőmérsékletének tízszerese szükséges, amelyet csakis mágiával lehet elérni – ám a megmunkált hanhorti fémtárgyak nem mágikusak.)



A mágikus tárgyak csak akkor fejtik ki hatásukat, ha kötődnek az őket hordozó személyhez. Így előfordulhat, hogy valaki éveken keresztül az ujján visel egy láthatatlanságot okozó gyűrűt, mégsem vált egy pillanatra sem láthatatlanná – a gyűrű nem kötődött hozzá. Ezt a kötődést gyakran hasonlítják egy vadászkapó és a gazdája közötti kapcsolathoz, mivel a varázstárgyak folyamatos törődést igényelnek, olyannyira, hogyha ez a törődés sokáig elmarad – például a varázstárgy egy kincstárban hever –, megszűnik a tárgy és gazdája közötti kötődés, amely korábban pedig létezett. Nagyon fontos, hogy a kötődött varázstárgyak a tulajdonosukkal szemben úgy fejtik ki hatásukat, hogy nem váltanak ki mágikus ellenállást! Értelemszerűen ez csak a gazdájukra kifejtett hatásra vonatkozik, és nem a másokra ható varázstárgyakra (pl. VILLÁMBOT), viszont teljesen mindegy, hogy a gazdára kifejtett hatás jó-e, avagy káros.

Kötődés szempontjából három típusba sorolhatjuk a varázstárgyakat

- ♦ Azok, amelyeket külön varázslattal kell kötni. Ezt az egyszerű varázslatot csaknem minden akadémikus mágus ismeri, és a szabad mágusok is képesek létrehozni. Ha egy egyszerű ember és a tárgy között évtizedeken át tartó, bensőséges kapcsolat alakul ki (pl. egy örökölt varázskard esetén), akkor ez a kötővarázs elmaradhat – tulajdonképpen a varázslat ezt a hosszú kapcsolatot helyettesíti. Az új korokban készített varázstárgyak kizárólag ebbe a típusba tartoznak, illetve néhány ősi varázstárgy is. Ezek a varázstárgyak többnyire összetettek, hatásuk nem csupán abban nyilvánul meg, hogy a tárgy eredeti funkcióját még tökéletesebben hajtják végre (pl. egy jobban sebző kard), hiszen ilyen hatások eléréseért meggondolandó a veszedelmes és bonyolult varázstárgy-alkotó folyamatot elkezdni, így a mai mágusok nem kockáztatják efféle apróságokért az életüket.

- ♦ Azok, amelyek magukat kötik. A régi korokban, melyeket születten mágikus népek uraltak, ismerték még azt az eljárását, mellyel a varázstárgyak néhány nap alatt külön varázslat nélkül a birtoklójukhoz kötődhetnek, függetlenül annak a tárgyhoz fűződő viszonyához. Ez a néhány nap alatt lezajló kötődés az egyszerű varázstárgyak éveken át tartó kötődési folyamatának felgyorsításából erednek. A tudás azonban elveszett, így ma már csupán az ősi varázstárgyak képesek varázslat nélkül (és együtt töltött évtizedek nélkül) kötődni gazdájukhoz. Mivel az ősi elfek, az azóta már kihalt guarnik és a kihalt szélére sodródott gilfek számára a varázstárgy-alkotás is hétköznapi mesterségnek számított, ezek a tárgyak gyakorta csupán az eredeti funkciót tökéletesítő mágiát tartalmaznak, mint egy messzebb lövő íj, vagy jobban sebző kard (egyszerű varázstárgyak), esetleg a napi élet megkönnyítését szolgáló tárgyak, mint például a forróágtól védő kesztyű, amellyel a rotyogó fazekat lehetett biztonságosan leemelni a tűzről. Az azonban, hogy ezek az egyszerű varázstárgyak gyakoriak az ősi tárgyak között, még nem jelenti azt, hogy a kihalt katakombák nem rejtenek bonyolultabb varázstárgyakat is, mint például a villámokat szóró PILLEBÁRDOT.

♦ Ereklék, melyek önmagukat kötik gazdájukhoz, de csak akkor, ha azt maguk az ereklék akarják. Ezek a varázstárgyak kezdetleges, vagy bonyolultabb személyiséggel rendelkeznek (de az is előfordul, hogy egykor élt személyek lelke lakozik bennük), és képesek eldönteni, hogy akarnak-e egy adott tulajdonoshoz tartozni, vagy sem. Mivel a legtöbb erekle észrevétlenül képes formálni hordozóját, annak személyiségét, testi jegyeit, az is kétséges, hogy valóban a hordozó-e a „gazda”, és nem az erekle.

A kötődött varázstárgyak tehát kifejtik hatásukat – az már az adott tárgy specialitása, hogy ez a hatás mikor aktivizálódik:

- ♦ Ha birtokolják (pl. a BALSORS TALIZMÁNJA, melyet elég akár a hátizsákban is hordani, máris kötődik, és kifejti a hatását).
- ♦ Ha viselik (pl. a MÉRGEKTŐL VÉDŐ GYÜRŰ, melyet a bal kéz valamelyik ujján kell hordani, másutt viselve nem fejti ki a hatását).
- ♦ Ha használják (pl. a PILLEBÁRD, mellyel, ha nem harcolnak, nem szór villámokat).
- ♦ Ha szóval (tettel stb.) aktiválják (pl. a KOPOLTYÚPÁNT, amelyet egy jelszó aktivál, így a viselője képes lélegezni a víz alatt, vagy a REGENERÁLÓ KRISTÁLY, melyet szopogatni kell).

A karakterek nem halmozhatnak magukra töménytelen mennyiségű varázstárgyat. Minden varázstárgy rendelkezik bizonyos mennyiségű terhelési ponttal, amely a karakter Esszencia Főértékét terheli. A karakterhez kötött és testközelben hordott varázstárgyak összesített terhelési pontjainak száma nem haladhatja meg a karakter Esszencia Főértékét. Amennyiben ez mégis bekövetkezne, a varázstárgyak interferálni kezdenek egymással, melynek kezdeti tünete a hordozó

fejfájása, később maguk a varázstárgyak tűnnek úgy, mintha megbolondultak volna, hatásuk megbízhatatlanná válik, sőt, be nem épített mágikus hatásokat produkálnak. Amennyiben a túlterheltség néhány nap után sem szűnne meg, a varázstárgyak valamelyike felrobban, s az ezt követő esszenciaviharban a többi tárgy is megsemmisül (magába rogyik, elporlik, vagy felrobban).

Nem fenyegeti a túlterheltség a kincstárakban heverő tárgyakat, hiszen nincs jelen a tulajdonos – így ez visszafelé is igaz, a tulajdonos nem terhelődhet túl a nem testközelben viselt tárgyaitól. Ugyancsak nem terheli a karakter Esszenciáját a nem kötött varázstárgy sem, hiszen ha ez a kötődés nem jött létre, úgy a tárgy nem is mutatkozik mágikusnak, viseljük bár a megfelelő helyen, harsogják bár a megfelelő aktiváló igéket.

Egy másik megkötés, hogy ha két varázstárgy ugyanazt a hatást produkálja, csak az egyik fejti ki a hatását – mindig az, amelyik a kedvezőbb. Hiába visel tehát a karakter egy ERŐNÖVELŐ KESZTYŰT (+10 Erő), és egy ERŐÖVET (+15 Erő), csak az őv fogja kifejteni a hatását. Ugyanez vonatkozik pl. két SZIKRÁZÓ PÁLCARA, amely fájdalmas szikraözönt zúdít a célpontra – egyszerre nem használhatja a karakter mindkettőt, csupán egymás után, mert gátolják egymást a hatásuk kifejtésében.

A varázslatok és a varázstárgyak ilyen módon nem gátolják egymást, tehát az ERŐNÖVELŐ KESZTYŰ birtokosára lehet erőnövelő varázslatot bocsátani.

## A varázstekercsek

Ezek nem varázstárgyak, hanem csupán varázslatok hordozói. Maguk nem mágikusak, ám bár a rájuk írt varázslat felszabadulhat, ha megsérül a tkeres, vagy az írás – mivel sérülékenyek, gondos tárolást igényelnek. Terhelési pontjuk nincsen, tehát nem terhelik birtoklójuk Esszencia Főértékét.

A varázstekercsekbe rejtett – konzervált – varázslat újraaktivizálása történhet a varázssírás megtörésével, felolvasással, jelszavas aktivizálással, vagy a jelszó és a felolvasás kombinálásával. Az aktivizált varázslatot újra felhasználni nem lehet; létrejön, majd megszűnik. A tkercekről aktivizált varázslat minden esetben mágikus ellenállást vált ki.

- ♦ megtörés: a varázssírás megsértése, a tkeres eltépedése stb.
- ♦ felolvasás: a varázslat eredeti nyelven való felolvasása, megtöréssel aktiválni nem lehet.
- ♦ jelszó: egy meghatározott szó kimondása által. Megtöréssel és felolvasással aktiválni nem lehet.
- ♦ jelszó+felolvasás: a varázssírás csupán a jelszó kimondása után válik olvashatóvá (az eredeti nyelven), egyéb módon a varázslatot aktiválni nem lehet. Jelszó nélkül értelmetlen jelek halmazának látszik csupán.

## A varázsszerek

Olyan főzetek, kencék, italok, labdacskok és egyebek, melyek önmagukban nem mágikusak, ám felhasználva azzá válnak. Mágiaérzékeléssel nem ismerhetőek fel, csupán a varázsszer-azonosító varázslat árulja el róluk, hogy micsodák – esetleg még az üvegcsé felírata. Birtoklásuk nem terheli a karakter Esszencia Főértékét, ugyanakkor igen veszélyes újabb varázsszert fogyasztani addig, amíg az előző hatása áll. Ilyenkor sorspróbát kell tenni, ahol a jósors zóna az eredeti hatások mellett újabb, kedvező hatás megjelenését jelenti, a közömbös zóna azt, hogy az eredeti hatások mellett más nem jelenik meg, a balsors zóna pedig azt, hogy az eredeti hatások megjelennek ugyan, de emellett újabb kedvezőtlen hatást váltanak ki. Minél több varázsszer keveredik össze egy karakterben, annál szélsőségesebb spontán hatások jönnek létre – öt-hat összekevert szer esetén a balsors akár halált is hozhat. A dolog akkor válik érdekessé, ha valaki kétféle varázsszer-alapú mérget vesz be, majd dob egy jósorsot: ilyenkor a spontán kedvező hatás talán még a mérgek eredeti, káros hatását is képes ellensúlyozni.



Ugyanazon szer több adagja nem okoz problémát – de az sem biztos, hogy hatékonyabbá válik. A hatékonyság kérdése mindig az adott szertől függ. Például két adag ÉLETERŐ ITALIA ugyan kétszer hatékonyabb, mint egy adag (kétszer annyi Fizikumpontot hoz vissza), de ezer adag sem tesz senkit halhatatlanná. Ugyanakkor, amíg egyetlen SASSZEM pirula éles látást kölcsönöz, addig két pirulától nem lesz valaki kétszer olyan éles látású.

Bizonyos varázsszerek azonnali hatásúak (pl. az ÉLETERŐ ITALIA), melyek elfogyasztása után gyakorlatilag újabb varázsszerek is fogyaszthatóak. Mások hosszan fejtik ki hatásukat, mely időtartam alatt más szert fogyasztani veszélyes.

A külsőleg alkalmazandó varázsszerek (pl. kenőcsök) nem kavarják meg a bevett szerek hatását, sem azokét, melyeket más testrészre kennek fel: ezek esetében csupán akkor lép fel kiszámíthatatlan hatású keveredés, ha egy helyre kerülnek.

A varázsszerek hatásával szemben a szervezet – azaz az esszenciapajzs – mágikus ellenállást fejt ki. Ezen hatást sikeres Tudatpróbával lehet kikapcsolni, éppúgy, mint az egyén számára hasznos varázslatok esetében. Sikertelen tudatpróba esetén a varázsszer hatásának a normál mágikus ellenállás Esszenciapajzs-próbája áll ellen, amely vagy átengedi a varázshatást (így az eléri a karaktert), vagy megfogja, így viszont az esszenciapajzs rombolódik.

Érdekes azon varázsszerek sorsa, melyek elsősorban nem a szert bevévő karakterre hatnak. Ilyen például a SÁRKÁNYITAL, amely elfogyasztva képessé teszi a karaktert egyszeri sárkánytűz kifújására. Ez esetben az ital ellen véd a fogyasztó esszenciapajzsa (hogy hat-e az ital, és átalakítja-e a fogyasztó lehetét), de ez a védelem a sikeres Tudatpróbával kikapcsolható. Másrészt a célpontot a sárkánytűztől nem védelmezi saját esszenciapajzsa, mert ez áttételes varázshatás!

## A varázskönyv

Az akadémikus varázshasználók egyik legfontosabb eszköze a varázskönyv. Sok esetben ez csak egyszerű jegyzet, amely a varázslatok leírását tartalmazza – ezt a varázshasználó újra és újra átolvassa, hogy meggátolja a természetes felejtésből adódó varázslatrontást. A varázshasználóknak elemi érdekük, hogy jegyzeteiket mindig frissen tartsák, azaz beírják az újonnan tanult varázslatokat, illetve kiegészítsék a régieket, ha egy hatékonyabb változatra bukkannak. Ugyanakkor azt is szem előtt tartják, hogy a varázslatok – mint pusztá információk – igen nagy értéket képviselnek, ezért mindent meg kell tenni a varázskönyv megvédésére. Nincs nagyobb csapás annál, ha egy akadémikus mágus elveszti a varázskönyvét (ellopják), hiszen az élete során fáradságos munkával összegyűjtött varázslatai egy része így az örök feledésbe merül, vagy olyannyira bizonytalanra válik a róla megőrzött tudás, hogy a varázstudó képtelen lesz hiba nélkül varázsolni. Természetesen az ellopott varázskönyv emlékezetből újra írható (a megfelelő kockázatok figyelembevételével).

Az illetéktelenek elleni védelem legegyszerűbb módja a szöveg titkosítása. Számptalan titkosírást dolgoztak ki az akadémikus mágusok – azonban nincs olyan titkosítás, melyet több-kevesebb munkával nem lehetne feltörni. Ezért a magára valamire is adó varázstudó jelmágikus védelemmel is ellátja jegyzeteit – vagy ellátatja olyanokkal, akik nála járatosabbak a jelmágiában. A jelmágiával felruházott varázskönyvek varázstárgynak számítanak, ugyanis a beépített varázshatástól függően aktív és passzív esszenciával rendelkeznek – persze maguk a jegyzetek ilyenkor sem mágikusak.

Létezik olyan varázskönyv, amely valójában több mint jegyzet – tulajdonképpen egy varázstekercs-gyűjtemény. Ezek a könyvek – esszenciális könyveknek is nevezik őket – nem azt a célt szolgálják, hogy az akadémikus varázshasználó újra és újra felfrissítse az emlékezetét, hanem arra, hogy bárki, aki képes aktivizálni a lapokra írt varázslatot, varázsolni tudjon általa. Ezek a varázslatok ugyanúgy működnek, mint a varázstekercsekre írtak: a megfelelő aktivizálás után létrejönnek, majd eltűnnek a lapokról. Az esszenciális könyveknek nincs terhelési pontjuk, azaz nem terhelik birtokosuk Esszenciáját. Mivel a varázslat megtanulható leírása, és a varázslat aktiválható, jelmágikus lejegyzetelése nem ugyanaz, az esszenciális varázskönyvek sem az új varázslatok tanulására, sem a régi tudás felfrissítésére nem alkalmasak – mint ahogyan a varázstekercsek sem.

*Lilathe szálfaegyenesen állt a király csarnokában.*

*Az ólomüveg ablakok vörös, zöld, és élénk kék tábláin beáramló fény színes foltokat festett makulátlan vértjére, s bizarr alakú, leeresztett rostélyú sisakjára.*

*– Itt vagyok – mondta. Halkan beszélt, mégis mindenki meghallotta. A köröskörül ácsorgó udvaroncok elhallgattak, csak a terem hátsó fertályából hallatszott még némi sutyorgás.*

*– Azt látom! Mégis, elárulnád, hogy ki volnál, idegen? – kérde a király negédesen trónusa magasából. – Igaz amit palotám tudorai rebesgetnek napok óta, miszerint te vagy egyetlen, s oly rég halottnak hitt fiam?*

*Valaki felnevetett a trón mögött, de Lilathe nem látott ott senkit. Igyekezett továbbra is délcegen állni a terem közepén, ám a páncél súlya csaknem leszakította már vállát, s úgy érezte, a sós izzadságcseppek menten kimarják lüktető szemgolyóit. Szerette volna letépni vértjét, szeretett volna az ablakhoz rohanni, s nagyon harapni a friss, reggeli levegőből.*

*– Igaz-e továbbá –, folytatta a király vigyorogva, s papjaira kacsintott –, hogy te vagy, ki végeztél a rettegett Aggottal? Mondják –, gunyosan megnyomta e szó hangsúlyát, érezte mindenki, micsoda ostobaságot beszél az aljanép odakünn, a városban. – Szóval, mondják, egy páncélba öltözött idegen egyes egymagában végzett a kapudémonokkal is... Fedd hát fel magad: te volnál a herceg valóban?*

*Lilathe nagyon nyelt, torkába ezer égő tű döfött.*

*– De vigyázz, idegen! Ha hazugságot terjesztesz magadról, véged! – mennydörögte a király. – Nem tűröm, hogy bárki is halott fiának adja ki magát, s meggyalázza szent emlékét palotámban!*

*Lilathe előrelépett, de ereje elhagyta, s csaknem elvágódott a csillogó köveken. Felemelte fejét. A sisak szemrészén vibráló fénypázmák tűztek be: meleg volt... forró, vérszagú a levegő.*

*– Fenség... – kezdte. – Győződj meg róla magad is...*

*Kinkeservesen lecsatolta magáról a sisakot, de rögtön el is ejtette. Arra azonban már nem maradt ideje, hogy a lánccing fejtetőt borító csuklyáját is hátrahajtsa. A teremben néhányan kuncogtak, de a trón irányából éles női sikoly harsant.*

*– Lilathe! Lilathe!*

*A királyné megfélemlített minden másról, eszelősen rohant elveszettnek hitt fia felé, átkarolta, magához szorította, s elborította csókjaival. Lilathe elernyed: ha a királyné nem tartja meg, azonnal összeesik.*

*– Lilathe – hördült fel az asszony. – Hiszen te vérzel! – rémülten visszahúzta jobbát, amivel a fiú derekát ölelte. – Lilathe! Istenek! Te megsebesültél!*

*A trónon felharsant egy bösz üvöltés:*

*– Orvost! Orvost hamar! Orvost Lilathe hercegnek!*

## 4.6. Sebek, betegségek

Worluk világának azon néhány tudósa, aki efféle haszontalanságokkal foglalkozik, úgy tartja, hogy az értelemmel bíró lények teste és lelke egyazon túlvilági tökéletesség kétféle kivételére. Ezt a „túlvilági tökéletességet” egyesek Ősformának, mások Szellemnek, megint mások Fensőbb Létnék nevezik, melynek anyagi kivételése a *test*, esszenciális kivételése pedig a *lélek*. A kettő összefonódása által jönnek létre az értelemmel bíró lények, s a test és lélek egyensúlya biztosítja számukra a tökéletes egészséget, vagyis azt az állapotot, amelyben az érző lény minden testi és lelki lehetőségét korlátok nélkül birtokolja.



Ha a test, vagy a lélek csorbulást szenved, avagy éppen a helytelen élet következtében valamelyik túlduzzad, felborul az egyensúly, és az érző lény elveszti egészségét, megbetegszik. Betegségek, mérgek, gyilkos fegyverek, óvatlanul kezelt varázslatok fenyegetik az egészséget, ám felboríthatja az egyensúlyt a mohóság, a hatalom, a gonoszság éppúgy, mint a nemtörődomség, a szertelenség, vagy a túlzó önfeláldozás. Ezért az egészséges élet titka a helyes életmódban rejtezik – ám még a legbölcsebbeken is erőt vehet a környező világ számtalan veszedelme, s még a legjobbakknak is szükségük lehet a gyógyítás tudományára, megrendült egészségük helyreállítására.

## A Fizikum és a Fizikumpontok

A karakter életterejét, egészségét a Fizikumpontjai jelölik. Minél több Fizikumpontja van a karakternek, annál életerősebb, ugyanakkor ha megrendül az egészsége, az igen gyakran megmutatkozik Fizikumpontjai időleges csökkenésében. Az induló karakterek annyi *Fizikumponttal* rendelkeznek, amennyi a Fizikum Főértékük. A Fizikumpontok a szerepjáték során időlegesen változhatnak (sebződés, gyógyulás). A Fizikum Főérték is változhat, méghozzá véglegesen a karakterfejlődés során, amely változás természetesen kihatással lesz a Fizikumpontokra. Az egészséges, sértetlen karakter Fizikumpontja maximális, azaz eléri a Fizikum Főérték jelezte plafont. Az elvesztett Fizikumpontot nevezzük sebpontnak is (bár a veszteség bekövetkezhet betegség útján is).

A Fizikum veszteségeit 10 sebszintben jelöljük, a maximális Fizikumpont százalékában (nagyjából minden megkezdett hiányzó tíz százalék egy *sebszintet* jelent). A karakterlap sebszint rovatában 10 sebszint-rubrikát találunk, melyekben az elszennvedett sebpontokat jelöljük. A Fizikum 10-es helyértékének megfelelő vonás kerülhet minden rubrikába; ez (illetve ennyi) a *sebszint*. A fennmaradó fizikumpontok (egyes helyérték) extra vonásként kerülhetnek egy-egy rubrikába, de nem részei a sebszintnek. (Aki a vonások jegyzését túl gyerekesnek találja, és inkább az arab számokat használná, kiszámolhatja, hogy egy sebszintje mennyi sebzést képes elviselni. Így a példabeli Wils első sebszintje 8 sebpontig, a második 16-ig képes elviselni a fizikumvesztést, és így tovább. Az előre kiszámolt sebszint-határok ugyanolyan pontos adminisztrációra alkalmasak, mint a rovások és csillagok rendszere.)

Példa: *Wils, a hontalan orgyilkos Fizikum Főértéke 82, tehát a maximális Fizikumpontjainak száma is 82. Egy sebszint Wils esetében tehát 8, illetve az 5-ös és 10-es sebszint-rubrikában két kis csillag jelzi, hogy abba a rubrikába szokott 8 vonás helyett 9 kerülhet (ha összeadod a vonásokat  $-/10 * 8 / 2$  – megkapod Wils maximális Fizikumát). Ha egy átok következtében Wils Fizikum Főértéke maradandóan 75-re csökkenne, akkor egy sebszintje hét lenne – azaz alapvetően 7 vonás kerülne be –, illetve öt csillag jelezné az extra vonások helyét, mivel Fizikumpontjainak száma is 75-re csökkenne. A csillagok elosztását lehetőleg egyenletesen végezzük, egy rubrikába csak egy csillagot téve, s a 10-es sebszintre minden esetben kerüljön egy (kivéve, ha nincs elosztható csillagunk, vagyis a kerek Fizikumértékek – pl. 70-es – esetében).*

## Sebszintek változása, regenerálódás

A lecsökkent Fizikum kétféle módon regenerálódhat.

Az egyik mód a *természetes regenerálódás*, amely változó sebségű, attól függően, hogy milyen tevékeny napokat tölt el a karakter a sebesülése után. A természetes regenerálódás a karakter pihenésének függvénye, és függetlenül bármely más gyógyítási mód alkalmazásától létrejöhet. Ugyanakkor magától értetődő, hogy a súlyosabb sebek ellátatlanul nem képesek begyógyulni, sem regenerálódni – ezeket megfelelő ismeretek birtokában fertőtleníteni, bekötözni, netán összevarrni kell. **Egy pihenő karakter Fizikuma egy sebszint felét (lefelé kerekítve) képes naponta regenerálódni.** Az aktivitás függvényében a karakter regenerációja ennél csekélyebb lehet, sőt, a **túlzott aktivitás a legyengült szervezetet megerheli, további fizikumcsökkenést okozva ezzel!**

A másik mód az, amikor egy gyógyító személy a regenerálás jártasságát felhasználva felgyógyítja a karaktert. Ilyenkor a természetes regeneráció folyamata mellett a karakter további Fizikumpontokat

gyógyulhat, a gyógyító jártasságintjének megfelelően (Lásd: Jártasságok). Ugyancsak képes az elvesztett Fizikumpontok visszahozására az *ápolás* jártasság, valamint a különféle varázslatok.

Amikor az aktuális Fizikum változik (gyógyul, vagy tovább romlik az állapota, újra megsebesül stb.), a sebzést jelző vonásokból is törölni kell, avagy hozzá kell adni. Amennyiben a konkrét fizikumpont változást külön nem jelezzük, a változás mindig egy sebszint. Ilyen változások fordulhatnak elő például a betegségek okozta Fizikumcsökkenéskor.

Nagymértékű Fizikumvesztés után érdemes bizonyos lábadozási időszakot is figyelembe venni a teljes gyógyulás után is! Ekkor a karakter – elvileg – már az összes Fizikumpontjának birtokában van, de nincs birtokában minden képességének úgy, mint a sebesülése, betegsége előtt. A lábadozás néhány hétig is eltarthat, az átélt betegség súlyosságának függvényében.

## Képességromlás (opcionális szabály)

A karakter harci képességei a Fizikumcsökkenés során egyre romlanak. Hogy a csata hevében ne kelljen állandóan újra és újra számolni a harcértékeket, a csökkenés csupán két lépcsőben valósul meg. Amennyiben a karakter sebpontjai a 6-os mezőbe érnek, mind a *támadás*, mind a *védekezés* jártassága 1-gyel csökken. Amikor a karakter sebpontjai a 9-es mezőbe érnek, mindkét harcértéke 3-mal csökken!

A Fizikum csökkenése lassítja a karaktert, amely a játékrendszerben úgy jelenik meg, hogy 6-os sebszinten a karakter gyorsasága önmaga egynegyedével nő meg, 9-es sebszinten a felével.

Ezeket a módosításokat nem változtatja a fájdalomcsillapítás, mivel a harcérték romlása és a lassulás a sebek, zúzódások által korlátozott izomzat következményei, és nem a fájdalomé. Ha a Mesélő úgy ítéli meg, hogy a fájdalmat, mint harcérték-korlátozó tényezőt is be akarja kalkulálni, azt további levonásokkal teheti meg.

## Sebesülések

A vágó- és szúrófegyverek sebzése, a lángok és a magasról való lezuhanás értelemszerűen csökkenti a karakterek életterejét, tehát a Fizikum Főérték pontjait – ilyenkor sebesülésről beszélünk. A karakterlap Egészség rovatában találunk helyet a sebesülés típusának feljegyzésére is, mivel a karakter gyógyításakor nem mindegy, hogy miféle sebet kell ellátni.

A nyílt sebek esetében fontos dolog a tisztaság. A legegyszerűbb seb is képes úgy elfertőződni, hogy az a karakter halálát okozza, ha nem ügyelnek a tisztaságra. A tisztasági rendszabályok betartását a *sebkötözés* jártasság foglalja magában. A higiénés igénytelenség következményeit a Mesélő határozza meg, külön szabály erre nincs – ugyanakkor szem előtt kell tartani, hogy másképpen reagál a koszra egy mocsokban fogant ork, illetve egy kényes elf. A *sebkötözés* jártasság önmagában nem hozza vissza az elvesztett Fizikumpontokat, de lehetővé teszi, hogy a sebek begyógyuljanak, tehát a regeneráció eredményes legyen.

A gondozatlan, kezeletlen sebek tovább gyengíthetik a karaktert, sőt a fertőzések következtében a sebesülés mellett már a betegségek (pl. sebláz) is csökkenthetik a karakter Fizikumát.

Az ellátatlan nyílt sebek Fizikumcsökkentő hatását a betegségek dinamikadobása szerint kell meghatározni (lásd lentebb). Az esetleg még *vérző* sebek Fizikumcsökkentő hatását a Mesélő határozza meg a vérzés mértékének megfelelően – ilyenkor viszont a Fizikumcsökkenés gyors (azonnali, percekben belüli, néhány órán belüli).

Példa: *Nemrég Wils kisebb csetepatéba keveredett három molnárlegénnyel, akik nem nézték jó szemmel, hogy fegyveresen sétafikál kedvenc kocsmájukban... a markos legények alaposan elagyabugyálták Wilst; ütéseik 35 Fizikumpontot „verték le” Wils Fizikumából. Ezzel Wils az 5-ös sebszintre került. Mivel a Fizikumcsökkenését inkább zúzódások okozták, különösebb sebkötözésre, higiénés rendszabályok betartására nem kell sort keríteni. Amennyiben nyílt seb is lenne rajta, azt feltétlenül kezelnie kell!*

### Különleges sebzések

Magasból való tehetetlen zuhanás esetén a karakter könnyen megsérülhet (az ugrás jártasság használata természetesen kizárja a „tehetetlen zuhanás” fogalmát). Két méternél alacsonyabbról leesve sorsdobás dönti el, hogy bekövetkezett-e sérülés – nem kötelező dobni –, amikor a balsors zóna alapvetően 1d10 sebpontot jelent, de bekövetkezhetnek „fantáziadúsabb” események is (törések, ficamok). Két méter felett *automatikusan* bekövetkezik a sebződés, méterenként 1d10-zel (ilyenkor már nem kell sorsdobás):

3 méter	3d10
4 méter	4d10
5 méter	5d10... stb.

Ilyenkor is lehet – de nem kötelező – Sorspróbát dobni a Játékosnal (vagy a Játékos maga kérheti), ahol a balsors zóna a fentebb említett „fantáziadús” eseményeket okozza, a jórsors zóna pedig csökkenti, vagy teljesen kivédi a zuhanás sebzését.

A lángok sebzése a tűz nagyságától, az érintkezés idejétől és az érintett testfelülettől függ. Néhány irányadó sebzés:

Gyertyaláng	1 sebpont
Fáklyaütés	1d10/2 sebpont + a bot (fáklyanyél) sebzése (1-es fegyvererő)
Fáklyával égetés	1d10 sebpont minden tizedik szegmensben
Máglya	1d10 sebpont minden szegmensben

Harapott sebeknél, karmolásoknál a fertőzésveszély miatt külön egészségpróba teendő. Normál esetben a betegség sebláz, melynek szintje 1. Különleges állapotoknál, élőholtaknál változatos betegségekkel találkozhatunk, melyek szintje is eltérő lehet. Sikertelen egészségpróba esetén a sebesült megbetegszik, így azt külön orvosolni kell.

### Betegségek, egészségpróba

A fertőzések és egyéb betegségek ellen a Fizikum főérték passzív fele, a Szívósság védelmezi meg a karaktert (a Szívósság magába foglalja a szervezet erejét, ellenálló-képességét is). A betegségek kialakulásakor, fertőzésekkor *egészségpróbát* kell dobni, ahol a Szívósság aktuális értéke, mint célszám szerepel. Sikeres célszámdobás esetén a szervezet nem betegedett meg, sikertelenség esetén megbetegedett.

**Figyelem!** Az egészségpróba nem követi a Káosz Szerepjáték próbáinak logikáját! Ez azért van így, mert a megszokott logika szerint (a Főérték 10-es helyértéke és a betegségi szint jelöli ki a célszámot a Zafir Táblán) az enyhébb betegségek gyakorlatilag sosem fertőzhetnének meg a karaktereket.

Akár csak a sebesülésnek, a betegségeknek is 10 szintje van, ahol az 1. szint a legenyhébb, a 10. szint a legsúlyosabb kórságot szemlélteti. A karakterlap Egészség rovatának megfelelő sorába jegyezhetjük

fel a betegség nevét, szintjét, legfőbb jellemzőit és hátrányait. Számtalan betegség okoz Fizikumcsökkenést, ám léteznek olyan betegségek is, melyek nem csökkentik a Fizikumot, vagy csak akkor, amikor már igen súlyossá válnak. Azt, hogy mely kórság pontosan mit okoz, a betegség leírásában találjuk meg.

A betegségek legtöbbje enyhe fertőzéssel indul (1. betegségi szint), de fertőzhetnek magasabb szinten is (kedvezőtlen körülmények, erősen fertőző környezet, járvány stb.), sőt, bizonyos heveny lefolyású betegségek kizárólag magasabb szinteken jelentkeznek – persze akár már másnapról enyhülhet lefolyásuk. Ez azért fontos, mert **ahányadik szintű betegség támadja meg a szervezetet, annyszor 5 pont levonás terheli a célszámot (Szívósság) az egészségpróba során** (1-es szinten -5 pont, 5-ös szinten fertőző betegségnél -25 pont).

*Wils karakterlapján látjuk, hogy míg a sebszintje a verésnek köszönhetően 5-ös, addig a betegségi szintje csupán 1-es (nemrég megfázott). A megfázását a következőképpen szimulálhatjuk a játérendszer szerint: Wils Szívóssága 74. A Mesélő felszólítására („az éjszakai esőben bőrig áztál, meghűlés fenyeget, dobjál Szívósságpróbát!”) Wils Játékosa 73-at dobott. A meghűlés 1-es betegségi szinten támad, amely -5 pontot jelent a célszámból – így az csupán 69 lesz, vagyis a dobás sikertelen Szívósságpróbát jelentett. Wils enyhén megfázott.*

### A betegség dinamikája

Az egyensúlyából kibillent szervezet képes visszanyerni egyensúlyát – azaz egészségét –, ám arra is van lehetőség, hogy az egyensúlyvesztés még nagyobb legyen. Minél súlyosabb a baj, annál könnyebben romlik tovább a beteg állapota. A beteg könnyelmű viselkedése, tisztátalansága szintén ronthat az állapotán. Ugyancsak a dinamikadobás alkalmazandó az ellátatlan sebesülések állapotának meghatározásakor!

A betegségi szintek alakulását százalékos dobással kell meghatározni – ez a betegség dinamikája –, a dinamikadobás táblázata alapján. A dinamikadobást *naponta egyszer*, ébredéskor kell elvégezni mind a sebszint, mind a betegségi szint esetében, külön – illetve mindannyiszor, ahányszor erre egyéb szabályok köteleznek (ezeket lásd a Gyógyítás fejezetben). A dinamikadobás eredményétől függően a beteg állapota javulhat (csökkenő betegségi szint), stagnálhat, vagy romolhat (növekvő betegségi szint).

Nem kell dinamikadobást tenni *sikeres* orvoslás és sebkötözés jártasság után.

Ha a betegség olyan természetű, amely nem válhat igazán súlyossá (pl. a gyomorrontás, amely nem lehet súlyosabb 4-es szintnél), és már elérte súlyosságának maximumát, a rontást eredményező dinamikadobások is stagnálásnak számítanak.

Az egészségében megrendült karakterek számára elsőrendűen fontos a pihenés, mert ha nem törődik állapotával, s továbbra is éli a megszokott életét, *az állapota akár rosszabbra is fordulhat!* Az aktív gyógyító folyamatok az állapotromlást megakadályozhatják, ám ha a Mesélő úgy ítéli meg, és a betegség súlyos, akár a folyamatos gyógyítás mellett is káros lehet az aktív életmód. A nem pihenő karakter dinamikadobás-módszóját +5-20 pont a dobáshoz, melynek pontos mértékét

### A dinamikadobás táblázata

Seb/betegségi szint	2-vel javul	1-el javul	Stagnál	1-gyel romlik	2-vel romlik	Szövődmény
1	→50	51-80	81-98	99→	–	–
2	→05	06-40	41-80	81-98	99→	–
3	→05	06-30	31-80	81-98	99→	–
4	→04	05-20	21-70	71-98	99→	–
5	→04	05-20	21-60	61-98	99→	99→
6	→03	04-20	21-50	51-95	96→	96→
7	→03	04-15	16-40	41-95	96→	91→
8	→02	03-10	11-40	41-95	96→	85→
9	→02	03-10	11-30	31→	00→	81→
10	–	→10	11-25	26→	–	16-25

a Mesélő a karakter elmúlt napja alapján a dinamikadobás *előtt* közli a Játékosal.

A dinamikadobás értékén változtathat az extrém erős, és az extrém gyenge szervezet is. 80 feletti Szívósság -5, 90 felett -10 dinamika-dobás módosítót jelent. A 40 alatti Szívósság +5, a 30 alatti +10 dinamika-dobás módosítót jelent.

Fontos megjegyeznünk, hogy a különleges dobások (01, 00) szabálya a kidobott értékre vonatkozik, és nem a módosított értékre. A módosított érték ráadásul kevesebb is lehet, mint 0, és több, mint 100 – ilyenkor a táblázatban feltüntetett legközelebbi értékek a mérvadóak.

### Szövődmények, veszélyek

Súlyosabb betegségek szövődményeket is okozhatnak, melyek az alapbetegségeen túl okoznak gondot. Amennyiben a szövődmény létrejön, a betegség jellegéből kiindulva a Mesélő határozza meg az új betegséget. A szövődmény szintje a kialakulásakor az eredeti betegség szintjének a fele, lefelé kerekítve – ettől kezdve azonban önálló dinamikája van, s külön dinamika-dobással kell meghatározni a változásait. A gyógyító részéről külön odafigyelést és gyógymódot igényel.

### Halál

A karakter *azonnal* meghal, amint a Fizikuma a sebzések következtében 0 alá csökken, vagy ha súlyos betegsége a 10-es betegségről tovább romlik (a 0 Fizikumpontra még nem okoz halált). A halál automatikus, Sorspróbát sem lehet tenni az elkerülésére. Ekkor már nincs esély a beavatkozásra – legalábbis a halandók számára. Csodák azonban mindig előfordulhatnak, s az istenek bármit megtehetnek... és bármit kérhetnek ezért.

*Wils 82 pontnyi sebzést képes elviselni, a 83-dik megöli őt.*

Sorspróbát az utolsó sebzés „bekapása” *előtt* lehet dobni, ha a Mesélő élni akar vele, hogy lássa, esetleg elkerülhető-e a fatális sebzés – betegségek esetén a 10. szint dinamika-dobása előtt, hogy kiderüljön, valamely különös szerencse folytán javult-e a beteg állapota. A már megtörtént eseményeken a Sorspróba visszamenőleg nem változtathat, tehát ha a halál oka már létrejött, az okozat sem maradhat el.

### A karakterlap egészség rovata

*(A szemléltetőanyagot Wils karakterlapjából emeltük ki.)*

A „Fizikumpontra” rovatba a Fizikum Főértéknek megfelelő szám kerül. Ez a szám csupán akkor változik, ha maga a főérték változik meg. Az ideiglenes változásokat (sebesülés), a sebszint-rubrikákban jelöljük. Gyógyuláskor a megfelelő számú rovást kiradírozzuk.

*Mivel Wils maximális Fizikumpontja 82, a sebszint-rubrikákba egyenként 8-8 vonás kerülhet az elszenvedett sebzések jelölésére, illetve a két \*-gal jelzett rubrikába 9.*

A Sebesülésrovatba a sebek típusa (típusai) kerülnek, részint emlékeztetőül, részint, mert ez befolyásolja a gyógyítás módját, az esetleges szövődményeket és a szerepjátékot.

A Betegségrovatban a betegség szintjét, típusát, főbb jellemzőit jelöljük. Itt két különböző betegség jelölésére van mód.

Az Egyéb rovatba minden olyan információ bekerülhet, amely az előzőekben nem illik, de mégis meghatározza a karakter egészségi állapotát, fizikai/mentális lehetőségeit. Ilyen lehet az állandó részegség, a hosszan tartó kábaság, a veleszületett rendellenességek (pl. kancsalság), a csonkulások stb.



### Példabetegségek

A példabetegségek neve után zárójelben az a betegségről található, amellyel az adott betegség kialakulhat – ennyiszor 5 ponttal kell módosítani a Szívósság-próba célszám-dobását.

**Gyomorrontás (1-3).** Egyszerű betegség, amely nem romolhat tovább a 4-es betegségről. Heveny hányás, hasmenés jellemzi, s egyben ezek a hátrányai is. A folyadékvesztés még pótlás mellett is legyengíti a szervezetet; betegségről egy fél sebszintnyi Fizikumvesztést okoz *naponta*, lefelé kerekítve. Ha az elvesztett folyadékot és az energiát a karakter nem pótolja, a hányás-hasmenés betegségről egy sebszintnyi Fizikumvesztést okoz *naponta*! Két nap múltán, ha a karakter diétázik, a gyomorrontás mindenképpen helyrejön, akármit is mutat a dinamika-dobás – azonban ha a karakter nem diétázik, a betegség a dinamika-dobásnak megfelelően alakul. Veszélye: más, komolyabb betegségek ugyanilyen tünetekkel jelentkeznek, s ezért azok félrekezelhetők, rontva a beteg állapotát.

**Meghülés (1-5).** Egyszerű betegség, komoly szövődményekkel. Az éjjel-nappal a vadonban kószalók gyakori látogatója. Rossz közérzet, orrfolyás, köhögés, tüszögés, rekedtség, néha láz jellemzi. Hátrányai: nyugtalan alvás, romló koncentráció, alkalmatlan időben érkező köhögési inger (pl. rejtőzés, varázslás közben). Könnyen szövődményekhez vezet, mivel hétköznapi életénél fogva az emberek elhanyagolják, s maguk sem pihennek. Szövődményei között szerepelhet a tüdőgyulladás

Fizikumpontra	1	2	3	4	5*	6	7	8	9	10*
82	IIII III	IIII III	IIII III	IIII III	III					
Sebesülés	Zúzott									
Betegségek	Szintje: 1		Enyhe megfázás, gyakran tüszög							
	Szintje:									
Egyéb	-									

(halálos is lehet), az idült rekedtség (néhány napos némaság), különféle gyulladásoz megbetegedések az izületektől a középfülig. Önragában a meghülés nem romolhat tovább a 6-os betegságszintnél, ám az önállósodó szövödményei igen. A meghülés nem vezet Fizikumvesztéshez.

**Légláz (5).** A tüzlég okozta heveny lázas megbetegedés, amely pontosan egy hétig tart, ezért hívják hetednapos láznak is. Az apró rovar éppúgy fájdalmas, viszkető csípéséről ismert, mint a bögyöl, azonban a tüzlég nem vért szív marása közben, hanem a petéit juttatja be az áldozat véráramába. Mivel a kicsiny peték azonnal arrébb sodródnak, a légycsípés helyét kivézetve, kiszívva sem lehet biztonságosan megszabadulni tőlük. Rövid lappangási idő után a légláz azonnal súlyos formájában jelentkezik. Ezen a napon kelnek ki a petéből a mikroszkopikus lárvák, amelyek immunreakciót csökkentő anyagokat bocsátanak ki magukból – ez az anyag okozza a heves lázat. Hét napi fejlődés után a lárvák a bélrendszer hátsó traktusában átfúrják magukat, bebábozódnak, majd az enyhén véres széklettel a külvilágba ürülnek. Néhány óra múltán a kifejlett tüzlegek előbújnak az ürülből, hogy párujukraelve életet adjanak az újabb generációnak.

A légláz azonnal 5-ös betegságszintről indul – ha a karakter elrontja az egészségpróbát (siker esetén a vér immunanyagai megölik a léglárvákat, és azok nem okoznak lázat). A szervezet erején múlik (dinamika), hogy a továbbiakban ez a lázas állapot enyhül, vagy romlani fog – elvileg a szervezet le is győzheti a lázat, és hamarabb is meggyógyulhat a karakter. Hét nap múltán a véráramból kikerülő érett lárvákkal együtt a láz is távozik a szervezetből, méghozzá olyan csodálatos hirtelenséggel, ahogy keletkezett – akárhányadik szinten is állt a betegség. A bélbe való távozáskor kis vér is ürül a szervezetből, ez azonban nem okoz semmiféle gondot. A légláz egyetlen, igaz korántsem elhanyagolható veszélye a heves, magas láz, s ennek következményei: a kiszáradás, a lázgörcs, és a túlhevüléses halál. Szövödménye nincs – akkor sem, ha a dinamikadobás ezt kijelölné. 7-es szinttől a betegség nagymérvű Fizikumvesztéshez vezet: a 7-9-es betegságszint három sebszint-rubrikányi Fizikumvesztést okoz, a 10-es sebszint négy sebszint rubrikányit – *naponta*.

**Sebláz (5-6).** A kezeletlen vágott sebek leggyakoribb szövödménye – csak a sebesülések szövödményeként jöhet létre, ugyanakkor ettől kezdve önálló betegséggé károsítja a szervezetet. Magas lázzal, végtagfájdalommal, izomgörcsrel jár, s a kialakulása napján azonnal magas betegságszinten jelenik meg. A sebláz azért különösen veszélyes, mert a sebláz okozta Fizikumvesztés hozzáadódhat a sebesülés esetleg még meglévő sebpontjaihoz. Fizikumvesztés meghaladja a karakter Fizikum értékét, a karakter meghal. 7-es szinttől a betegség nagymérvű Fizikumvesztéshez vezet: a 7-9-es betegságszint három sebszint-rubrikányi Fizikumvesztést okoz, a 10-es sebszint négy sebszint rubrikányit – *naponta*.

**Vízkor (1-5).** Az egyik legkomolyabb fertőzőes betegség, amely enyhé formájában könnyen összetéveszthető a gyomorrontással. Fertőző víz fogyasztásával terjed, emberről emberre nem fertőz. Tünetei: hányás, hasmenés, gyors kiszáradás. Mivel a folyadék pótlás csaknem lehetetlen – azonnal „kijön” –, a vízkór gyorsan legyengíti a szervezetet. Minden betegságszint után fél sebszintnyi Fizikumvesztés éri a karaktert naponta. Szövödménye nincs – akkor sem, ha a dinamikadobás ezt kijelölné. Elérheti a halálos szintet.

**Döghalál (6).** Igen veszedelmes fertőző betegség, amely járványos méreteket öltve egész országrészeket pusztít ki. Leginkább nagy hadjáratok nyomában jelenik meg, amikor a sok temetetlen holttestem legágyul szolgál a kórokozónak. Az emberre a patkányok, illetve a rajtuk élősködő bolhák terjesztik. Amennyiben valaki megbetegszik, azonnal 6-os szinten fejlődik ki benne a betegség. Minden betegságszint után fél sebszintnyi Fizikumvesztés éri a karaktert naponta. Tünetei: gyengeség, eszméletvesztés, láz, látomások, vérző hólyagok és fekélyek a testen. Szövödménye pozitív hatás: aki túléli a döghalált, és betegsége közben a dinamikadobás csak egyszer is kijelölte a szövödményt, immúnissá válik mindenfajta himlős megbetegedésre – ugyanakkor a döghalál fekélyeinek forradásait örök életére viselni kényserül. (Tehát értelemszerűen: a szövödmény itt nem újabb betegséget jelent, hanem immunitást.)

- Kérem! - A lány szeme sarkában egy kövér könnycsepp jelent meg.

- Könyörgöm! Gyógyítsa meg!

Simof a fejét ingatta.

- Nem tehetem! Sietnem kell tovább, nem késlekedhetek többet!

- Kérem! - A lány még közelebb lépett a fekete köpenyes férfihez, oly közel, hogy az megérezhette telmellei, és hosszú combjai feszességét. - Kérem! Nem lennék hálátlan!

Simof dörmögött valamit az orra alá, aztán hirtelen a levegőbe kaszált. Mozdulatára hollók röppentek fel a környező fákról.

- Mondtam már...

A lány nem szólt többet, de tekintetét nem vette le róla egy pillanatra sem.

Az egész kezdett kínossá válni.

- Bármi áron? - kérdezte Simof.

- Bármi áron - suttogta a lány.

- Jól van. Vetköztessétek le! - sziszegte bosszúsán a fekete köpenyes, és elfordult tőlük. - Átkozottak! Mindig ugyanaz a vége! Mindig ugyanaz!

A lány és az elf sietős mozdulatokkal lecsupaszították szerencsétlen felsőtestét. Amikor Simof rápillantott sötét szemöldöke alól, egy vézna, falféhr testet látott a hóban. A sebekből csöndesen patakzott a vér, vörös foltot festve alájuk.

Simof szánalmat érzett a fiú iránt, s ez - ha lehet -, még jobban bosszantotta. - Öregszem - motyogta, és letérdelt hozzá.

- Bármit is teszek... - emelte tekintetét lányra, aki szerelmes gyengésséggel tartotta kedvese fejét. - Bármit is teszek, ne merészeljétek közbeavatkozni! Megértettétek?

A lány és az elf szótlánul bólintottak, aztán csak figyelték, miket vesz elő iszákjából.

Simof folyamatosan dörmögött az orra alá: egyszerűen hihetetlennek találta, hogy még mindig itt van. A lány hatotta volna meg? Vagy a fiú nyeszlett, védtelen teste? Nyilvánvaló volt: ha itt hagyja, percekben belül elvész szerencsétlen.

Benyúlt az iszákbá, és belemarkolt az üvegese alján ficánkoló vérfalók közé.

- Készen álltok? - kérdezte fojtott hangon. Amazok csak bólogtattak: bármire felkészültek, ami megmenthette a fiú életét. Azaz majdnem bármire...

Simof kihúzta kezét az iszákból, és a rángatózó vérfalók közül párat a fiú mellkasára helyezett. A lány erre felsikoltott, s az elf is rémülten szájkölt hátra. - Mi a...

- Nyugalom! - intette őket Simof, és ujjával fentebb pöckölte a kis szörnyetegeket. - Ne mocsanjatok!

A következő pillanatban a férgek befúrták magukat a fiú mellkasába. Simof magában számolt. Ha egy kis szerencséjük lesz, nemsokára eljutnak a fiú ereibe, és akkor talán képesek lesznek eljutni a sérült szakaszokhoz, és nyáladékkukkal befoltozni az érfalakat. S ha a fiú már nem vérzik, akár életben is maradhat!

A lány felpillantott, egyenesen a szemébe bámult. Simof figyelme nem került el, hogy puha, fehér keze töre markolatára csusszan. - Nyugalom! - ismételte, immár sokadszor. - Arra semmi szükség, kislány! És nem kell a tested sem!

- Mit művelsz vele? - A lány reszketett a félelemtől és a megindultságtól.

- Megmentem az életét - mosolygott Simof. - Én vagyok az egyetlen, aki ezt megteheti. Jegyezd ezt meg jól: az egyetlen.

- Hazudsz! Megölnöd!

Simof a fejét rázta. A vérfalók még néhány napig a fiú testében élnek majd, talán petéket is raknak odabent, de ez már nem az ő gondja lesz.

Simof szeme megvillant bozontos, sötét szemöldöke alatt. Hisz azt akarták, hogy éljen! Hát élni fog... Igaz... mostantól természetfeletti érdeklődést mutat majd a vér iránt... A friss vér iránt...

Felkelt és megtörölte homlokát. - Életben marad - elindult a fák felé, ahol - a sötétség falán túl vad szövetségesei vártak már rá. - De azért... - fordult hátra a tisztás széléről - a helyzetekben nem várnám meg, hogy felébredjen.

Elvigyorodott.

- Szokatlanul éhes lesz majd... azt hiszem...

Érezte, hogy gyűlölettel pillantások kísérik, míg csak el nem tűnik a fák között.

## 4.7. Gyógyítás

### A gyógyítás elvei

- ♦ Minél súlyosabb a probléma, annál nehezebb gyógyítani.
- ♦ Minél komolyabb a baj, annál gyakoribbak a szövődményei.
- ♦ Sokkal nehezebb valakit meggyógyítani, mint megbetegíteni – legyen szó mágiáról, vagy természetes módszerekről.
- ♦ A Fizikum csökkenését a *regeneráció* jártasság segítségével lehet „gyógyítani”, a sebeket a *sebkötözés* jártasság segítségével lehet kezelni, a betegségeket pedig az *orvoslás* jártasság birtokában lehet megszüntetni. Egy jól képzett gyógyító mindhárom jártasságot birtokolja.

### A gyógyítás folyamata

A gyógyítás – alkalmazzon bármilyen metódust – a test és a lélek sértetlenségének, egyensúlyának helyreállítása. Minél súlyosabb a baj, annál nehezebb dolga van a gyógyítónak... de hát éppen ezért fejlesztik vonatkozó jártasságaikat azok, akik nem a gyilkolásra, hanem az életek jobbítására esküdtek fel.

A *gyógyítás*, mint játéktechnikai fogalom egy hosszú folyamatot takar. A gyógyító Játékos naponta jártasságpróbát tesz – minden reggel egyet –, és végigjátssza a gyógyító folyamatot is (a szerepjáték része elvileg elmaradhat, ha a parti unja). A reggeli jártasságpróbák az *elmúlt nap összes* gyógyító folyamatának sikerességét szimbolizálják, tehát csak a gyógyítás megkezdésének másnapján dobható először. Ha ugyanazt a betegséget ugyanaz a gyógyító kezeli, egyetlen jártasságpróba tehető egy nap. Ugyanakkor a páciensnek másik betegségére másik jártasságpróba tehető, illetve ugyanazt a betegséget egy másik gyógyító a saját képességeinek megfelelő jártasságpróbával szintén gyógyíthatja. A gyógyítás ideje a betegségek és a sebesülések felgyógyulási idejével azonos, ez a legtöbb esetben 5-15 nap. Súlyosabb betegségek, sérülések gyógyulása után még hosszabb-rövidebb lábadozási időszak is következik, amikor a karakter bár egészséges, még nincs készségei teljes birtokában. A gyógyítást nem kell feltétlenül a teljes gyógyulásig folytatni, hiszen ha a beteg szervezet a kezelés hatására megerősödik, akár magától is felgyógyulhat (lásd: öngyógyulás). Amennyiben a gyógyító folyamat egy-egy szakasza csődöt mond (elrontott jártasságpróba, súlyosbodó betegség, nehezedő feladat), a gyógyító folyamat nem áll meg, a gyógyító tovább kezelheti betegét, amíg az fel nem gyógyul, vagy meg nem hal.

Az egyensúly helyreállításának három jól elkülönülő része van. Meg kell szüntetni a betegséget, meg kell szüntetni a sebesüléseket, valamint újból el kell érni a maximális Fizikumpontot. Ezt a három oldalt három különböző jártasság szimbolizálja.



1. *Sebesülések* esetén a sebeket el kell látni: minden nap újra kell kötözni, hogy a szervezet regenerálódó tulajdonságai kifejtsék hatásait! A sebkötözés sikerpróbáját a jártasságok Zafir Tábláján dobjuk, méghozzá úgy, hogy a *sebkötözés* jártasság szintje és a sebszint, mint feladatnehézség jelöli ki a célszámot. Erre is reggelente kerül sor, függetlenül attól, hogy mennyi, és hányféle sebet kellett ellátni aznap. A játék szempontjából sok apró sebesülés ugyanolyan feladatnehézséget jelent, mint egy nagyobb seb ellátása. Itt is a folyamat a lényeg, mely számos apró lépésből, különböző intenzitású tevékenységből áll össze – ennek a folyamatnak a sikerességét teszteli a reggeli jártasságpróba.

Sikeres célszámdobás esetén a sebet megfelelően kezelték, az nem fog elfertőződni, és a természetes regeneráció – vagy a *regeneráció* jártasság – lassan begyógyíthatja a sebeket. Sikertelen célszámdobás esetén a gyógyító az előző nap nem megfelelően látta el a sebet, így a természetes regeneráció nem volt képes javítani a sebesült állapotán, sőt, komolyabb sebek esetében (7-10. szint) a sebesült állapota tovább romolhatott. Sikertelen sebkötözés esetén, 7-10. sebszinten dinamikadobást kell tenni, ahol a javulást jelző értékek is csupán stagnálást jelenthetnek.

Az 1-3. sebszinten nem kell bekötözni a sebeket, azok olyan enyhék, hogy anélkül is normálisan gyógyulhatnak. Elvileg a sebek akkor tekinthetők gyógyultnak, amikor a Fizikumpont újból maximális lesz – gyakorlatilag már hamarabb is, amennyiben a fizikumcsökkenés nem sebesülésből, hanem mérgezésből, betegségből származik.

2. *Betegségek*, lassan ható *mérgezések* esetén először fel kell ismerni a bajt, melyhez megfelelő ismereteket a *diagnózis* jártasság ad. **Egy adott betegséget egy gyógyító csupán egyszer próbálhat meg felismerni!** A célszámot a jártasság szintje és a betegség szintje jelöli ki a Zafir Táblán. Sikeres diagnózis-dobás esetén a gyógyító tökéletesen felismeri a betegséget, sikertelenség esetén nem képes felismerni azt, 00-ás dobásnál viszont félreértelmezi, és a hamis kép alapján próbál meg gyógyítani. Hamis diagnózis alapján végzett gyógyítás mindenképpen rontja a beteg állapotát. A sikeres diagnózisdobást követően kezdődhet a gyógyító folyamat, míg a sikertelen dobás után célszerű új ismereteket gyűjteni, hogy ezek birtokában – mint indokolt esetben – a Mesélő újabb diagnózisdobást engedélyezzen.

A gyógyítás sikerpróbáját szintén a jártasságok Zafir Tábláján dobjuk, ahol az *orvoslás* jártasság szintje, valamint a betegség szintje (mint feladatnehézség) jelöli ki a célszámot. Az orvoslás jártasságpróbat szintén a *gyógyítást követő reggelen* dobjuk először, méghozzá a *betegség dinamikadobása helyett!* Sikeres célszámdobás esetén a beteg állapota egy szintet javul, és aznap már nem kerül sor dinamikadobásra. Az állapotjavulás minden esetben a betegség enyhülését, tehát a feladatnehézség csökkenését jelenti. Sikertelen célszámdobás esetén azonnal meg kell nézni a betegség dinamikáját, hogy mi történik.

Ahány betegségben szenved egyszerre a páciens, annyi diagnózisdobás és annyi orvoslás dobás szükséges.

A különleges dobások szabálya a gyógyítás esetében a következőket eredményezi:

**01** – a gyógyító tevékenység olyan sikeres volt, hogy a beteg a vártnál hamarabb felépül. Betegségének szintje több értéket is javulhat egyszerre, vagy indokolt esetben látványos (kvázi azonnali) gyógyulás következik be.

**00** – a gyógyító félrekezelte a beteget, több bajt okozva ezzel, mintha békén hagyta volna. A betegségdinamikától függetlenül romlik a kezelt beteg állapota, akár több szintet is.

A gyógyító nem csupán akkor ronthat betege állapotán, ha a Játékos 00-át dob.

♦ Ha a karakter nem rendelkezik a *diagnózis* jártassággal, mégis megpróbálja orvosolni a bajt, *minden jártasságpróba-rontás esetén* romlik a kezelt beteg állapota, anélkül, hogy dinamikadobást kellene tenni. Az információ nélküli gyógyítás nehézsége automatikusan emelkedik, úgy, hogy az alkalmazott jártasság szintjéből -3 levonódik.

♦ A Játékos rendelkezik a *diagnózis* jártassággal, de elrontotta a diagnózis sikerdobását, tehát nem szerzett információt a betegségről. Ha mégis megpróbálkozik a gyógyítással, a fentebb leírt módosítással (*orvoslás* jártasság szintje -3), és következménnyel (minden próbarontás a betegség súlyosbítását okozza) megteheti.

♦ *Orvoslás* jártasságok nélkül is lehet gyógyítani, ám a *jártasság szintje* ekkor 0 (ezt nevezik sarlatánságnak). Ebben az esetben szintén minden jártasságpróba-rontás a betegség súlyosbodásához vezet, dinamikadobás nélkül.

3. A *Fizikumcsökkenést* a természetes regenerálódás helyrehozhatja, ám ez igen lassú folyamat. A *regenerálás* jártasság tulajdonképpen az orvoslás jártasságból táplálkozó speciális tudás, melynek egyéb célja sincsen, minthogy meggyorsítsa a természetes regenerálódás folyamatát. Ahhoz, hogy kifejlhesse a hatását pihenésre és tisztaságra van szükség, illetve nyílt sebekből eredő *Fizikumcsökkenés* esetén a sebek helyes ellátására is.

A regenerálás jártasságpróbáját a Zafir Táblán dobjuk, először a gyógyító tevékenység kezdetét követő reggelen, majd azután minden reggel, amíg a gyógyítás tart. A jártasság szintje és a sebszint, mint a *Fizikumcsökkenés* mértéke (feladatnehézség) jelöli ki a célszámot. Siker esetén a *regenerálás* jártasság szintjének megfelelő mértékben javul a páciens állapota, sikertelenség esetén az eljárás csődöt mondott. A beteg állapota az eljárás következtében csak akkor romolhat, ha a jártasságpróba-dobás eredménye 00 lett.

A jártasságpróba eredményétől függetlenül a természetes regenerálódás javíthat a karakter állapotán (tevékenységfüggő!). Tehát ha a karakter nem hajszolja túl magát, mindenképpen regenerálódik, s ezt a lassú gyógyulást lehet meggyorsítani a sikeres *regenerálás* jártasságpróbával, ám a sikertelen jártasságpróba nem gátolja meg a természetes regenerálódást.

Példa: *Alexis Torquedor, a drén lovag 7-es szintű légylázban szenved; naponta három sebszintnyi Fizikumvesztést szenved el. Fizikumvesztését a regeneráció jártasság segítségével kezelhetné, ámbar ettől még beteg marad, és amíg beteg, az ebből következő napi Fizikumvesztést elszenvedi. Az orvoslás jártasság segítségével viszont magát a betegséget gyógyíthatná, de a már elszenvedett Fizikumvesztését nem.*

*Mivel lelkiismeretesen pihen, naponta egy sebszintjének a felét regenerálódik természetes úton. Emellett egy vándor pap aktívan regenerálja őt, mivel sajnos nem képes megszüntetni a légyláz betegséget (nem ismerte fel a láz okát – rossz diagnózisdobás –, ezért nem mer nekikezdeni a gyógyításnak). A pap regenerálás jártasságpróbája sikerének függvényében a természetes regeneráció mellett a sikeres napokon a pap jártasságszintjének megfelelő mértékben tovább regenerálódik a beteg szervezete.*

*Sajnos, ez még kevés lett volna az életben maradáshoz, ha a beteg állapota romlik – szerencsére a harmadik nap reggelén Alexis hirtelen könnyebben kezdte érezni magát (jó dinamikadobás, melyet gyógyítás híján minden reggel kötelezően meg kell tenni), s olyannyira feljavult az állapota, hogy elmaradt a folyamatos Fizikumvesztés, így lassan felgyógyulhatott.*

## A gyógyulás üteme

Akár a *Fizikumcsökkenés regenerálásáról*, akár a betegségek *orvoslásáról*, vagy a sebesülések *bekötözéséről* van szó, a karakterek állapotán egy nap csupán egyszer lehet javítani, ugyanis mindhárom folyamat jártasságpróbája az egész napi gyógyító tevékenység *végeredményét* szimbolizálja. Ha több gyógyító is foglalatoskodik egyetlen betegre, akkor a gyógyulás esélye megnő (valakinek majd csak sikerül a jártasságpróbája), de nem nő meg a gyógyulás mértéke (nem enyhül a betegség szintje mindegyik gyógyító sikere után). A sebek és betegségek orvoslásakor a helyzet egyszerű: bárhány gyógyító is orvosolja sikerrel a bajt, a karakter állapota csakis úgy javul, mintha csupán egyetlen sikeres orvoslás történt volna. Azonban a *regenerálás* jártasság szintje befolyással bír a regeneráció nagyságrendjére (lásd *Jártasságok*), ezért ha több gyógyító regenerálja sikerrel ugyanazt a karaktert, akkor a kezelt karakter számára legmegfelelőbb eredményt kell figyelembe venni, míg a többit nem.

Ez a szabály csupán a természetes gyóymódokra vonatkozik, melyek, mint már említettük, egy egész napi foglalatosság eredményeként hozták meg kedvező gyümölcsüket. A mágikus gyógyítás azonban azonnali hatással jár, és napjában annyiszor ismételhető, ahányszor a varázstudó bírja, vagy a varázslat engedi.

## Egyszerű orvoslás (opcionális szabály)



*Egyszerű orvoslás* alatt azt értjük, hogy a gyógyító személynek csupán egyszer kell jártasságpróbát tennie, amely *véglegesen* eldönti, hogy a gyógyító eljárás sikeres volt-e, vagy sem. Siker esetén a beteg meggyógyul. A sikertelenség viszont önmagában nem azt jelenti, hogy a gyógyított személy meghal, csupán azt, hogy a betegsége nem javult, se nem romlott a gyógyító eljárás következtében – persze romolhat és javulhat a betegség saját dinamikája függvényében. Amennyiben a gyógyító eljárás csődöt mondott, ugyanaz a gyógyító, ugyanarra a jártasságára alapozva ugyanannál a betegségnél nem ismételheti meg még egyszer! Az *egyszerű orvoslást* azoknak ajánljuk, akik unják a szerepjáték „pepecselős” oldalát.

Sem a *sebkötözés*, sem a *regenerálás* jártasság nem egyszerűsíthető!

## A mágia és a gyógyítás

Akkor is ismerni kell a betegségeket, ha jól akarom használni a mágikus erőt. Általános „gyógyító” varázslatok is léteznek ugyan, ahol nem kell ismerni a megcélzott betegséget, ám ezek igen magas szintűek – az alacsonyabb szintű gyógyító varázslatok mindig célzottak, tehát használatukhoz ismerni kell a betegséget. A mágiával való gyógyítás esetén nincs szükség jártasságpróbára, de dobni kell a (1.) varázslatra, hogy létrejön-e, majd dobni kell (2.) mágikus ellenállást (lásd: *Mágia fejezet*), hiszen a passzív esszencia a „hasznos” varázslatokat is „megfoghajtja”.

A csupán varázslattal való gyógyítás esetén nem marad el a napi dinamikadobás, melyet rendszerint a karakter ébredésekor kell dobni. Ha a varázslattal még álmában megpróbáljuk gyógyítani, akkor a dinamikadobást az első varázsgyógyítás előtt kell megtenni, de semmiképpen sem hamarabb, mint éjfél – a dinamikadobás szempontjából ilyenkor a nap nem a karakter ébredésekor kezdődik, hanem éjféلكor. Az elrontott varázslat után nem kell külön betegség-dinamikadobást tenni. Míg a jártasságalapú gyógyítás esetén az egész gyógyító folyamat sikerét határozzuk meg a napi egyszeri jártasságpróbával, addig a varázslatok létrejöttének sikerét egyenként vizsgáljuk (lásd: *Mágia című fejezet*). Mivel egy nap annyiszor varázsolhatunk, ahányszor bírnunk, minden egyes varázslat külön esélyt hordoz a látványos gyógyulásra! Számos olyan varázslat létezik, amely egyszerűen „elfújja” a betegséget – ugyanakkor ha nem a megfelelő varázslatot alkalmazzuk, komoly károkat okozhatunk a betegnek, hiszen a gyógyító varázslat a visszajára fordul, és még inkább megbetegít, megsebez (mint ahogy a helytelenül beszédett gyógyszer is mérge). Ezért minden gyógyítással kokettáló varázshasználó számára ajánlatos elmélyedni a *diagnózis* jártasságban.

A mágiával való gyógyítás esetén nem alkalmazható az egyszerű orvoslás elve.

## A gyógyítás típusai

1. *Öngyógyulás és regeneráció.* Ez nem önmagunk gyógyítása, hanem a test természetes gyógyulási képessége, azaz a természetes regeneráció. A pihenés függvényében a test és a lélek képes helyrehozni az őt ért enyhébb károsulást. Amennyiben a karakter sérülése egyszerűbb az öngyógyulás folyamatának köszönhetően a karakter képes lassan regenerálódni. Enyhébb betegségek szintén könnyen leküzdhetők az öngyógyulás által (a dinamikadobás tulajdonképpen a szervezet öngyógyuló erejét szimulálja).

A *regenerálás* jártasság valójában az öngyógyulás folyamatainak erősítését célozza meg, hogy a test érintetlensége (a Fizikum Főérték) mihamarabb helyreálljon (de nem orvosolja a betegségeket, és nem gyógyítja be a sebeket). A *Fizikum-csökkenés* létrejöhet égett, vágott, szúrt, zúzott sebek, törött csontok miatt éppúgy, mint betegségek, láz, illetve varázslatok révén. A *regenerálás* jártasság tartalmazza az összes metódust, melyel bármilyen okból bekövetkező *Fizikumcsökkenést* helyre lehet állítani.

2. **Öngyógyítás.** A karakter a gyógyító technikák, jártasságok ismeretében önmagát gyógyítja, laikusok segítségével, vagy anélkül. Bizonyos problémákat öngyógyítás keretében nem lehet orvosolni (például kábultan nem tudja kiműteni magából a csontba tört nyílhegyet).

3. **Fájdalomcsillapítás.** A fájdalom nem a Fizikumpont csökkenést jelent, noha kétségtelenül az Fp-veszteség gyakori kísérőjelensége. Nyilván egy csatában szerzett seb azonnal fájni is kezd. Ugyanakkor nem minden Fp-veszteség jár fájdalommal – egy heveny hasmenéses betegség nem fáj, ugyanakkor a Fizikum Főértéket alaposan lecsökkent, mert legyengíti a karaktert. Sőt, sebek és zúzódások nélkül – lényegében Fizikum-csökkenés nélkül – is lehetnek fájdalmai egy karakternek, kinvarázslatok, bizonyos betegségek vagy éppen egy szimpla fejfájás következtében.

A fájdalom:

- ◆ csökkentheti a harci készségeket, ha a Mesélő úgy ítéli meg,
  - ◆ csökkentheti a mágikus készségeket, ha a Mesélő úgy ítéli meg,
  - ◆ csökkentheti a gyorsaságot és a kitartást, ha a Mesélő úgy ítéli meg,
  - ◆ valamint *mindenképpen* zavarja a koncentrációt, a pihenést, és az „emberhez” méltó létezést,
- tehát célszerű tompítani, csillapítani. Nem szabad azonban elfeledni, hogy a *fájdalomcsillapítás nem gyógyítás*, csupán a fájdalom tünetének elfedése! Hatása időleges, s a meglévő sebek továbbra is gyengítik a szervezetet.

Különbőféle fájdalomcsillapítók léteznek. Legismertebbek a gyógyfüvek és gombák, de ismertek a fájdalmat enyhítő varázsmondókák (praktikus mágia), varázslatok, testkontroll-technikák, vagy az orkok és barbárok híres elfedés jártassága, amely a fájdalomtól harci előnyt kovácsol.

Példa: *Wils elrágcsál néhány csillaggombát, amely fájdalomcsökkentő hatású hallucinogén anyag (azaz kábítószer). Néhány perc múltán Wils már nem érzi a fájdalmait, hiszen a gomba hatása alá került, ugyanakkor a Fizikum Főértéke nem állt helyre, ugyanannyi hiánnyal bír, mint a fájdalomcsillapítás előtt. Ha Wils megpróbálna akrobatamutatókat végezni a gerendákon, talán megtehetné (ha a gomba nem kábította volna el), ám az aktív tevékenység tovább gyötörné összevert tagjait, és a tornamutató után még rosszabbul lenne, mint előtte – de ezt sem érezné, míg tart a csillaggomba hatása.*

4. **Sebgyógyítás.** A sebgyógyítás kifejezetten a sebesülések kezelését célozza meg. Valójában nem is gyógyítás, hanem a természetes regenerálódási folyamatok lehetővé tétele azáltal, hogy a sebesüléseket kezeljük, ápoljuk. A *sebkötözés* jártasság tartalmazza a sebek felismerésének tudását (diagnózis), tehát külön azonosító jártasság nem szükséges az eredményes sebgyógyításhoz. A könnyű sebek önmaguktól is begyógyulhatnak, ám a súlyosabb sebek gyorsan kikezdi a szervezet regenerálódó képességét, és nemhogy nem gyógyulnak meg maguktól, de további komplikációkat is okozhatnak. A kezeletlen sebek veszélyei: fertőzés, sebláz, szepszis (üszkösödés), csonkulás, maradó károsodás, fájdalomsoikk.

5. **Belsőproblémák gyógyítása.** Belsőproblémákról elsősorban akkor beszélünk, amikor a zsigerek működése károsodik. Leginkább *mérgezések, fertőzések és egyéb betegségek okozzák* (mint pl. a szélütés). Számos ide tartozó betegség nem okoz Fizikum-csökkenést, vagy ha okoz, nem ez a legfőbb károsító hatása. Ugyanakkor a gyógyítás módszere miatt ide soroljuk azokat a víz- és izomrendszeri problémákat is, melyet mérgek, vagy betegségek okoznak, és nem fizikai behatások (pl. rángógörcs).

A betegségek, mérgezések felismerése külön szakértelemet igényel, hiszen itt nem csupán néhány látható, és ellátásra váró sebről van szó, hanem sokszor igen összetett kórképről, melyből az értő gyógyítónak olvasnia kell. Ehhez a betegség felismerése (avagy *diagnózis* jártasság) szükséges. A jártasság hiányában nem ismerik fel a betegség tényét sem, vagy felismerik ugyan, hogy beteg az illető, de nem tudják megállapítani, hogy mi a baja, és félrekezelik, esetleg csupán tüneti kezelést alkalmaznak (pl. lázcsillapítást), amelynek során a valódi kór tovább rágja a beteg szervezetét.

A legtöbb betegség speciális gyógymódot igényel. Ezeket az ismereteket – a gyógyítás módját – az *orvoslás* jártasság tartalmazza. Mivel még a legfelszereltebb gyógyítók sem hurcolhatnak magukkal egy egész patikát, igen hasznosak lehetnek a *gyógyfűismeret* és a *gyógyserkészítés* jártasságok.

Számos betegségnek lehetnek szövődményei. Egy mérgezéses feladás (tüdővízenyő) után visszamaradhat erőteljes mellhártyagyulladás, egy kezeletlen torokgyulladás középfülgyulladásához, egy odvas fogszivomgyulladásához, vagy más komoly problémához vezethet. Ilyenkor az eredeti betegség mellett a gyógyítónak fel kell ismernie az újat is, és kezelnie kell azt is.

6. **Pszichés problémák gyógyítása.** Az agy fizikai diszfunkciói (kábulás, ájulás), értelmi zavarok (őrület, tudathasadás) és lelki betegségek (búskomorság, öngyilkossági hajlam, üldözési mánia) tartoznak ide. Legtöbbjük gyógyítása korántsem egyszerű. Worluk világán néhány pap illetve varázsló az efféle betegségek gyógyítására specializálódott, ám a számuk oly kevés, és tudásuk oly rejtett, hogy még azok is kevesen vannak, akik egyáltalán arról tudnak, hogy létezik. Ha efféle bajokkal találkozik egy egyszerű gyógyító, megpróbálhatja saját tudásából előbányászni a betegség enyhítésére alkalmas metódusokat (nyugtatók, serkentők adása, néhány célzott varázslat), ám többnyire ezek nem alkalmasak a hosszú távú terápiára, s az örülteket, lelki betegeket az istenek kegyére bízzák.

Ebből a körből talán a fizikai diszfunkciók gyógyítása a legsikeresebb. Ezeket sokszor nem is kell kezelni – az ájult magától feleszmél, egy robbanástól megzavarodott ember lassan magához tér.

7. **Megelőzés.** Az orvoslás jártasság birtokában a gyógyító képes olyan szereket alkalmazni, melyek megnehezítik a fertőzések kialakulását. (pl. immunerősítő tinktúrát itat a járványos területen mozgó társaival). A megelőző eljárások a betegség kialakulásának esélyeit csökkentik (pl. célszámmódosítással), a Mesélő megítélése szerinti mértékben. A betegség fertőzőkenysége, a szervezetet legyűrmi kész ereje csökkenti a megelőzés hatékonyságát, a gyógyító karakter orvoslás jártasságának magasabb szintjei növelik azt.

8. **Egyéb.** Olyan gyógyító eljárások tartoznak ide, melyeket az előző kategóriákba nehezen lehetne besorolni, mint például a veleszületett rendellenességek orvoslása, vagy az állatok gyógyítása emberi eszközökkel stb.

### Emlékeztető!

◆ Minden betegségre külön dinamikadobás teendő, legyen az eredeti, vagy szövődményes. A sebesülésekre csak magas szinten (7-10) dobandó dinamikadobás, és csak akkor, ha a sebkötözés sikertelen volt (vagy nem kezelték a sebet).

◆ A sebesülések egyetlen problémának számítanak, legyen az bármilyen változatos sebekből eredő, így erre csupán egyetlen *sebkötözés* jártasságpróba teendő naponta.

◆ A Fizikum csökkenését a természetes regeneráció folyamata, illetve a *regeneráció* jártasság fordíthatja meg – hatásait naponta egyszer összegezzük.

◆ A betegségek eredményes kezeléséhez elengedhetetlenül szükséges a *diagnózis* jártasság nyújtotta helyes azonosítás. A sebesülések kezeléséhez nem szükséges külön *diagnózis* jártasság.

◆ Egy gyógyító egy személy egy betegségére (sebesülésére) naponta egy dobást tehet, ha a játékrendszer által preferált *valós gyógyítás* szabályát alkalmazza a parti.

◆ Az *orvoslás* jártasságpróba az aktuálisan gyógyított betegségek dinamikapróbája *helyett* dobandó.

◆ Az *elrontott orvoslás* jártasságpróbát automatikusan követi a betegség dinamikadobása.

◆ Az *elrontott orvoslás* jártasságpróbát nem követi dinamikadobás, ha a rontás a *00 különleges dobás* révén jött létre, ha valaki *jártasságok nélkül* (diagnózis, orvoslás) próbál meg segíteni valakin, illetve, ha az orvoslással *egy elrontott diagnózis jártasságpróba után* próbálkozott. Ilyenkor a beteg állapota automatikusan romlik. (Értelemszerűen: amennyiben ezekben az esetekben sikeres az orvoslás/sebgyógyítás jártasságpróba, a beteg állapota javul – no persze a rizikó igen nagy.)

A herceg csöndesen ült, és hallgatta, hogyan dübörögnek a felfelé rohanó katonacsizmák a lépcsőkön. Füle már más neszekre is felfigyelt: a robaj mögött megbúvó halk surranásra. Saruba bújtatott női lábak követték a durva katonacsizmákat a grádcison.

A herceg elmosolyodott, utolsó kortyolt a kezében szorongatott kehelyből, aztán lassan feltápáskodott.

Ideje szembenézni a halállal.

Odalent a várban mostanra már bizonyos felkoncolták minden katonáját, s ezekben a percekben becstelenítik meg az asszonyokat, s fosztják ki a kincstárat.

Nem kopogtak, a herceg mégis azt mondta halkán: – Szabad!

A következő pillanatban falkányi, tetőtől-talpig felfegyverzett, koszos ork rontott a toronyszobába, s lihegve, vérben forgó szemekkel körbepillantottak.

– Itt vagyok, azt hiszem, engem keresnek! – a herceg kihúzta magát, mire az orkok sunyin hátrahököltek. Sokat nem hátrálhattak, mert az ajtón egy tündöklő, ám jeves szépségű asszony lépett be. Szeme feketén felszikkázott, ahogy a délceg férfire pillantott.

– Itt vagy hát! – káromta. – A kezemben végre!

– Ó, szerelmem, micsoda meglepetés! – a herceg gúnyosan fejte hajtott. – Ezek az urak Önnel érkeztek?

A fekete királynő eleresztette füle mellett a kérdést, s tetőtől-talpig végigmérte a férfit. – Ó, Saun, látod, megszereztelek magamnak! Kár volt ellenkezned!

– Gondolod, szerelmem?

– Igen, gondolom. Figyelmeztettelek, hogy férfi nem állhat ellen csáberömnek! Te dacoltál velem, és ezzel megsértetted hiúságomat. Most holtakon és jajongó árvaikon keresztül igazolva jöttem el hozzád, hogy lásd: igazam volt! Az enyém vagy, Saun!

A herceg lehorgaszott a fejét.

– Most már látom... Valóban.

– Jöjj, csókolj meg! Az enyém vagy! – suttogta szenvedélyesen a fekete királynő. – Nem ellenkezhetsz akaratommal!

És Saun herceg – a vicsorgó orkok legnagyobb meglepetésére – nem ellenkezett. Átölelte az asszonyt, és hosszan, szenvedélyesen megcsókolta. Amikor ajkuk szétvált, a fekete királynő kéjesen felnyögött. – Milyen édes a csókod, herceg!

– Édes? – Saun elmosolyodott, és egy hirtelen mozdulattal ellökte magát az asszonyt. – Édes, valóban?

Nekitántorodott a falnak, s kiejtette a még mindig kezében szorongatott kehelyt. – Édes volna?

A fekete királynő szemében gyanakvó tűz lobbant. Sötét ujjával megérintette ajkait, s érezte, hogy szája lángol a fájdalomtól.

– Édes halál! – suttogta a herceg, és összerogyott.

– NEEEEEM! – A fekete királynő felsikoltott, és kétségbeesetten a köpadlón guruló kehelyre mutatott. – Ó, te átkozott! Átkozott! Megmérgeztél!

Saun herceg akkor is mosolygott, amikor csöndesen átsiklott egy másik világba. Remélte, ott nem találkoznak megint. A fekete királynő és ő.

Nagyon remélte...

## 4.8. Mérgek

Bár az élet önmagában is eléggé veszélyes, mégis léteznek olyanok, akik örömeiket lelik benne, ha még veszélyesebbé tehetik. Ilyen emberek a mérgekverők is, akik a természetben előforduló számtalan betegséggel veszik fel a versenyt, hogy melyikük képes több boldogtalanságot, kint és halált okozni.

### A mérgek típusai

A legalapvetőbb tipizálás szerint léteznek *természetes* mérgek, amelyek a természetben megtalálható anyagokból állnak, *mágikusan létrehozott* mérgek, melyeknek egy bizonyos, vagy összes alapanyagát csakis varázslattal lehet előteremteni, ám önmaguk nem mágikusak, valamint *mágikus* mérgek, melyek kizárólag mágikus úton hozhatóak létre, és mágikus tulajdonságokkal, sőt esszenciával is rendelkeznek.

Léteznek *egyszerű* és *összetett* mérgek. Az előbbire a *galócapor* a példa, melyet egyetlen alapanyag, a gyilkos galóca szárításával és porításával nyernek, az utóbbira a *kishalál* nevezetű fegyvermérget a példa, amely áll egyrészt magából a mérgeanyagból, illetve a tapadós hordozóanyagból, amely nem mérgez, viszont ennek segítségével lehet felvinni a *kishalált* a pengékre.

A *többkomponensű* mérgek a mérgek királyai. Ezek legalább két – de inkább több komponens együttes hatása révén válnak mérgezővé. Egy-egy komponens lehet akár mágikus is. A különálló komponensek nem mérgezőek, tehát a mérge-detektáló eljárások, varázslatok nem mutatják ki. Amikor az utolsó alkotóelem, a *mérgekulcs* is bekerül a szervezetbe, a létrejövő komplex azonnal mérgezővé válik, amely már kimutatható... de már késő. Többkomponensű mérget a *tetű csókja*, amely áll egy mézszerű anyagból (ez lassan ürül ki a szervezetből, tehát akár napokkal korábban el lehet fogyasztani, hogy hatásos maradjon) és a *mérgekulcsból*, egy alkoholos, vörös színű oldatból, amely édes likőrökbe, testes vörösborokba keverhető.

*Ellenmérget* az az anyag, amely előre bevéve, szinkronításban, vagy utólag képes semlegesíteni a mérgezés hatását. A legtöbb mérgeknek létezik ellenmérge, ám igen sok ellenmérget mellékhatásként valamely egyszerűbb problémát okoz.

*Allag szerint* is csoportosíthatjuk őket, a levegőben eloszló gázoktól a krémszerűen kenhető mérgeken keresztül a gyilkos tulajdonságokkal felruházott kristályszemcséig.

Hatóidő szerint elkülönítünk *lassú hatású* mérgeket, amelyek a betegségekhez hasonlóan gyógyíthatóak, valamint saját dinamikával rendelkeznek (lásd gyógyítás, dinamikadobás), illetve *gyorsan ható* mérgeket, melyek rohamszerűen jelentkeznek, s a gyógyításra nincs idő. A gyorsan ható mérgek dinamikadobása rövid időközönként (1-10 percenként, a mérgeleirástól függően) ismételendő mindaddig, míg a szervezet le nem győzi a mérget, míg a karakter meg nem hal, vagy az ellenmérget beadásáig. Az *azonnal ható* mérgeket utólag már nem lehet semlegesíteni, mivel még az ellenmérget beadására sincs idő – csak az előre bevett ellenmérget védelmez meg ellenük. Az azonnal ható mérgeknek nincs dinamikájuk; a hatás azonnal létrejön, majd azonnal megszűnik – hátrahagyva persze a kint, a Fizikumcsökkenést, avagy a halált.

A *felhasználás módja* szerint megkülönböztetünk ételmérgeket, fegyvermérgeket stb.

### A mérgek előállítása

A megfelelő alapanyagok birtokában, *mérgekverés* jártasságpróba során lehet előállítani mérgeket, ahol a célszámot a jártasság szintje és a mérgek szintje, mint feladatnehézség jelöli ki a Zafir Táblán. Többkomponensű mérgek esetében minden alkotóelemre külön jártasságpróbat kell dobni. Egy jártasságpróba során egy adag mérget készíthető el.

A mérgek előállítása különleges és ritka alapanyagainál fogva igen költséges. Az alapanyagok és a kész mérgek vásárlása nemcsak drága, de veszélyes is, hiszen azok az alvilági alakok, akik ilyesféle sötét dolgok adásvételével foglalkoznak, gyakran a megrendelőiket sem kímélik, ha azokat könnyű prédának találják.

### A mérget beadagolása

Szerepjáték során, melybe szükség szerinti jártasságpróba vonható (lopakodás, rejtőzés, álcázás, megvesztegetés, hazudozás, gyorsaság, ügyesség stb.).



## A mérgezés

A megmérgezett karakternek egészségpróbát kell dobnia, ahol a Szívósság értéke, mint célszám szerepel. Sikeres célszámdobás esetén a szervezetet nem gyúrte le a mérge, sikertelenség esetén – azaz ha a dobás értéke meghaladja a Szívósság értékét – a mérge kifejtéi hatását.

A mérge szintje csökkenti a célszámot. **Ahányadik szintű az adott mérge, annyiszor 5 pont levonás terheli a célszámot (Szívósság) az egészségpróba során.**

A lassan ható mérgek betegséggé válhatnak a szervezetben, mely betegség szintje megegyezik a mérge szintjével, majd a dinamikadobásnak – illetve a gyógyításnak – megfelelően változik.

A gyorsan ható szerek okozta mérgezés szintje is a dinamikadobás szerint változik, azonban ebben az esetben a dinamikadobás 1-10 percnél követi egymást. Az így kialakult mérgezést lehetetlen orvosolni: nincs rá idő. Ellenmérge beadásával azonnal meg lehet szüntetni, ennek hiányában csupán várni lehet, hogy a szervezet legyőzi a mérget (dinamikadobások).

Az azonnal ható mérgeknek nincs dinamikája. A leírásban fogalt hatás okozása után elbomlik, kiürül a szervezetből.

## A mérgek hatása

A különféle hatások számtalan változást okozhatnak a karakter életében. Az alább feltüntetett értékek a hatás maximumát jelentik – ettől alacsonyabb értékek igen gyakran előfordulhatnak.

**Émelygés.** Célszám-romlás (támadódobás -5, jártasságpróbák -5, varázslatdobás -10), főérték-romlás (Erő, Úgyesség és Reflex -10), a gyorsaság romlása (+2).

**Kábulat.** Célszám-romlás (támadódobás -10, jártasságpróbák -10, varázslatdobás -30), főérték-romlás (Tudat, Intelligencia, Rátermettség, Úgyesség és Reflex -20), a Védekező-szint romlása (-2), a gyorsaság romlása (+5).

**Bódulat.** Célszám-romlás (támadódobás -20, jártasságpróbák -20, varázslatdobás -50), főérték-romlás (Tudat, Intelligencia, Rátermettség, Úgyesség és Reflex -30), a Védekező-szint romlása (-4), a gyorsaság romlása (+20) a sebzésszorító csökkenése.

**Gyengeség.** Célszám-romlás (erő alapú jártasságpróbák -10), főérték-romlás (Erő, Szívósság, Úgyesség -20), Védekező-szint romlás (-2), a gyorsaság romlása (+5), a sebzésszorító csökkenése.

**Rosszullét.** Célszám-romlás (támadódobás -20, jártasságpróbák -20, varázslatdobás -50), főérték-romlás (Erő, Szívósság, Intelligencia, Rátermettség, Úgyesség, Reflex -40), Védekező-szint romlás (-4), a gyorsaság romlása (+20), a sebzésszorító csökkenése.

**Görcs.** Célszám-romlás (jártasságpróbák -50, varázslatdobás -70), főérték-romlás (Erő, Szívósság, Tudat, Intelligencia, Rátermettség, Úgyesség, Reflex -60), Támadó-, és Védekező-szint romlás (-8), a gyorsaság romlása (+40), a sebzésszorító 0,5.

## A mérgezés gyógyítása

A mérgezéseket, különösképpen a lassú mérgek okozta mérgezéseket a *diagnózis* jártasság segítségével lehet felismerni. A kialakuló betegség szintje a mérge szintjével egyezik meg.

Lassú mérgekkel a hatás enyhítését az *orvoslás* jártassággal lehet megpróbálni – az eljárás ugyanaz, mint a betegségek esetében. Siker

esetén a mérgezés szintje eggyel csökken, sikertelenség esetén meg kell nézni a mérge dinamikáját.

Gyorsan ható mérgekkel csakis ellenmérgegel lehet véget vetni a mérgezésnek. Az ellenmérge ismeretét az *orvoslás* és a mérgekeverés jártasság egyaránt tartalmazza.

Az azonnal ható mérgeket csakis előre bevett ellenmérgek semlegesíthetik.

Az ellenmérgek előállítását hasonló folyamat, mint a mérgeké. Az elkészítés nehézsége nem feltétlenül egyezik meg a semlegesíteni kívánt mérgevel; attól lehet nehezebb, de könnyebb is. A *mérgekeverés*, a *gyógyszerkészítés* és az *alkímia* jártasság egyaránt alkalmas ellenmérge készítésére.

## Példamérgek

A mérge neve után a következő információk olvashatóak: az *előállítás* nehézségének szintje (versus *mérgekeverés*), több komponens esetében minden komponensre külön; a mérge *szintje* (versus egészségpróba és *gyógyítás*); a mérge *felismerhetősége* bekevert állapotában (versus *detekció*); valamint a mérge hatása.

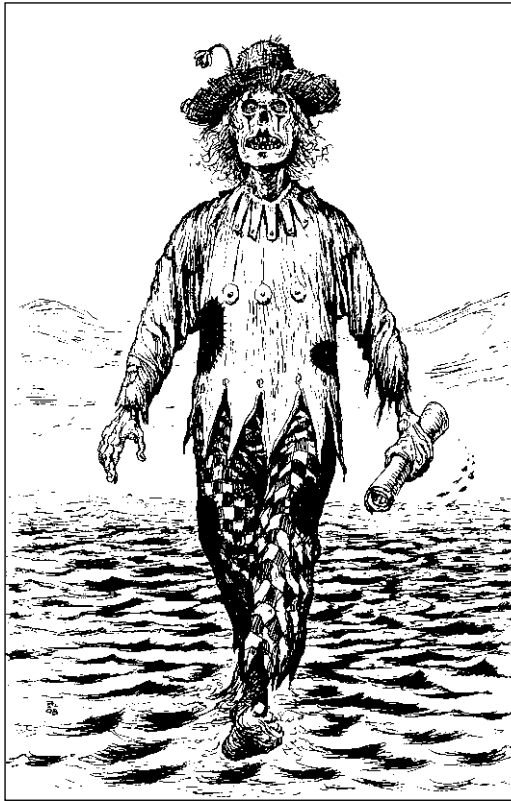
**Galócapor.** Előállítás 1, szint 7, felismerhetőség 3. Egyszerű, lassan ható ételmérge. Az elfogyasztás után nyolc órával (negyed nap) jelentkeznek a súlyos tünetek: betegségszintenként egy sebszintnyi Fizikumvesztés naponta. (Mivel azonnal 7-es szinten jelentkeznek, ez az első napon máris hét sebszintnyi Fizikumvesztés!) A tökéletes gyógyulásig folyamatosan hat.

**Árnyfuvallat.** Előállítás 6, szint 7, felismerhetőség (8)1. Egyszerű, gyorsan ható mérge; erős kábító gáz, enyhén szúrós szagú, szintelen és könnyen keveredik a levegővel. A mérge sószerű kristályos formában kerül forgalomba – ebben a formában nehezen felismerhető (8), mert az íze is sós. A kristályok hevítésével keletkezik a gáz. Belélegezve, rontott egészségpróba esetén bódulatot, sikeres egészségpróba esetén kábulatot okoz.

**Kishalál.** Előállítás 5, szint 4, felismerhetőség 1. Összetett, azonnal ható fegyvermérge. Bármely fegyverrel ejtett seben keresztül a véráramba jutva hat. Minimális mennyisége elfér egy tű hegyén, ennél több mérge sem okoz hevesebb hatást, ámbar késre kenve több sebzés után is marad a pengén annyi, hogy hatásos legyen. Sikertelen egészségpróba után 1d10 sebpontot okoz, sikeres egészségpróba után nem fejt ki hatását. Minden

újabb vérbe jutó adagra egészségpróbát kell dobni az áldozatnak.

**A tetű csókja.** Előállítás 3-8, szint 5, felismerhetőség (minden komponensre külön) 8. Többkomponensű, gyorsan ható ételmérge. A gyomorból hamar felszívódik – körülbelül olyan gyorsan, mint a tömény szesz –, majd véráramba kerülve azonnal fájdalmas görcsbe rántja a vázizmokat. Ha a szervezet nem képes legyőzni (egészségpróba), akkor még a legerősebb ember sem képes dacolni a hatásával – hiszen ki képes legyőzni saját izmait? A begörcsölt izmok hosszú percekig alkalmatlanok bármiféle cselekedetre – a megmérgezett karakter örülhet, hogy egyáltalán lélegezni tud. A mérge fájdalmat okoz, de Fizikumvesztést nem. Tízpercenként dinamikadobás, egészen addig, míg a szervezet le nem győzi a mérget (1-es szint alá süllyed), vagy a karakter légzési elégtelenségben meg nem hal (10-es szint fölé kúszik). Ellenmérgei izomlazítók (betegségszint csökkenés, de nem gyógyít), illetve a mérgekulcsot semlegesítő vegyület (azonnal megszünteti a hatást).



**Gorgonmég.** Előállítás 1, szint 2, felismerhetőség 2. Egyszerű, azonnal ható mérge, melyet a gorgon kígyófogaiból nyernek – egy csepp mérge jelent egy adagot. A véráramba kerülve fejt ki hatását, adagonként (harapásonként) 1-1-gyel növelve a mérge szintet, amellyel szemben az egészségpróba áll. Sikeres egészségpróba esetén a hatást nem fejt ki, de minden újabb adag bekerülése után újra és újra meg kell dobni az egészségpróbát. Sikertelen egészségpróba esetén a gorgonmérge egyetlen adagja is görcsöt okoz, amely 1-10 szegmensben belül birtokba veszi az egész testet, és 10d10 szegmensig tart. A mérge kikezdi a fémeket, ha fémfegyverre kenik, gyorsan elveszi az élet, miközben a mérge is elveszti hatását.

**Mantikórmérge.** Előállítás 1, szint 5, felismerhetőség 3. Gyorsan ható mérge, amely sikeres egészségpróba esetén bénultságot okoz (mozgásképtelenség), sikertelen esetében bénultságot és további 50 pont fizikumvesztést. A bénultság időtartamát 10 percenkénti dinamikadobás határozza meg, és akkor ér véget, amikor a szervezetben lévő mérge szintje 0-ra csökken.

**Lazarusnyál.** Előállítás 7, szint 8, felismerhetőség 5. Lassan ható, gyomorból felszívódó altató, amely sikeres egészségpróba esetén is hat, ám ekkor nem altat, csupán nyugtat. Sikertelen egészségpróba esetén az áldozat elalszik. Mindkét esetben a hatás óránkénti dinamikadobás által meghatározott időtartamon keresztül áll fenn, mely időtartamot az adag növelésével, újbóli bevitelével sem lehet megnyújtani. Gyógyszerként is alkalmazzák.

**Maranja.** Előállítás 7 és 10, szint 7, felismerhetőség komponensenként 10. Többkomponensű, gyorsan ható tudatbefolyásoló mérge. Első komponense egy zselészerű, átlátszó és szagtalan anyag, melyet gyakorta illatos olajokkal, porokkal tesznek hasonlatossá az igen kedvelt parfümkrémekhez. Ez a *maranja-zselé*, kontaktmérge, amely a bőrrel érintkezve és felszívódva 24 órán keresztül marad meg a szervezetben. A második komponens cukorszerű, apró kristály, amelynek adagja egy csipet – italban feloldva, ételbe keverve juttatják a szervezetbe, belől szivódik fel, ezért 3-4 óra múltán kezd el hatni, ám ekkor már hánytatni nem érdemes az áldozatot. Két típusa használatos a kristályoknak. A *mara*-kristály végletes igazmondásra készíti az áldozatot. Az *anja*-kristály kóros alázatot és hűséget vált ki az áldozatból bárkivel szemben, aki az áldozat beszámíthatatlanságával vissza akar élni. Mindkét hatás addig áll fenn, amíg a mérge ki nem ürül a szervezetből (a kiürülést percenkénti dinamikadobással szimulálva). A kristályok csakis akkor fejtik ki hatásukat, ha a szervezetben összetalálkoznak a *maranja-zselé* hatóanyagával, ám a sikeres egészségpróba ettől a hatástól is megvédi az áldozatot. Újabb és újabb adag zselé és kristály alkalmazásával a hatások újra és újra kiválthatók – azonban a végletekig kiszigerelt áldozatok – lelkijerüktől függően – néhány napon belül dühöngő örülté válnak, így rázza le magukról a *maranja* gyűlölt hatását. A kétféle kristály megszünteti egymás hatását: így a kristályok egymás ellenmérgeiként is alkalmazhatóak.

**Stimula-por.** Előállítás 10, szint 10, felismerhetőség 4. Különbféle növényi és állati eredetű anyagokból létrehozott gyorsan ható mérge-család. Lenyelve, vagy orra szippantva fejt ki hatását, amely addig áll fenn, amíg a szervezet meg nem szabadul a por anyagaitól (az időtartam 10 percenkénti dinamikadobások által szimulálva). A por fajtájától függően a szellemi, vagy a fizikai erő kifejtést gátolja, ám oly módon, hogy közben a másik (nem gátolt típusú) erő kifejtést hasonló mértékben serkenti. Így végletes gyengeség és ügyetlenség mellett szellemi frissességet, kiváló memóriát okoz, avagy időleges elbutulás mellett extra mértékű erőt, gyorsaságot, rátermettséget. A gátlás és serkentés mértékét a bevett por mennyisége szabályozza, a karakter Főértékeinek időleges megváltozásán túl minden egyéb jellemzőjében is. Körülbelül 10 gramm stimula-por 10-10 Főérték-ponttal növeli és csök-

kenti a vonatkozó Főértékeket, az egyéb változások meghatározása a Mesélő feladata. Túlzott használata halálhoz vezet (bármely főérték 60-as stimula-por általi csökkenése azonnali sorspróbát von maga után, balsors esetén bekövetkezik a halál). A kétféle hatásmechanizmusú stimula-por egymásnak ellenmérgei.

**Nocturnis.** Előállítás 8, szint 5, felismerhetőség 3. Egykomponensű, azonnal ható fegyvermérge. Sikertelen egészségpróba esetén a ragacsos, gyantászerű vivőanyagba ágyazott szemcséi a véráramba kerülve pillanatnyi vakságot okoznak – sebzésenként 5-10 szegmensig (4+1k6). A gyanta 5-10 sebést okozó találatnálva kopik le a fegyver pengéjéről (a mérge ennyi sebést tehet kellemetlenebbé), ám amíg a gyanta a pengén van a fegyver sebzésszorozója eggyel csökken. A mérge az agyra hat, tehát mindenfajta látási módot gátol – ideértve a hőlátást és a szenzellé történő látást is! A pillanatnyi vakság nem csupán kiszolgáltatottá teszi az áldozatot, de megzavarja annak folyamatban lévő cselekedeteit is.

**Pajzsmérge.** Előállítás 7, szint 10, felismerhetőség 5. Egykomponensű, azonnal ható ételmérge. Fekete színű, keserű por, amelyet folyadékban oldva, vagy ételbe keverve juttatnak be a szervezetbe. Fogyasztása után pillanatok alatt bekövetkezik a hatása (sikertelen egészségpróba esetén), ám más mérgektől eltérően a pajzsmérge több haszonnal bír, mint kárral. Negatív hatása az azonnali, 1k10 Fizikum-pontnyi sebzés, pozitív hatása, hogy annyi órán át védelmezi elfogyasztóját a mérgek Szívósságpróba csökkentő hatásától, ahány Fp veszteséget okozott. Azaz a pajzsmérge nem immunizál, ám minden, a hatóidő alatt a szervezetet támadó mérge (függetlenül a szintjétől) a teljes, módosítatlan Szívóssággal találja szemben magát. Amennyiben a pajzsmérget egy másik mérgezés után fogyasztják el (ennek csupán a gyorsan ható és a lassú mérgek esetén van jelentősége), úgy ezután annyszor 2 ponttal módosítja a mérgezés elsőnek bekövetkező dinamikadobását, ahány Fp veszteséget okozott elfogyasztása során (ez esetben is fennáll a Szívósság-védelmő hatása a később bekerülő mérgek ellen a megfelelő hatóideig). A pajzsmérge - akár a pozitív, akár a negatív hatását tekintjük - egy nap csupán egy adagban fejt ki a hatását, a második adag tökéletesen hatástalan marad.

