



Szagrális mágia: Az a mágiaforma, amelyet a papok és paplovagok gyakorolnak. Leginkább az Anyagi és az Asztrálisra fejtik ki hatásukat. A varázslatok végrehajtásához szükséges manát nem a természetből nyerik, hanem valamely Külső Síkról kapják egy isten vagy annak szolgája segítségével.

Szegmens: A M.A.G.U.S. által használt legkisebb időegység. Hozzávetőleg egy másodpercnek felel meg. 10 szegmens egyenlő egy körrel.

Szent Szimbólum: A papok és paplovagok legfontosabb rituális kelléke. Egy vallás vagy isten fő jelképe. A *Szent Szimbólumokat* rajzolni, festeni szokták, ám gyakorta fából, fémből kifaragva viselik. A szimbólumok rajzolata korlátozott mágikus képességgel bír, már pusztán felmutatásuk is hatással lehet egyes teremtményekre, de igazi hatalmuk papok vagy paplovagok kezében nyilvánul csak meg.

Szépség (SZ): A karakter egyik fő fizikai képessége. A külső, esztétikai megjelenés mérőszáma, melyhez az emberi értékrendet vettük alapul.

Tapasztalati Pont (TP): Minden helyesen megoldott feladat, legyőzött szörny, megfejtett rejtély tapasztalatot jelent a karaktereknek. Ennek pontos meghatározása a TP. Minél több TP-t gyűjt egy karakter élete során, annál tapasztaltabbá (értsd: hatalmasabbá, veszedelmesebbé, nagyobb tudásúvá) válik. A Tapasztalati Pontok odaítélése a KM felelőssége.

Tapasztalati Szint (TSZ): Azt jelzi, hogy mennyire tapasztalt a karakter. Bizonyos mennyiségű TP összegyűjtése után a karakter a következő TSZ-re lép, ami – kasztoktól függően – általában nagyobb fájdalomtűrési képességgel, jobb harcértékekkel és plusz Mana-pontokkal jár.

Támadó Dobás: A harcrendszerben használatos kifejezés. Azt hivatott modellezni, hogy fegyveres – esetleg pusztake-

zes – harc folyamán, egy harci kör alatt (tíz másodperc) sikerült-e a támadónak megsebeznie ellenfelét. A Támadó Dobás mindig K100-zal történik, és az eredményéhez hozzáadódik a karakter Támadó Értéke. Ha a végeredmény nagyobb vagy egyenlő az ellenfél Védő Értékénél (lásd ott!), akkor a támadás sikeres volt, és az okozott seb megállapítása végett Sebzés következik. Ha a végeredmény kisebbnek bizonyul az ellenfél VÉ-jénél, a támadás sikertelen.

Támadó Érték (TÉ): A karakter egyik fő harci jellemzője. Azt mutatja meg, hogy valaki milyen jó fegyverforgató, mennyire gyakorlott a harcban – annak is a támadó részében. A TÉ főbb összetevői: a kaszttól függően változó alap, Erő, Gyorsaság, Ügyesség 10 feletti része, valamint az éppen használt fegyver Támadó Értéke, és a harci képzettségekből adódó módosítók.

Ultralátás: Az ibolyántúli sugarak alapján való tájékozódás. E nagyon rövid hullámhosszú fénysugarak segítségével még holdtalan éjszakákon és sötét, ablaktalan helyiségekben is tökéletes kép látható – akár csak fényes nappal, normális látás esetén. Az ultralátás egyetlen hátránya, hogy a karakter számára minden kékes árnyalatú: a színek ilyenkor nem különböztethetők meg.

Ügyesség (Ü): A karakter egyik fő fizikai képessége. A mozgás koordináltságát, pontosságát határozza meg, valamint azt, hogy a karakter mennyire aprólékosan és gyorsan tud egy mozdulatsort megtanulni. Beleszámít minden harci értékbe.

Védő Érték (VÉ): A karakter egyik fő harci jellemzője. Arról árulkodik, hogy a karakter milyen hatékonysággal tudja kivédeni a rázúduló csapásokat, mennyire jó a védekezésben. A VÉ fő összetevői: a kaszttól függően változó alap, az Ügyesség és a Gyorsaság 10 feletti része, az éppen használt fegyver Védő Értéke, valamint a harci képzettségekből eredő módosítók.



KIVÁLASZTOTTAK

Sosem harcoltál kalandozók ellen – sziszegte az anur nő –, és a Vörös Hadurakat is csak hírből ismered.

Nem, kapitány, nem szándékozom tétlenül bevárni ezt a rohamot. Ha vitézkedni vágyasz, vitézkegy hát: én odébbálllok.

– részlet Wayne Chapman *Észak lángjai* című regényéből

KALANDOZÓK

Kalandozók

Karakter jellemek

Karakteralkotás szabályai

Képességek

Játszható fajok

Karakterkasztok

Amikor átléped a Kaput, melyet a szerepjáték nyit a valóságból a fantázia birodalmába, Ynevre kerülsz. Ynev az a földrész, ahol kalandozni fogsz, ahol a karaktered életét éled.

E világ – amennyiben nem olvasnál még kellő mennyiségű fantasyt – különös lesz számodra. Lenyűgöző, szépségesen vad – és veszedelmes is. Ynev hatalmas kontinens. Ha a föld összes szárazföldjének területét összeadnánk, akkor kaphatnánk megközelítőleg ekkora földdarabot. Felszínén birodalmak, országok és városállamok virágoznak vagy hanyatlanak. Különböző kultúrákkal szembesülsz majd, ám valamiben szinte mind megegyeznek: Yneven feudalizmus uralkodik, e társadalmi forma minden jó és rossz tulajdon-

ságával. A földrész történelme közel százezer évre nyúlik vissza, s ha hinni lehet a bölcséknek, a mágia ismerete és hatalma konzerválta a feudalizmust – ezért nem alakultak ki az anyagi világ, a természet leigázásának mechanikus formái. Vannak uralkodók és vannak nemesek, mint ahogy léteznek szabad nemtelenek és rabszolgák is.

Ahhoz, hogy játszani tudj, mindenekelőtt meg kell ismerkedned e világgal. Legjobb lesz, ha elolvasod Wayne Chapman, Ray O’Sullivan, Raoul Reiner, Jan van den Boomen és W. Hamilton Green ilyen témájú regényeit, elbeszéléseit – így képet kapsz arról, miként zajlik az élet a bölcsék és fegyverforgatók, bátrak és elvetemültek földjén. Tudnod kell

persze, hogy bár a kalandozók élete csupa veszély és titok, az ynevi átlagember – a háborúktól eltekintve – békében és izgalmak nélkül éli le életét. Ez elsősorban a szervezett birodalmak lakóira igaz, ám a vadon élő nomádok is csak elvétve botlanak afféle kalandokba, melyek a te mindennapjaidat fűszerezik. A magyarázat igen egyszerű: ha te is (mint afféle egyszerű polgár vagy nemes) békében kívánnál élni, nyugodtan megtehetnéd – ámbar akkor maga a játék veszíti értelmét. Ynev világán kiválasztottnak, kalandozónak születél. Ez nem rang vagy cím, még csak nem is társadalmi státusz – a kalandozó hajlam lelki mutáció. A legtöbb tudós legalábbis erre esküszik. Ez annyit tesz, hogy képtelen vagy az átlag életét élni. Előbb vagy utóbb otthagysz a nyugalmat, békét és/vagy egyhangúságot jelentő otthont, új tájakra vágysz. Nem elégít ki sem a pénz, sem a megbecsülés, de még a szerelem sem. Egyetlen dolog vonz megállíthatatlannul: a veszély. Ezért állsz be zsoldosnak, vagy kezdsz saját szakálladra ősi legendák után kutatni. Mert kalandozó vagy.

Lássuk, hogyan ír erről Theulen Acriss, a Sigranomói Egyetem jeles professzora:



Különös népség a kalandozóké. Ynev városaiban, falvaiban babonás tisztelet övezi őket, történeteiket, kalandjaikat szívesen mesélik tábortüzek körül, tetteiket udvari dalmokok

éneklik meg... de nincs az az épeszű ember, aki szívesen töltene társaságukban egy fertályóránál többet. A veszély aurája lengi körül mindet, s ahol felbukkannak, valami biztosan történni fog. Az események pedig a legritkább esetben alakulnak a köznép számára kedvezően. Ha megszállnak egy fogadóban, a háznép azonnal a kármentő mögé hordja értékeit, mert a legjobb esetben „csak” kocsmai verekedés tör ki, ám érkezésük nemritkán a hajlék teljes pusztulásához vezet. Ha hajóra szállnak, a kapitány rettegve indul útnak, hiába járja húsz éve baj nélkül a tengert. Egy kalandozó jelenléte valószínűsíti, hogy viharba keverednek; ha többen is vannak, majdnem bizonyos, hogy sosem látott tengeri szörnyek támadása fenyeget. Ellentmondani nekik mégsem mer senki – ez azonnali katasztrófához vezet –, legfeljebb fohászodni és reménykedni, hogy valamely csoda megfűkezi a végzet lecsapni kész pörölyét...

A világ szerencséjére igazi kalandozó csak kevés akad. Felismerni sem könnyű őket, hisz ruházatuk, fegyverzetük, felszerelésük gyakorta összetéveszthető a különböző rendű és rangú kalandorokéval. Szokásaikat zsoldosok utánozzák, elveiket szerencsevadászok vallják magukénak – a tisztánlátás csupán bölcseknek és egynémely tapasztalt, hosszú életű világfinak adatik meg.

Kalandozó nem lesz valakiből – e sorsra születni kell. A nevelés és az életkörülmények elnyomhatják egy ideig a hajlamokat, de azok előbb-utóbb a felszínre törnek, s akkor nincs mit tenni. Jellembéli különbözőségük hamar kiütözik, s ez az, amitől mások, mint a többi. Ettől kiválasztottak. Életelemük a veszély, az izgalom. Képtelenek huzamosabb ideig egy helyben maradni, ráadásul értékrendszerük alapjaiban tér el az általánosan elfogadottól. Gyakorta vállalnak életveszélyt a kaland kedvéért, máskor – ha érdektelen a feladat – hatalmas summákért sem kaphatóak. A legkülönösebb eseményeket is hideg fejjel szemlélik – számukra az efféle helyzetek minősülnek köznapinak. Tetteik miatt sokszor kerülnek szembe a törvénnyel, ám az uralkodók és tanácsnokaik nem erőltetik elfogatásukat – inkább meglegszenek a kétes értékű eredménnyel, ha sikerül birtokon kívülre tessékelní őket.

Nem törődnek a pénzzel. Olykor – ha tehetik – kisebb vagyonokat költenek el napok alatt, s mikor megszorulnak, inkább éheznek, semhogy kedvelt tárgyaiktól – melyek árából egész uradalmat vehetne bárki – megváljanak. Hiába a gazdagság, a megbecsülés, hiába a rangok, hosszabb időre sehol nem lelnek maradást. Néha persze megpróbálnak letelepedni egy társ vagy eszme miatt, de néhány hét, hónap, esetleg év múltán csendesesen odébbállnak, s legfeljebb a híruk jut vissza elhagyott szeretteikhez. Életük során külvilági lényekkel, elfeledett vallások titkaival, az óidők megelevenedett legendáival találják szembe magukat. Olyan lehetetlen feladatokra vállalkoznak, melyek végrehajtására – jözan ésszel mérlegelve – nincs esély. Talán éppen ezért sikerülhet nekik. Az efféle életmódba minden átlagos halandó belepusztulna, s valóban nincs ésszerű magyarázat arra, miért maradnak meg ők. Abban minden bölcs megegyezik, hogy a kalandozó hajlam valamiféle különleges mutáció. Némelyek egyszerűen

az örültség egy ritka fajtájának tartják – s mint mondják, a tébolyodottakat isteni kegyelem kíséri. A papok álláspontja szerint a kalandozók az égiek kiválasztottai – a világi gondolkodók helyüütt a Sorsot emlegetik. Áldás vagy átok – mind mást mond, egy azonban bizonyos: a kalandozók tetteinek mozgatórugóit illetően még a M.A.G.U.S. kolostorában is csak találgatni tudnak. Meglegszenek annyival, hogy cselekedeteiket figyelemmel kísérik és lejegyzik. Főképp pedig nem keverik őket össze a nagy számban nyüzsgő kalandorokkal. És ez máris több, mint amit a legtöbben elmondhatnak magukról...

Kalandozóból tehát nincs túl sok, különösen, ha az Yneven lakók százmillióihoz viszonyítunk. Számuk koronként változik, de néhány tízezernél még a legkaotikusabb időszakban sem volt több. Ez persze azt jelenti, hogy sokan legalább hírből ismerik egymást. A te híred is elterjed majd – feltéve, ha valamilyen módon rászolgálász.

Előttörténet

Ahhoz, hogy a játékot elkezdhesd, először meg kell alkotnod karakteredet, azt a személyiséget, mellyel a kalandok során gondolkodsz, cselekszel, egyszerrel játszol. Mielőtt belefognál a karakteralkotásba, célszerű megismerkedned Ynevennel, a lehetőségeiddel, s azután érdemes kitalálni az előttörténetedet. Ez a te feladatod, ám elképzelhető, hogy a KM-ed beleszól majd, sőt az sem kizárt, hogy teljes egészében elkészíti számodra – ezt általában olyankor teszi, mikor valami különleges kaland mesélésébe akar kezdeni.

Az előttörténet nem más, mint a karaktered életének az a része, mikor még nem játszottál vele – születésének körülményei, családja és velük való viszonya, tanulmányai, addigi életének főbb eseményei, esetleges szerelmei és persze az az esemény, ami miatt kalandozni kezdett.

Segítségül lássunk egy példát, a hányatott sorsú Nichen di Alver előttörténetét:

A Pyarron szerinti 3671-ben született Ighir (Északi Szövetség, Dwyll Unió) városában. Apja, Wik di Alver, a városi őrség hadnagya, anyja valahonnan a Déli Barbárok földjéről származott északra. Házuk – mely Ighir főteréhez közel, a Ranil főtemplom mellett állt – nagy volt és gazdagon díszített: a család szerette a mértékletes pompát, a jólétet. A pezsgő élet, apja barátainak – a város nemesurainak állandó jelenléte ideális légkört biztosított a kis Nich fejlődéséhez. Az öreg di Alver legnagyobb öröme korán elsajátította a fegyverforgatás alapjait: könnyedén megjósolható volt, hogy párját ritkító vívó válik majd belőle. Éles eszű, ravasz gyermeknek tartották: apja még abba is belement, hogy anyjától a – szerinte haszontalan – pszi alapjait elsajátítsa.

3692-ben kitört a XIV. Zászlóháború. Ighirt elfoglalták a toroniat, és a birodalmi armádia harmadik seregének főhadiszállását rendezték be falai közt. Nichen apja a város ostromakor esett el, anyja a házat védelmezte utolsó leheletéig. Mindaddig titkolt mágikus tudásának és különös kardtech-

nikájának köszönhetően az egyszerű toroni csapatok nem bírtak vele, s már úgy látszott, hogy sikerül fiával elmenekülüniük, mikor néhány ellenük odahívott, abasziszi boszorkánymester állta útjukat. A velük vívott varázspárbajban alulmaradt, fia szemé láttára halt szörnyet.

Nichen di Alvert tizenegy éves korában eladták rabszolgának. Fogsága első öt évét hajósínasként töltötte egy toroni karakkán, a Bíbor Csillagon. 3697-ben, a Városállamok kalózaival vívott ütközetben a hajó elsüllyedt, s Nichen megint rabságba került.

Új gazdája egy kövér és kissé hóbortos kereskedő lett az egyik tengerparti hercegségben. Nichennek más rabszolgához képest könnyű dolga és kevés elfoglaltsága akadt. Szabadidejében olykor a városba is kimehetett, itt ismerkedett meg a helyi tolvajcéh tagjaival. Az ismeretségből barátság lett – a kitesztítottak összetartó barátsága –; Nichen később már gyakran kiszökött hozzájuk, s lassan elsajátította a tolvajmesterség minden csinját-binját. Négy év telt el közben, a fiatal di Alver sok akcióban részt vett, ám amikor saját gazdáját kellett volna kirabolni, nem vállalta. Mikor a rablás mégis megtörtént, inkább a szökést választotta, hisz tolvaj barátait sem akarta feladni. Egy évig tartó bolyongás után ért haza Ighirbe, ahol rádöbrent: szülei híján nincs keresnivalója az Unió földjén.

Huszonegy éves volt ekkor. Elhatározta, hogy Erionba, a kalandozók városába megy, s ott keres magának új lehetőségeket. Az egyetlen dolog, amihez a tolvajmesterségen kívül értett, a hajózás volt, és a lehetőség, hogy beálljon a városi őrség soraiba, netán hajós legyen, nem vonzotta. Erionban egy darabig a saját szakállára működött, örökösen bujkálva a hercegi őrség és a helyi tolvaj klánok tagjai elől. Végül a fülébe jutott, hogy egy társaság az ediomadi erdősegekben rejtőző romvárosok, felfedezésére és – Nichen szerint – kifosztására indul. Nem okozott gondot neki sem a kalandozók nyomára bukkanni, sem velük megismerkedni, így 3703 tavaszán, a Dal havában öt társával Ediomad felé vette útját.

Az imént leírtak után kezdődik a voltaképpeni játék. Ekkor Nichen di Alver 1. szintű, tolvaj kasztú karakter. Tudja mindazt, amit egy tolvajnak tudnia illik, ám kalandozóként még tapasztalatlan. Ilyen, vagy efféle előttörténetet neked kell kitalálnod – noha nem feltétlenül szükséges, hogy ennyire bonyolult legyen. Senki sem születik huszonevesen, és a hitelesség kedvéért – még ha mindazt, amit kitaláltál, nem is mondogd el társaidnak – legalább te tudd, hogy mi minden történt veled, mielőtt kalandozni kezdtél. Egyetlen megkötés van csupán: előttörténetedet mindenképpen el kell mesélned a KM-ednek, hogy jóváhagyja! Így nem fordulhat elő, hogy később előállsz valami olyasmivel, hogy ezt vagy azt már tudod az előttörténetből kifolyólag, és ezt nem hiszik el neked.

Ahhoz persze, hogy kitaláld az előttörténeted, el kell döntened, hogy milyen karakterrel akarsz játszani, majd meg kell alkotnod azt. Az erre vonatkozó szabályokat a Karakteralkotás fejezetben találod meg. Előttörténetednek természetesen igazodnia kell a karaktered személyiségéhez, hisz őt magát – s persze a játék egészét – hivatott hitelesebbé tenni.

KARAKTER JELLEMÉK

A **M.A.G.U.S. rendszere** négy fő jellemet különböztet meg: az Életet, a Halált, a Rendet és a Káoszt. Az egyes karakterek jelleme tájékoztat azon értékekről, eszmékről, melyeknek védelmét fontosnak, esetenként életcélként érzik. Ez nagyban befolyásolja viselkedésüket, életstílusukat – ennek megfelelően számértékben nem kifejezhető jelentőséggel bír a játékban is, hisz behatárolja a karakter jellemével összeegyeztethető cselekedeteket.

FIGYELEM! Nem a cselekedetek határozzák meg a jellemet, hanem a jellem a cselekedeteket! Tanácsos ezért, hogy a játékos először alkosson magában tiszta képet karakterének személyiségéről, és csak utána válassza meg jellemét.

A jellem egy vagy két részből állhat, attól függően, hogy a játékos meghatározónak tartja-e a második jellemet is. Amennyiben úgy dönt, hogy jelleme a négy főjellem egyikének tiszta formája, csak azt az életszemléletet ismeri el sajátjának. Két jellem esetén, az első helyen szereplő jellem befolyása erősebb, mint a másodiké. Különbség van tehát a Káosz, Élet és Élet, Káosz jellemű karakterek között. Az első a legfontosabbnak a szabad döntés jogát és a függetlenséget tartja, sőt, hajlandó ezek kedvéért eltérni az Élet amúgy figyelembe vett értékrendjétől. A második karakter inkább az étellel járó örömeiket keresi, elveti az erőszakot, tiszteletben tartja mások szabad akaratát, és maga is a függetlenséget kedveli. Ha teheti, nem törődik más akaratával, csak saját érdekeit nézi, ám ha efféle cselekedetei azzal járnának, hogy nem élvezheti az életet maradéktalanul, inkább megalkuszik.

Amennyiben pártatlanul szeretnénk megismerni a négy fő jellemcsoportot, elsőként arról kell beszélnünk, milyen filozófia is húzódik meg hátterükben. Az Élet és Halál megmutatja, hogy az adott teremtmény mennyire tiszteli mások – legyenek akár emberek vagy állatok – életét, míg a Rend és Káosz jellem arról tájékoztat, mint vélekedik az élet a természet törvényeiről, és ezek megjelenéséről az ember alkotta civilizációban.

A M.A.G.U.S. játérendszerében a JK és NJK kasztok jellemére (csakis az övékére és nem a szörnyekére) saját elnevezéseket alkalmazunk. A 4 fő jellem összesen 12 különféle

kombinációban fordulhat elő. Mindegyiket egy ynevi teremtmény nevével illetünk, ezzel is utalva az adott jellem sajátosságaira. Ezek az elnevezések nincsenek összefüggésben Ynev égövi jegyeivel, s noha az azonos jellemű karakterek nagyjából hasonlóan viselkednek, születési dátumaik alapján nem lehet a fenti rendszerbe sorolni őket, ezek az elnevezések tehát nem szerepelnek az ynevi horoszkópokban sem.

Élet – Unikornis

Az Élet jelleműek nagy becsben tartanak minden élőlényt, és ha tehetik, megakadályozzák az erőszakos halált. Őrziknek mások szabadságának korlátozásától, elutasítanak mindenfajta fenyegetéssel, erőszakkal járó tettet – ám fegyvert ragadnak, ha az Élet szabadságát veszélyben érzik, és ilyenkor nem riadnak vissza a vérontástól sem.

Halál – Mantikor

A Halál jellemben sorolhatók semmire sem becsülik az életet, lelkiismeret nélkül pusztítanak el mindent, ami az útjukba kerül. Sokan azért lelik örömeiket az élők pusztításában, mert maguknak nem adatott meg a jog az élethez – ebbe a csoportba tartozik az élőholtak jelentős része. Mások megvetnek minden életet, kivéve sajátjukat. Előfordulnak olyanok is, akiknek a létezés nem nyújt

semmi üdvözítőt, saját életüket ugyanolyan értéktelennek tartják, mint bárki másét. Többen az istenek követéinek érzik magukat, akiknek joga, mi több, kötelessége eldönteni, kinek van illetve nincs maradása az anyagi világban.

Rend – Draco

A Rend hívei vallják, hogy az őket körülvevő univerzumban bekövetkező változások – az istenek létezésének következményeképp – megfoghatatlan harmóniát alkotnak. Ezt szeretnék megvalósítani saját életükben, munkájukban is. Céljuk az építés, a helyes élet törvényeinek megalkotása. Harmóniát keresnek a természettel, és elutasítanak minden olyan cselekedetet, mely az egyetemes törvények megszegését jelenti. Sokszor tekintik fontosabbnak a közösség érdekeit saját jólétüknél, és elejét veszik minden olyan cselekedetnek, mely a közösség kárára válhat.

Káosz – Traclon

A Káosz szolgálai ezzel szemben nincsenek tekintettel semmilyen befolyásoló erőre, mely meggátolná őket szabad akaratuk érvényesítésében. Sokszor nem is saját jólétükért, hanem függetlenségük bizonyítására cselekszenek minden logika ellenében. Nem lételemük a pusztítás, de alkalmasint örömeiket lelhetik benne. Előfordulhat, hogy csak azért rombolnak, mert valaki kísérletet tett a megfélemezésükre, és ezt minden tiltást elutasító lelkük nem képes elviselni.

Élet, Rend – Kerub

A Kerub jelleműek amellet, hogy az élet szentségét védelmezik, mindig figyelembe veszik a fennálló – akár isteni, akár emberi – törvények betartását is, noha a vérontást mindenképpen kerülendőnek tartják. Ha kell, ennek érdekében még a törvények megszegésére is hajlandóak, ameddig ez nem segíti elő a Halál vagy a Káosz erőinek térnyerését.

Élet, Káosz – Sellő

A Sellő jellemű karakterek elsődleges fontosságúnak tartják az élet védelmét, de eszközeikben már nem annyira válogatósak. Sokszor fittyet hánynak bármifajta törvényre, gyakorta még a józan ész diktálta elővigyázatosságot is figyelmen kívül hagyják. Annyira azonban nem öntörvényűek, hogy ne vegyék észre, tetteikkel mikor ártanak olyanoknak is, akik nem szolgáltak rá.

Halál, Rend – Krák

A Krák jelleműek nem tulajdonítanak nagy fontosságot mások életének, gyakorta a ragadozók kegyetlenségével gyilkolnak, de soha nem pusztít szeszélyből. Általában egész eszmerendszer áll a hátuk mögött, olykor nagyhatalmú szervezetek, amelyek soha nem riadnak vissza a vér látványától. Hidegvérű gyilkosok. Ideológiájuk legalább annyira megveti a Káosz különféle megjelenési formáit, mint a cél nélküli létet.

Halál, Káosz – Kiméra

A Kiméra jellemű karakterek egyesítik magukban mindazt, ami gyűlöletes a magukat józanul gondolkodónak nevezők szemében. Számukra az élet – gyakorta a sajátjuk is – mit sem ér, nem ritka az olyan sem, aki kifejezetten gyűlöli mindazokat, akik szervezett államokban, közösségekben laknak. Módszereikben nem válogatnak, gyakorta elhamarkottan döntenek. Céljaik között szerepel, hogy ne csak hatékonyan, de látványosan is cselekedjenek.

Rend, Élet – Griff

A Griff jelleműek mindenben alávetik magukat a saját maguk vagy mások által hozott törvényeknek. Cselekedeteiket szigorú szabályok határozzák meg, amelyek tiltják ugyan a gyilkosságot, de mindazok ellen szólnak, akik az életet veszélyeztetik. Ha arra kényszerülnek, hogy öljenek, azt soha nem élvezetből, hanem mindig a kötelesség parancsára teszik.

Rend, Halál – Hastin

Méltán kapták nevüket a legszívósabb harci kutyáról a Hastin jelleműek. Szolgálnak és ölnek, ha kell – kérlelhetetlen és könyörtelen gyilkosok, mihelyt arra valakitől parancsot kaptak, vagy érdekeik, hitük így követeli. Nem életcéljuk azonban más életének kioltása és semmiképp sem ölnek szórakozásból. Általában hideg és számító eszmerendszereket vallanak magukénak; nem ritkán a felsőbbrendűség ideáját szolgálják.

Káosz, Élet – Pegazus

Öntörvényű és önfejű alakok a Pegazus jelleműek: ha valakit szolgálnak, azt csakis saját érdekükben teszik. Mindenfajta korlátozást nyűgnek, szabadságuk megkurtítására tett kísérletnek tekintenek – bármit megtesznek azonban, ha módjukban áll, igyekeznek megkímélni ellenfeleik vagy áldozataik életét.

Káosz, Halál – Démon

A Démon jellemű karakterek állnak a legtávolabb mindattól, amit köznapi értelemben emberinek nevezünk. Kötöttségek nélküli, zavaros gondolatok hajtják őket, és mivel az életet semmibe veszik, nem ritkán szakadatlan harc és menekülés az életük. A tiszteletet nem, csupán a félelmet ismerik, és csakis az erősebbeket tűrik el úrként maguk felett.

Az ideális játékos soha nem követi el azt a hibát, hogy jellemével ellenkező tette ragadtatja magát – de hát senki sem tökéletes. Ha a játékos ilyen cselekedetre készül, a KM köteles figyelmeztetni, hogy ezt a karakter személyisége nem teszi lehetővé. Ha a játékos nem tágít, karakterének jelleme, életfilozófiája torzulhat. A változás nem azonnali, és a karakternek több jellemével ellentétes tettet kell elkövetnie ahhoz, hogy életfelfogása, filozófiája az új irányvonalhoz alkalmazkodjék.

Amennyiben a KM úgy érzi, a játékos sokszor megszegte filozófiájának íratlan törvényeit, és életszemlélete nem tükrözi többé eredeti jellemét, saját hatáskörében megváltoztat-

hatja azt. Ez a legtöbb esetben kerülendő lépés, de ha a KM úgy érzi, minden más meggyőzősi kísérlet eredménytelen maradt, szabad kezet kap. Előfordulhat az is, hogy a karakter életfelfogását a játékos szándékosan kívánja megváltoztatni, mert új eszmékkel, gondolatokkal szembesült kalandozásai során, és ezek meggyőzték arról, hogy eddig helytelenül szemlélte a világot maga körül. Ilyen esetben a jellemváltás indokolt.

Jellemvonások

A jellem meghatározta általános viselkedési normákon kívül a jellemvonások formálják egy karakter személyiségét. Minden játékosnak magának kell meghatároznia e jellemvonásokat, és célszerű olyanokat választania, amelyek eljátszására is képes lesz. Ezekből a néha jelentéktelennek tűnő részletektől lesz igazán életszerű a karakter, és bizonyos szituációkban ezeknek a részleteknek és nem a játékos gondolkodásának kell befolyásolnia a karakter cselekedeteit.

A jellemvonások arra szolgálnak, hogy színeítsék a karakter játékát, jellemét. Maguk a jellemek is meghatároznak néhány jellemvonást, ám az sem kizárt, hogy a játékos ezekről más-ként gondolkodjon. Az alábbiakban felsorolunk néhány, a négy fő jellem sugallta jellemvonást. Ez nem azt jelenti, hogy ezek mindegyike megtalálható lesz az adott jellemű játékosnál, csupán segít az eligazodásban. Az is előfordulhat, hogy valaki ezek egyikét sem tartja érvényesnek a saját karakterére, és az sem kizárt, hogy más – esetleg ellentétes – jellemvonások kioltják egymást.

Élet – békés, jámbor, gyöngéd, élvhajász, léha, jóindulatú, vendégszerető, barátságos, toleráns, belátó stb.

Halál – könyörtelen, hidegvérű, durva, erőszakos, perverz, kiégett, magába forduló, fatalista, érzéketlen stb.

Rend – nyugodt, tisztelettudó, alázatos, egyenes, becsületes, kitarító, makacs, rendszerető, akaratos stb.

Káosz – lobbanékony, szenvedélyes, hirtelen haragú, szemtelen, nyakas, vad, kiszámíthatatlan, hazug, képmutató, kárörvendő, szeretlen, szétszórt, szórakozott, tréfás stb.

Senki ne tekintse mindezeket önmagára nézve kötelezőnek, hiszen mindenkinek olyan karaktert kell megformálnia, ami neki tetszik a leginkább. A fentiekén kívül is van még számtalan jellemvonás, mindenki válasszon tetszés szerint!

Erények, hibák, jó és rossz szokások, általános háttér információk

Az itt következők nélkül is el lehet kezdeni a játékot, de azok, akik igazán élethű karaktert terveznek maguknak, nem feledkezhetnek meg ezekről az „apróságokról” sem. Senki sem mondhatja el magáról, hogy tökéletes, bizonyos téren viszont majd mindenki fel tud mutatni olyan dolgot, amire mások nem képesek. Érdemes a KM-mel egyeztetve leírni mindazon dolgokat még az előtörténetben, amelyek később fontosak lehetnek számodra, viszont nem lehet számszerűsíteni őket. Az erények és hibák jelentése nyilvánvaló, némelyikkel már a jellemvonásoknál is találkozhattál. Csakúgy fontossággal bírhatnak valakinek a jó vagy rossz tulajdonságai. Van, aki képtelen korán felkelni, mások horkolnak, vagy nem képesek ellenállni a nőknek, itálnak, és persze olyan is akad, aki gondosan ellenőrzi mindenét lefekvés előtt, vagy soha nem italozik. Az ilyen szokásokból számtalan akad. Ezeket is érdemes egyeztetni a KM-mel, aki ügyel arra, hogy mindezek egyensúlyban maradhassanak – hisz éppúgy elképzelhetetlen, hogy valaki csupa kiváló tulajdonsággal és szokással rendelkezzen, mint ennek az ellen-

kezője.

Ugyancsak érdemes az előtörténetben felírni mindazok nevét, akiket ellenségként, illetve barátként tart számon a karakter, és ide kerülhetnek az ismert városok, országok nevei is.

Célszerű feljegyezni mindazon dolgokat, amelyek félelmet, undort stb. válthatnak ki, illetve amelyek önbizalommal, bátorsággal töltik el a karaktert.

Ezáltal szinte tökéletesen körülírtad a személyt, akivel játszani szeretnél. Ha még nem tetted meg, most a számszerű értékeidet is megalkothatod – aztán már csak arra kell ügyelned, hogy az így kapott karakter minél messzebbre jusson, minél eredményesebben dacoljon a veszélyekkel Ynev végeláthatatlan térségein.

A KARAKTERALKOTÁS SZABÁLYAI

Az eddigiekből már sok mindent megtudhattál a szerepjáték lényegéről, ám most lássuk, hogy mit kell tenned a gyakorlatban ahhoz, hogy játszani tudj!

Először olvasd végig a M.A.G.U.S. játékosok számára írt fejezeteit! Feltételezve, hogy játékos szeretnél lenni, ez elég lesz ahhoz, hogy elboldogulj. Azután keress magadnak társakat – ha nem találsz, marad a már ismert tanács: keress magadnak egy klubot! Döntsd el, hogy milyen fajú és kasztú karakterrel szeretnél játszani. Kezdsnek mindenképpen az emberfaj, és valamely harcos vagy pap főkasztú karaktert ajánlanánk. Ha másképp döntesz, az sem katasztrófa, de tudnod kell: minél specializáltabb egy karakter, minél kisebb 1. Tapasztalati Szinten a harcértéke, annál nehezebb dolgod lesz vele, hisz annál inkább a – kezdetben még csekély – szerepjátékos tudásodra kell hagyatkoznod.

Készíts elő egy karakterlapot (találsz egy mintát e kötet hátuljában, amit érdemes fénymásolni, vagy vened egy csomaggal valamelyik szerepjátékboltban), ceruzát, radírt és a hat- meg a tízoldalú dobókockákat!

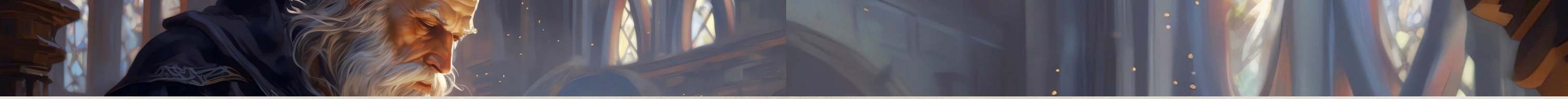
Miután eldöntötted, hogy milyen kaszttal kívánsz játszani, lapozd fel a megfelelő kasztról szóló fejezetet. Elsőként a képességeidet határozd meg a választott kasztnak megfelelő módon (lásd Karakteralkotás I. táblázat). A képességek meghatározásának – a dobások módjának – pontos leírását a *Karakterkasztok* fejezet végén találod meg. Képességeid számszerű értékét írd be a karakterlap megfelelő rovataiba! Képességeid értékének ismeretében meghatározhatod az Életerő és Fájdalomtűrés Pontjaidat (lásd *Életerő* fejezet).

Következzék a harci lehetőségeid felmérése. Ne felejtssd el, hogy minden körülmények között 1. Tapasztalati Szintű karaktert kell alkotnod! Nézd meg a táblázatban (Karakteralkotás II. táblázat), hogy mennyi a Kezdeményező Érték (KÉ) alapja. Ezt írd fel a karakterlap megfelelő rovatába. Majd nézd meg, hogy mennyi Harcérték Módosítót (HM) kapsz Szintenként. Ezt a HM/Szint sorában találod meg. Ennyi pontot oszthatsz el most a különböző harci értékeid között. Döntsd el, hogy ebből mennyit akarsz a KÉ-re áldozni, ám ne feledd, hogy ha az

érték mögött zárójel is van, az abban foglalt számot mindenképpen hozzá kell adnod (ez a legkevesebb, ennél többet is adhatsz) a Támadó Értékhez (TÉ) és Védő Értékhez (VÉ) egyaránt. Tehát csak a maradékot tudod KÉ-hez és CÉ-hez hozzáadni. Nézd meg a TÉ alapodat és a VÉ, valamint a CÉ alapodat is! Az értékekhez add hozzá a kötelező és megmaradt HM pontjaidat. Ezzel megkapod az 1. TSZ-en érvényes harci értékeidet. Amikor 2. TSZ-re lépsz, azaz összegyűjtesz annyi Tapasztalati Pontot, amennyit a táblázat előír, akkor a Harcérték Módosító pontjaidat (HM/Szint) újból eloszthatod a harci értékeid között.

Számold ki a Képzettség Pontjaidat (Kp)! A Kp alaphoz add hozzá a Kp/Szint szerinti pontszámot. Ez az összeg lesz az aktuális Képzettség Pontjaid száma. Miután az Ügyesség 10 feletti részét hozzáadod Kp-id számához, ezt írd zárójelbe aktuális Kp-id mögé. Ezeket szabadon felhasználhatod, csupán tudományos képzettségeket nem vásárolhatsz belőlük. Intelligenciád 10 feletti részét is a Képzettség Pontjaidhoz adhatod, ám az így szerzett Kp-kat kizárólag tudományos képzettségekre fordíthatod.





Minden kaszt minden TSZ-en (az elsón is) bizonyos mennyiségű Kp-t kap, jegyezd fel ezt is!

Írd fel a lapod megfelelő rovatába, hogy melyek azok a képzettségek, amelyekkel alapvetően, minden Kp rááldozása nélkül is rendelkezzel! Ezek felsorolását megtalálod a kaszt leírásában. Most válassz ki olyan képzettségeket, amelyekkel pluszban szeretnél rendelkezni. Minden képzettségnek van ára, ezt megtalálod a *Képzettségek* fejezetben, a leírásukkal együtt. Annyi új képzettséget választhatsz magadnak, amennyire az aktuális Kp-idből futja. Ha kiválasztottál egy képzettséget, akkor annak az „árát” le kell vonnod az aktuális Kp-id számából. Ha azonban egy képzettséget egyszer már megszerezted, azzal többé nincs gondod: a karaktered egész életére megmarad. Az így választott képzettségeket is írd fel a megfelelő rovatba.

Amennyiben olyan kasztot választottál, amelynek tagjai képesek varázsolni, határozd meg a mágia használatához szükséges értékeket is – ezeket megtalálod a kasztok leírásában, illetve a hozzájuk tartozó mágia fejezetek varázslatrendszer leírásában.

Ha van Pszi képzettséged, akkor határozd meg Pszi értékeidet is. Ezeket a *Pszi* fejezetben találod meg.

Számold ki a Tudatalatti Mágiaellenállásodat mind az Asztrál-, mind a Mentálmágiákkal szemben – a *Pszi* fejezetben találod ezt is –, és ha van Pszid, akkor a tényleges Pszipajzsokkal növelt Mágiaellenállásodat is fel kell jegyezned.

Most jutottunk túl karaktered megalkotásának első felén. A további teendők: találd ki a karaktered nevét, válaszd ki, hogy Ynev mely részén született. Elképzelhető, hogy ez némiképp befolyásolja az értékeidet, így ezt érdemes előre eldönteni. Határozd meg, hogy mennyi idős a karaktered – ezt az *Idő* alfejezetben talált információk segítségével teheted –, kérdezd meg a KM-edet, hogy az ynevi időszámítás szerint mennyit írtok. Ebből a két adatból kiszámolhatod, hogy mikor született a karaktered. Olvasd el Ynev leírásában az erről a vidékről szóló részt! Ez meghatározza, hogy milyen nyelveket beszélsz, és milyen vallás (vallások) vált (váltak) számodra elfogadhatóvá. Ezekhez a kötöttségekhez alkalmazkodnod kell. Válassz magadnak az uralkodó vallás panteonjából egy istent – azt, amelyik a legszimpatikusabb neked. A választott vidék öltözködési szokásait nem kötelező követned, az ott kedvelt fegyvereket sem muszáj elfogad-

nod, de ha nem így teszel, az előtörténetedben utalnod kell az okára. Írd fel mindezeket (név, szülőföld, isten, születés dátuma, beszélt nyelvek).

Most lapozz a *PéNZ* fejezethez, és az ott leírtak alapján határozd meg, hogy mennyi pénzed van! A pénzedből végy magadnak felszerelést és fegyvereket. A fegyverek harcértékekkel bírnak, amelyek módosítják a te harcértékeidet – a szükséges módosítások után lesznek meg a végleges harcértékeid. Pl.: ha 1. TSZ-ű harcos vagy, az Erőd 18, Gyorsaságod 15 és Ügyesség 14, akkor a TÉ-d alapja $20 + 8 + 5 + 4$, azaz 37. Ehhez hozzájön az erre szánt HM/Szint, ami legyen most 4. A TÉ-d jelen pillanatban (ha nem viselsz olyan páncélt, aminek MGT-je van, azaz csökkenti a Gyorsaságodat és Ügyességedet) 41. Ha vásárolsz magadnak egy lovagkardot, és van megfelelő képzettséged (fegyverhasználat a lovagkardra), akkor a TÉ-dhez hozzá kell adnod a lovagkard TÉ-jét, azaz 10-et. Így amikor a lovagkarddal harcolsz, az aktuális TÉ-d $41 + 10$, azaz 51 lesz. Ha más fegyverrel harcolsz, akkor a másik fegyver TÉ-jét kell hozzáadnod a saját TÉ-dhez. És ugyanez igaz a KÉ-re, VÉ-re és a CÉ-re is! A felszerelési tárgyaidat, fegyvereidet és maradék pénzedet jegyezd fel a karakterlapra! Ha tovább költszel vagy ellopják a pénzedet, netán valamely fegyveredtől vagy tárgyadtól válsz meg, akkor azt le kell radiroznod a lapodról.

Legvégül érdemes feljegyezned azt a Tp mennyiséget, amely ahhoz kell, hogy következő TSZ-re lépj, valamint a saját nevedet és a karaktered megalkotásának (valóságos) dátumát.

Kész. Megalkottad a karakteredet. Kalandra fel!

A fentiekből kiviláglik, hogy nem túl egyszerű, és meglehetősen időigényes feladat megalkotni egy-egy új karaktert. Persze minél gyakorlottabb leszel, annál könnyebben megy majd, de arra számíts, hogy eleinte úgy fél órát mindenképpen igénybe vesz. Ám nem kell elkedvetlenedned: karakterrel – mindaddig, míg él – nem csak egy kalandban vehetsz részt, hanem számtalanban. Csak akkor kell újat alkotnod, ha meghalt vagy ha te úgy döntesz, ideje megválnod tőle. Esetenként a KM-ed is javasolhatja a váltást – a játék és a játékosok jól felfogott érdekében. Légy belátó, hogy hosszú életű lehess Ynev világán!

Arról, hogy a játék maga hogyan folyik, a *Példajáték* fejezetben találhatsz további információkat.

KÉPESSÉGEK

A karakterek cselekedeteinek sikerét, harci és egyéb képességeit a Tapasztalati Szint mellett a tulajdonságaik határozzák meg. Ezek a tulajdonságok egy személy veleszületett és gyakorlással, tanulással megszerzett alapképességeinek jellemzői. Értékeik függnek a kiválasztott kaszttól, és nagymértékben a szerencsétől, akár a valóságos életben. A tulajdonságok értékei 1-től 20-ig változhatnak, és minél magasabb egy érték, annál közelebb áll a tökéletességhez. Az átlagérték 12, a 19-es és 20-as tulajdonság értékek pedig oly ritkák, hogy csak különleges iskolák vagy óriási szerencse, azaz kivételes adottság révén van mód a megszerzésükre. A M.A.G.U.S. tíz különböző tulajdonságát hat fizikai és négy szellemi képességre bontjuk. Fizikai tulajdonságok az Erő, az Állóképesség, a Gyorsaság, az Ügyesség, az Egészség és a Szépség. Szellemi jellemzők az Intelligencia, az Akaraterő, a Műveltség, és az Asztrál.

Erő

Ez az egyik legnyilvánvalóbb képesség, a karakter fizikai erejéről tájékoztat. Megmutatja, hogy bírja a személy a hirtelen fizikai terhelést, milyen maximális erő kifejtésre képesek az izmai. A rövid izommunkával kapcsolatban használjuk. A hosszú, kevésbé intenzív, de folyamatos megterhelés mutatója az Állóképesség. Az Erő fontos szerepet kap a közelharcban és a fegyver hajtásában is, és a harcosok egyik meghatározó tulajdonsága. A 7-8 körüli Erő az íróasztalnál vagy ágyban tespedők sajátja, inkább az erőtlenség, mint az erő nagysága. Az átlagérték, amivel a legtöbben rendelkeznek 12. A 18-as és annál magasabb erővel rendelkezők igazán ritkaságszámba mennek. Káprázató dolgokra képesek: acélt hajlíthatnak meg pusztá kézzel, ütések nem ritkán csontokat zúznak szét. Az Erő 10 feletti része hozzáadódik a TÉ-hez, és 16 felett pontonként +1 Sp sebzést eredményez közelharcban használatos fegyverek esetén.

Gyorsaság

Gyorsaságon egy karakter reakcióinak sebességét értjük. Ez a szám megmutatja az illető sebességét, tehát azt, hogy milyen gyorsan futhat valaki, viszont jellemzi a cselekvések gyorsaságát is. A helyzetfelismerés sebességére is utal, ami alatt nem a tudatos gondolkodást, hanem az ösztönös veszélyfelismerést értjük. Tehát nem ez dönti el, hogy valaki milyen gyorsan fejt meg egy logikai feladványt, de azt igen, hogy a karakter el tud-e ugrani egy felé száguldó lovas elöl. Sokat számít a Gyorsaság a harcban is. Egyrészt vitathatatlan szerepe van a támadás előli kitérésben, másrészt a karakter saját támadásának eredményességében. Ugyanis minél gyorsabb a támadás, hátrítása annál nehezebb. A támadás pillanatát is befolyásolja ez az érték, így 10 feletti része hozzáadódik a KÉ-hez, továbbá a TÉ-hez és a VÉ-hez. Az átlagnál sokkal alacsonyabb Gyorsasággal rendelkező-

ket könnyen elűtheti egy ló, amelyet kantáron vezettek, és az illető jobban jár, ha nem kacérkodik a harcművészetek tanulásának gondolatával. A kiemelkedően magas Gyorsaság lehetővé teszi akár a kilótt nyílvevesszők megragadását is vagy az asztrálról leeső boros kupa elkapását, mielőtt az a földre érne, hogy akár egyetlen csepp drága nedű is kilötytyenne belőle.

Állóképesség

Az Állóképesség a karakter kitartásának, fizikai tűrőképességének mutatója. A harcos és harcművész kalandozók fontos tulajdonsága, és szerepe van az Fp meghatározásában is. Minél magasabb valakinek az Állóképessége, annál jobban tűri a fájdalmat és a folyamatos megterhelést. Tovább tud megállás nélkül harcolni, lovagolni vagy futni, jobban ellenáll a fájdalomnak és a hidegnek. Az átlagnál jóval alacsonyabb Állóképességűek már rövid futás vagy munka után is kifulladásnak, arcuk kipirul, izmaik fájdalmasan sajognak. Az átlag, a 12-es érték ebben az esetben is a hétköznapi emberének felel meg. A 18-as vagy annál nagyobb Állóképesség lehetővé teszi több tucat mérföld lefutását, 25-30 percnyi aktív küzdelmet, nehéz terhek folyamatos cipelését. Az Állóképesség 10 feletti része hozzáadódik az Fp alaphoz.

Ügyesség

E tulajdonság alatt a mozgáskoordinációt és összehangoltságot értjük. Az agy és az izmok tökéletes összhangja szükséges az igazán finom és összetett mozgások kivitelezéséhez, és ennek mutatója az Ügyesség. A kézügyességet éppúgy ide soroljuk, mint a szem-kéz összehangoltságát célzott lövés esetén. Meghatározó szerepe van az alvilági képzettségek legtöbbjében: a zárnyitásban, a zsebmetszésben, a lopakodásban. Ezért ez a szerencsejátékosok egyik legfőbb képessége. Az Ügyesség fontos a közelharcban, hiszen a legjobb technika is veszendőbe megy, ha a test nem azt hajtja végre, amit az elme diktál. Ügyességhez kapcsolódik még az egyensúlyérzék is, így sokat segít a magas Ügyesség érték a kötéláncban vagy zsonglörködésben. Az átlagtól messze elmaradó Ügyességgel a karakternek komoly feladat lehet elkapni egy labdát vagy egy kézzel vinnie egyszerre három poharat. Különösen kiemelkedő Ügyességgel viszont gyönyörű bűvészműtáványok hajthatók végre, és a szerencsejátékok eredményei is befolyásolhatók, persze kellő gyakorlás után. Az Ügyesség 10 feletti része hozzáadódik mind a TÉ-hez, a VÉ-hez és a CÉ-hez. Hatással van az elsajátítható képzettségek számára, 10 feletti része a Kp-hoz is hozzáadódik. Ezek a pontok viszont nem használhatók tudományos képzettségek tanulására. A százalékos képzettségek esetében az Ügyesség 10 feletti része képezi a karakter alap százalékkértékét.



Szépség

Ismét egy kevés magyarázatra szoruló tulajdonság. A Szépség nem más, mint egy karakter fizikai megjelenésének jellemzője. A magas Szépség segít a könnyű kapcsolatteremtésben, különösen, ha az ellentétes nem képviselőjével kíván összeismerkedni a karakter. A magas Szépség igazi értéke számmal nem mérhető, de meg kell mutatkoznia a szerepjátékban. A szerencsejátékosok, különösen a bárdok, szinte létfontosságú tulajdonsága. A fizikai fellépés fontosságát a legtöbb játékos rendszerint később ismeri fel, mint a többi tulajdonság értékét, mert csak a játék közben mutatkozik meg az igazi jelentősége: a karakter megalkotásakor, más ponttal összefüggésben nem. A rendkívül alacsony Szépség sokszor megbosszulja magát a karakter életében: sokan bizalmatlanok lesznek vele szemben, és még akkor is harcra kerülhet a sor, ha ez egyik félnek sem volt határozott szándéka. A magas Szépségű karakter élete soha nem lehet nyugodt a másik nem képviselőinek érdeklődésétől, sokkal könnyebben érheti el a céljait szép szóval és hízelgéssel, mint kevésbé szép társai.

tolvajok és fejjavadások is híresek lehetnek magas Intelligenciájukról. A tények logikus egymás után fűzésén, teóriák és önálló vélemény kialakításán kívül az Intelligencia nagysága hatással van a Pszi-pontok számára is. Az alacsony Intelligencia magában hordozza azt, hogy a karaktert kihasználják, átverhetik, és ő ebből semmit sem vesz észre. Magas Intelligenciával a karakter igazi eredményeket érhet el a tudományos képzettségekben, és sokszor viheti előre kalandozó társait a cél felé, mert képes a hiányzó láncszemek megalkotására, észrevételére kevés tény birtokában is. Az Intelligencia 10 feletti része hozzáadódik a karakter Pszi-pont alapjához, és Kp alapjához is. Ezeket a Kp-kat azonban kizárólag tudományos képzettségekre fordíthatja.

Akaraterő

A Mentáltest másik összetevője az Akaraterő. Lényeges szerepe van az agy felsőbbségének fenntartásában a test igényeivel szemben, legyen az valamely kísértés vagy a test kíntása. A fájdalom eltűréséhez ez adja a lelki, szellemi alapot, a fizikait pedig az Állóképesség. Úgy is megfogalmazhat-



Egészség

Ez a tulajdonság jellemzi a karakter ellenállóképességét betegségekkel, mérgekkel és sérülésekkel szemben. Értéke nem függ össze a fizikai erővel, inkább a szervezet belső egyensúlyának harmóniájával, a jó kondícióval. Elképzelhető, hogy egy illető izmai szinte vasból vannak, védekező rendszere mégis megtörik egy enyhe fertőzés hatására. A nagyon alacsony Egészségűek sokszor betegszenek meg, gyengének érzik magukat, és a mérgek is súlyosan hathatnak rájuk. Magas Egészség értékkel viszont a köznapi kórok többsége elkerüli a karaktert, a romlott étel sem jelent mindig gondot, szinte vasgyomorral táplálkozhatnak. Az Egészség tulajdonság 10 feletti része hozzáadódik a mérgek és betegségek elleni ellenállás értékéhez, továbbá a karakter Ép-ihez.

Intelligencia

A karakter Mentáltestét a könnyebb kezelhetőség végett két különböző tulajdonságra osztja fel a M.A.G.U.S. rendszere: az Intelligenciára és az Akaraterőre. Előbbi a gondolkodási képességet, az események logikus rendszerének átlátását, és globális szemléletű világvé kialakítását teszi lehetővé. Ez a mágiahasználók számára elengedhetetlen, de a bárdok,

juk, hogy az Állóképesség megmutatja, mennyit bír ki az adott szervezet, az Akaraterő pedig azt mutatja meg, hogy a karakter szerint mennyit bír ki. A lelkiert tudatos megjelenése mellett komoly szerepe van a Mentáltest védelmében is, mert ennek 10 feletti része képezi a karakter Tudatalatti Mágiaellenállását a mentális támadások ellen. Az alacsony Akaraterővel bírók sokszor hagyják magukat sodródni az eseményekkel, nem érznek magukban elég kitartást és elszántságot arra, hogy saját biztonságuk vagy kényelmük ellenére befolyásoljanak történéseket. Magas Akaraterővel a karakter le tudja győzni saját félelmeit és fájdalmát, és egész valóját igazi céljainak szentelheti. Az Akaraterő 10 feletti része hozzáadódik a karakter Fp alapjához.

Asztrál

A karakter Asztráltestének jellemzésére szolgáló érték. Az érzelmi stabilitás mértéke; minél nagyobb, a karakter annál pontosabban ura a benne kavargó érzelmeknek. Ha az Asztrál alacsony, a karaktert könnyen magával ragadhatják indulatai, a logika és észérvek helyett hangulatok, érzelmek irányítása alá kerülhet, különösképp, ha a helyzet is ennek kedvez, például nagy lelki csapás vagy szörnyű bosszú ese-

tén. Magas Asztrállal az érzelmek ugyanúgy jelen vannak, de a karakter higgadtan tudja szemlélni őket: meg tudja határozni, hogy mennyiben befolyásolhatják a cselekedeteit az érzelmek, mérlegelni képes azok fontosságát. Az Asztrál tulajdonság 10 feletti része jelenti a karakter Tudatalatti Mágiaellenállását az Asztrálmágia ellen. Tehát minél magasabb ez az érték (azaz minél inkább ura indulatainak), annál kevésbé tudják az érzelmeket manipuláló varázslatok kibillenteni stabilitásából a karaktert.

Műveltség (Csak NJK-k számára!)

Ez a tulajdonság a karakter tájékozottságáról ad felvilágosítást. Értékének nagysága jelzi, hogy a karakter mennyit ismer – speciális képzés nélkül – világának kultúrájából, történetéből, szokásaiból, népeiből. Ez képzettségekkel is megismerhető, de a globális kép kialakításában a jelentős szerep a Műveltség. A Műveltség befolyásolja e képzettségek tanulását is, mert a 10 feletti része hozzáadódik azokhoz a Kp-hoz, melyek műveltségi és tudományos képzettségekre használhatóak. Az alacsony Műveltségű karakter zavarba jön, ha számára ismeretlen kultúrával találkozik, elveszti nyugalmát, és agresszívvé vagy kétségbeesetté válik. Tudatlansága sokszor sodorhatja veszélybe, és állandóan meg kell hajolnia a nála magasabb Műveltségűek előtt, akiknek világszemlélete, tudása annyival nagyobb tapasztalatot tükröz. A magas Műveltség ennek ellenkezője, rálátást biztosít az összefüggésekre, amelyek gondos alapokat igényelnek. Ilyenek a történelem, a művészetek, a különböző népek szokásai.

Képességpróba

Minden olyan esetben, mikor a karakter képességei döntően befolyásolják az események kimenetelét, képességpróbát kell tenni. A képességpróba során a játékos K10-zel dob. Amennyiben a dobás eredménye kisebb az adott képesség 10 feletti részénél, a próba sikeresnek minősül. Ha nagyobb, a próbát elvétette, ha egyenlő vele, újabb dobásra jogosult. Például, ha egy karakter fel akar emelni egy nagy és nehéz tárgyat, melyről nem egyértelmű, hogy képes a megmozdítására, a KM képességpróbát kérhet tőle. Ha Ereje 10 feletti részénél kisebbet sikerül dobnia, felemelte a tárgyat. Ha a dobás eredménye nagyobb, nem tudta elmozdítani az akadályt. Ha a dobás eredménye egyenlő Ereje 10 feletti részével, újra próbálkozhat. Természetesen csak annyiszor, ahányszor a KM ezt az adott helyzetben lehetségesnek ítéli.

Előfordulhat, hogy a KM nehezíteni vagy könnyíteni kívánja a dobást, a helyzetnek megfelelően. Ha a feladatot egyszerűnek ítéli, a játékos dobhatja pluszokkal a képességpróbát. (Azt, hogy mennyi pluszsal, a KM dönti el.) Ilyenkor az adott képességhez kell hozzáadni a pluszt és úgy dobni. Tételezzük fel, hogy az előbbi tárgynak jó a fogása és a karakter gyakran emelget

nagy súlyokat. Ilyenkor a KM engedélyezheti, hogy az Erőpróbát – a képességpróbák közül azt, amelyik az Erőre vonatkozik – +2-vel dobhassa. Ekkor a játékos hozzáadja Erejéhez a +2-t, így veszi a 10 feletti részét, és ennél kell kevesebbet dobnia. Ha a KM nehezíteni kívánja a képességpróbát, akkor mínuszokkal dobhat. Tegyük fel, hogy a tárgynak még sincs fogása, sőt, nedves, ezért csúszós is. Ekkor kérheti, hogy a játékos -2-vel tegyen Erőpróbát. Ez esetben persze az Erőből le kell vonni a 2-t és így venni a 10 feletti részt, majd megtenni a dobást.

Képességpróba minden képességből tehető. Az Erőpróbát általában akkor használják, ha valamely nagy erőfelfejtés sikerének eldöntésére van szükség. A Gyorsaságpróbát olyankor, ha valaminek a felismerése kérdéses, esetleg valami elől kell elugrani vagy valamit elkapni. Az Ügyességpróbát a gyakorlati betegegek, mérgezések leküzdésekor játszik szerepet. A Szépségpróba olyankor számít, ha a játékos szimpatikussá kíván válni valaki számára, netán megpróbálja elcsábítani. Az Intelligenciapróba dolgok, logikai láncok felismerésekor számíthat; az Asztrálpróba a nyugalom megőrzésekor, az Akaraterőpróba pedig magáért beszél – az akarat próbája.

Életkorok

Karaktere életkorát mindenki szabadon megválaszthatja, ám érdemes gondosan mérlegelni: a serdülő- és aggastyánkor nem szerencsés a játék szempontjából. A játékos által kidobott képességek a karakter indításkor választott életkorára érvényesek. A következő táblázat megmutatja, hogy a karakterek képességei miként csökkennek, illetve növekednek életkoruk változásával:

Fizikai képesség csökkenés

Korkategóriák	E	ÁK	GY	ÜGY	EG	SZ
I. serdülőkor	-2	-1	0	0	0	0
II. ifjúkor	0	0	0	0	0	0
III. középkor	0	0	-1	-1	0	-1
IV. meglett kor	-1	-1	-3	-2	-1	-3
V. idős kor	-3	-3	-5	-4	-2	-3
VI. aggastyánkor	-5	-5	-7	-6	-4	-4

Korkategóriák

Faj	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Ember	13–16	17–30	31–42	43–55	56–75	76–
Elf	30–50	50–1400	1401–1600	1601–1800	1801–1900	1900–
Félelf	16–22	23–110	111–130	131–150	151–170	171–
Törpe	25–40	41–350	351–600	601–680	681–750	751–
Ork	15–19	20–120	121–200	201–230	231–260	261–