

A további Szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	Fok/%
2.	Értékbecslés	Af
2.	Zsonglörködés	Af
2.	Kocsmai verekedés	Af
3.	Ökölharc	Af
3.	Csomózás	Af
3.	Tánc	Af
4.	Kocsmai verekedés	Mf
4.	1 Fegyverdobás	Mf
4.	Kötélékből szabadulás	Af
4.	Etikett	Mf
5.	Hamiskártya	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Hátbaszúrás	Af
7.	Szexuális kultúra	Mf
8.	Hangutánzás	Mf

A Bárdmágia

A varázshasználók hatalma a M.A.G.U.S.-ban számértékkel is mérhető. Az egyik érték, a maximális Mana-pont (max. Mp) jelen esetben arról árulkodik, hogy a bárd egyszerre maximum mekkora energiaigényű varázslatot képes végrehajtani. Vagyis, hogy egyszerre mennyi Mana-pontot tárolhat elméjében, és fordíthat varázslatok létrehozására. A max. Mp kizárólag a Tapasztalati Szint és a bárd Intelligenciájának függvénye.

E sajátos adottság részletes ismertetését a Mágiarendszer, Bárdmágia című alfejezetében találják az érdeklődők.

Különleges képességek

A bárdok elsődleges különleges képessége a Bárdmágia varázslatainak használata. A bárd karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten az Intelligenciájának 10 feletti részével növekszik.

A bárdok másik különleges képessége a tárgyakhoz kötődik. 4. TSZ-től megérzik – pszi vagy mágia alkalmazása nélkül is –, ha egy tárgy mágikus tulajdonságokkal bír. Azt, hogy ez miféle, nem tudják megítélni, de az 6. TSZ-től már azt is meghatározzák, hogy körülbelül – azaz évszázadra pontosan – mikor készítették az adott tárgyat. A 9. TSZ-től kezdve már átlátják történetét, és ha kell, fel tudják idézni készítésének és használatának legendáját is.

Tapasztalati Szint (TSZ)

Kezdetben a bárdok – a 3. TSZ-ig – könnyen lépnek Tapasztalati Szintet, ettől kezdve egyre nehezebben és nehezebben, míg végül a nyolcadik után feladatuk ismét könnyebbé válik. Így Yneven meglehetősen sok 3. és 4. TSZ-ű bárd található, magasabb TSZ-ű csak elvétve – ám akad pár kiemelkedően nagyhatalmú, lenyűgöző tudású muzsikás vándor is.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0–170	1.
171–350	2.
351–1000	3.
1001–2200	4.
2201–4400	5.
4401–7500	6.
7501–15 000	7.
15 001–30 000	8.
30 001–55 000	9.
55 001–75 000	10.
75 001–95 000	11.
95 001–145 000	12.

Minden további Szinthez +40000 TP kell.

A bárdok fegyvertára

A bárdok fegyvertára sokszínűségében és gazdagságában a harcosokéhoz mérhető. Az egyetlen megkötés, amihez a bárdok általában ragaszkodni szoktak, hogy nehézbéretű, súlyos, kétkezes fegyvereket nemigen viselnek, pajzsot ritkán használnak. A tolvajokhoz hasonlóan kedvelik a könnyű, jól forgatható kardokat és a hajítófegyvereket. A legáltalánosabb fegyverük – persze a lanton kívül – a hosszú, egyenes, egykezes kard, az ilanori/yllinori neveltetésűeknél ehhez járul az íj.

A bárd karakter rendkívül szerteágazó képzettségekkel bír; voltaképp már az induláskor többkasztúnak számít. A vele való játék rendkívül élvezetes, ám meglehetősen mennyiségű tapasztalatot és jókora önmérsékletet igényel – ezért csak gyakorlott játékosoknak ajánlhatjuk.



PAP FŐKASZT

Pap

Paplovag

A felsőbb lények hatalma egyenes arányban áll híveik számával, s ha valamegyikük kultusza követők nélkül marad, nem nyilvánul meg többé Ynev Elsődleges Anyagi Síkján...

...Ynev létének záloga az istenek hatalmi egyensúlya. Egyetlen világ sem vészelteti át a csapást, melyet a birtoklásért folytatott háború jelent...

...a világ minden korában akadnak égi lényegű hősök, akik az egyensúlyt a gonoszág minden hatalmával dacolva szavatolják.

Enika Gwon

Valamennyi főkasztba tartozó karakterre igaz, de a Pap esetében fokozottan érvényesül a tétel, miszerint a karakterek nem egyformák, ezért nehéz általánosságban beszélni róluk. A probléma a Pap főkasztnál azért ilyen szembeötlő, mert a papok és a paplovagok legmeghatározóbb tulajdonsága az, hogy melyik istent szolgálják. Márpedig ahány isten, annyiféle pap és paplovag létezik.

A M.A.G.U.S.-ban sem egyetlen pap és paplovag kaszt kapott helyet. Ha annyi nincs is, ahány isten lakja Ynev egét – ennyi változat leírása helyszűke miatt amúgy sem lehetséges –, épp elég ahhoz, hogy mindenki találjon köztük kedvére valót. Választásunk elsősorban azokra az istenekre esett, melyek papjai (a továbbiakban, amikor erre külön nem

térünk ki, a papok megnevezésbe automatikusan beleértjük a paplovagokat is) szerintünk játékos által is megszemélyesíthetők. A többieket egyelőre a KM fogja irányítani, illetőleg később, külön kiadványokban adunk róluk számot.

A Pap főkasztba tartozó karakter számára elsődleges fontossággal bír istene személye. Őt szolgálja, az ő tanait követi, az ő magasabb rangú papjainak engedelmeskedik. Sűrűn imádkozik és mindig szeme előtt tartja vallása, istene érdekeit – sokkal inkább, mint a sajátját.

A papnak csak egyetlen istene lehet. Ha az adott vallás több istent ismer, a pap természetesen azokat is tiszteli, azokhoz is imádkozhat, sőt – ha az, amiért fohászodik, kifejezetten egy másik isten illetékessége

– csak ahhoz intézi szavait és áldozatát. Az ő istene azonban egyetlen, ő mindenekelőtt azt az egyet szolgálja és imádja.

Ha egy pap elhagyja istenét és egy másikat kezd imádni, papi mivolta kérdőjeleződik meg. E törés jelentkezik a játékban is.

Ha új istene ugyanahhoz a panteonhoz tartozik, mint az előző, akkor a pap 30 napon át nem képes a Nagy Arkánium litániáit és rituáléit alkalmazni, és a Kis Arkánumból is csak azon szférákba tartozókat használhatja, melyeket mind régi, mind új istene elfogad. A 30 nap elteltével teljes értékű papjává válhat az új istennek.

Ha új istene más panteonból való, mint az előző, akkor a Nagy Arkánium tudományát 3 évig nélkülöznie kell. A Kis Arkánumból csak azokat használhatja, melyeket új istene megenged számára.

Ha a pap vallást vált, képzettségei és képességei megmaradnak ugyan, ám Mana-pontjai 3 Tapasztalati Szintnek megfelelő mértékben csökkennek.

A Pap főkasztba tartozó karakterek képességeit az alábbi táblázat szerint kell kidobni:

Pap főkaszt, karakteralkotás I. táblázat:

Képességek	Pap	Paplovag
Képességek	Pap	Paplovag
Erő	2K6+6	K10+8+kf
Állóképesség	2K6+6	K10+8
Gyorsaság	3K6 (2x)	3K6 (2x)
Ügyesség	3K6 (2x)	3K6 (2x)
Egészség	K10+8	K10+10
Szépség	K10+10	K10+8
Intelligencia	K10+8	2K6+6
Akaraterő	K10+8+kf	K10+8
Asztrál	K6+12+kf	K6+12

(2x) – a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít
+ kf – különleges felkészítés

A Pap főkasztú karakter különféle értékeinek és pontjainak kiszámításában az alábbi táblázat nyújthat segítséget:

Pap főkaszt, karakteralkotás II. táblázat:

	Pap	Paplovag
KÉ alap	5	5
TÉ alap	17	20
VÉ alap	72	75
CÉ alap	0	–
HM/Szint8 (3)	9 (3)	9 (2)
Kp alap	6	5
Kp/Szint	10	5
Ép alap	6	8
Fp alap	6	7
Fp/Szint	K6+2	K6+5

A papok varázslása

A Pappmágia tudományát rituálék és litániák alkotják. Olyan szertartások, melyek gyakorlati hasznára rég rájöttek már, ám az okok – hogy mi miért történik – nagy része homályos. A legnagyobb papi varázstudók szerint a Külső Síkok lényei neve, és más, a szertartásokhoz – rituálékhoz és litániákhoz – használt szavak alkalmasak arra, hogy megkössék a manát, azonban mind-mind különböző módon. A papi varázslatok szigorú sorrendben meghatározott szavakból állnak, melyek kimondása eredményezi a hatást. Az első szó mindig az úgynevezett Nyitó Szó. Ez megnyit egy csatornát valamely – a papi varázslathoz szükséges – Külső Síkra. Ahhoz, hogy sikerüljön, a papnak mentális energiáit és vallásának felszentelt szimbólumát is fel kell használnia.

A papok és paplovagok mágikus hatalma a M.A.G.U.S.-ban számértékkel is kifejeződik. Ez mutatja, hogy az illető legfeljebb mekkora energiaigényű varázslatot képes végre-

hajtani, hogy egyszerre mennyi Mana-pontot tárolhat elméjében és fordíthat varázslatok létrehozására. Ezt a számot maximális Mana-pontnak (max. Mp) nevezzük, mely a kaszt és a Tapasztalati Szint függvénye. Hogy az adott alkasztok esetében mennyi, az azok részletes leírásában szerepel.

A többi varázshasználó kaszttal ellentétben a pap mentális energiáinak felszabadítását nem bonyolult koncentrációs gyakorlattal éri el, nem is transzállapotban – mélyes hite segíti az eredményhez. Ez persze nem azt jelenti, hogy varázslás közben nem kell koncentrálnia – hisz a szavak kimondása oly bonyolult hangképzést kíván, ami kellő odafigyelés és koncentráció nélkül nem sikerülne. A Szent Szimbólum elsősorban ezt a koncentrációt segíti, illetve állandó visszacsatolást jelent a Külső Síkokhoz és istenéhez. Valójában nem más, mint a pap hitének anyagi megtestesülése. Abban az esetben, ha a paptól elveszik szimbólumát, nem tud varázsolni. Legalább látnia kell, ám ilyenkor max. Mp-inek csupán 2/3-át tudja felhasználni egy varázslathoz. Ahhoz, hogy teljes mértékben képes legyen mágiáját használni, szimbólumát a kezében kell fognia, de legalábbis érintkeznie kell vele.

A Szent Szimbólum

A Szent Szimbólum valamely vallás, egy valláson belül pedig valamely isten hatalmának jelképe, a pap belévetett hitének anyagi megtestesülése, mely komoly mágikus hatalommal egyenértékű. A szimbólum elkészítése hosszú és fáradságos feladat, akárki nem is képes megcsinálni. Először magát a formát kovácsoltatják, faragják ki vagy készítik el – általában mesteremberek segítségével. Azután következik a Felszentelés szertartása, majd az Áldás. Ekkor már majdnem teljesen kész a Szent Szimbólum, csupán egy évet kell egy templom oltárán töltenie úgy, hogy a templom főpapja minden nap istenének ajánlja. Látható, hogy a Szent Szimbólum elkészítése hosszú és nem is egyszerű feladat, ugyanakkor a pap hatalmának egyik fő eszköze. Ezért a papok ezt az életükben is jobban őrzik – elvesztése vagy megsemmisülése a legnagyobb csapás, ami egy papot érhet.

Áldozat

A papok istenüknek, olykor a panteonba tartozó más istenek is áldozatot mutatnak be. Erre mindig szükség van, valahányszor egy-egy különösen nehéz és veszélyes dologba fognak bele, vagy valamit nagyon szeretnének elérni. Az Áldozattal istenük segítségét kérik, jelet vagy jóslatot, máskor a bocsánatát kívánják elnyerni. Az Áldozatnak két formája, és nagyon sok – istenenként különböző – módja van. Az egyik forma, amikor a pap valamely kedves dolgát – lehet tárgy, vagy élőlény – ajánlja fel istenének. Ezzel a lemondással utal arra, hogy az isten jóindulata mennyire fontos számára, vagy – ha engesztelő áldozatról van szó –, hogy mennyire szeretné elnyerni a bocsánatát. A másik forma egyszerű rituális áldozat, amikor nem a saját, hanem istene kedvelt dolgát áldozza fel, juttatja el istenének. E második forma néha igen nehézkes lehet, hisz némely isten csak a különleges dolgokat szereti. Máskor egészen könnyű: beéri italáldozattal. Ha a pap elmulaszt Áldozatot bemutatni, vagy a kéréshez, netán a leve-

zekelni kívánt bűnhöz képest kis Áldozatot mutat be, istene megbüntetheti. Azt, hogy miképpen teszi, a KM dönti el.

Minden istennek másképp kell áldozni. Álljon itt néhány mód, és azon belül néhány példa:

Italáldozat: A pap a földre, tűzbe, vagy levegőbe loccsantja istene kedvelt italát. Ez lehet bor, vagy más drága, értékes nedű. A Pyarroni istencsalád tagjai közül Kyel, Darton, Uwel és Antoh kedvelik az italáldozatot. Kyel és Uwel azt, ha a tiszta, hígítatlan bort a földre loccsantják; Darton azt, ha a vérrel – a pap saját vérével – kevert bort a tűzbe önti; Antoh a tengerbe várja jussát.

Ételáldozat: A pap az oltárra helyezi, az isten szent állata elé veti, vagy elégeti az isten valamely kedvelt eledelét. Arel, egyes elf kalahorák és Kaoraku, a niarei sárkányisten igénylik az effajta Áldozatot.

Tárgyáldozat: A pap valamely, az isten által kedvelt tárgyat helyez az oltárra. Van olyan isten, mint például Sogron, akinek a tárgyat el kell égetni, megint másnak barlangba, esetleg tengerbe kell dobni. Efféle tárgy lehet a pap hajtincse, de értékes szobor vagy fegyver is – a lényeg az, hogy valamilyen kötődjön az isten funkciójához.

Élőáldozat: A pap istenének valamilyen élőlényt áldoz – általában szent állatának kedvelt eledelét. Ezt megteheti úgy is, hogy a templomban vagy szentélyben lakó állat elé veti, de úgy is, hogy előbb – az Áldozó szertartás során – megöli, majd elégeti, netán a tengerbe veti, a földbe temeti. Gyakran az áldozat véréből inni is kell, megint máskor csak a vért kell kiloccsantani. Tharr és Ranagol hívei közt gyakoriak az emberáldozatok, ám ezt a Pyarroni Paktum tiltja, és az efféle emberáldozatokra az Inkvizítorok Szövetségének különleges megbízottai vadásznak.

Az Áldozathoz használatos mágia leírását lásd a *Pappmágia* című fejezet, Kis Arkánium litániái között, a *Szertartás* varázslat leírásánál.

Ha az Áldozatot elfogadta az isten, akkor maradványainak is nyomuk vész (az oltárról eltűnik az odahelyezett ajándék, a kupából a maradék néhány csepp ital, az áldozati állat teteme semmivé lesz); ez mindenképpen jó ómen, és azt jelenti, hogy az isten elégedett. Ha mindez nem történik meg, az rossz ómennek számít, és azt jelzi, hogy az isten elégedetlen vagy nem támogatja a pap kérését.

A pap Mana-pontjai

Ahhoz, hogy a pap elméjébe Mana-pontokat gyűjtsön, imádkoznia kell. Ez az Ima nem igényel Mana-pontot, mindössze 40 kör elmélyült koncentrációt, miközben az illető rituális kérését szavalja, és a kezében kell tartsa Szent Szimbólumát. Az Ima után elméje feltöltődik manával a max. Mana-pont értékére – hogy ez mennyi, csupán a TSZ-től függ. Az Ima egészen addig hatástalan, míg a pap egyetlen Mana-ponttal is rendelkezik – újabbakat csak akkor szerezhet, ha az előző-

Darton-lovag

Darton a Pyarroni istensalád ellentmondásos egyéniségei közé tartozik. A holtak, de a sötét tréfák patrónusa is; örömet leli abban, hogy cselekedetei – híveinek cselekedeteiről nem is szólva – visszatetszést keltenek a komolykodókban. Választott prófétájához, Airun Al Maremhez makacsul ragaszkodik: háromszor is új életet lehelt belé, miután a kalandozó különféle küldetésekben odaveszett. Airun alapította Darton első paplovagrendjét is, melyet Alex con Arvionival, régi elvbarátjával közösen irányít az északi Rowon városából.

Darton paplovagjai istenük égi hatalmának és különös humorának földi megtestesítői. Vezetőiket a rajongásig tisztelik, és akár a világ végéig követnék. Pyarroni érdekességük lévén a Vörös Hadurak oldalán küzdenek a zászlóháborúkban Toron és szövetségesei, valamint bárhol Yneven Tharr és Ranagol ellen, de Darton eljövendő – úgyszólván csak általuk óhajtott – birodalmának érdekeit sem tévesztik szem elől.

A dartoniták minden örültre kapható, cinikus, az élet és a halál dolgait bizonyos távolságtartással szemlélő, gyakorlatiasabb emberek szemében csendes örültek benyomását keltő férfiak. Színük a fekete, Szent Szimbólumuk színeivel és formájával – ezüst-vörös kör – a két holdat idézi, az ezzel kapcsolatos kérdésekre azonban csak legyintenek: ezt akárki úgysem értheti. Szent állatuk a varjú, bár ezen még vitáznak olykor, mert sem Airun, sem Alex nem állhatja az unos-untalan károgó madarat. Hajukat mindannyian – a két rendfőnököt utánozva – szorosan hátrafogva, varkocsba kötve viselik.

Képzettségek

A Darton-lovagok igen sokoldalúan képzett karakterek, ám képzettségeik közül nem egy visszatetszést kelt más, „vonalasabb” rendek köreiben.

A Darton-lovagok az általános kasztleírásban említettekén kívül az alábbi képzettségekkel rendelkeznek 1. TSZ-en:

Képzettségek	Fok/%
Birkózás	Af
Fegyvertörés	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Csapdaállítás	Af
Kocsmai verekedés	Af
Hamiskártya	Af

További Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettségek	Fok/%
3.	Kocsmai verekedés	Mf
3.	Idomítás	Af
4.	Hamiskártya	Mf
4.	1 Fegyverhasználat (kétkezes fegyver)	Mf
7.	Hátbaszúrás	Af

A Darton-lovagok fegyvertára

Darton lovagjai kivétel nélkül a kétkezes fegyvereket használják, igaz, nem szabályok vagy saját erkölcsi elveik miatt, hanem mert az sebzi a legnagyobbat. Olykor – egyedül a lovagok közt – az íjat is megfeszítik; ha úgy tartja kedvük, tört hajítanak; a Halált szolgálják és a Halál nem válogat az eszközökben. Egyetlen megkötést vesznek komolyan: sisakot, pajzsot semmilyen körülmények közt nem hordanak.



Harcművész

Kardművész



HARCMŰVÉSZ FŐKASZT

Csapásaiban, lendítéseiben és hajlásaiban sárkányok ereje lakozott, a fenevadak azonban ősi álmukat aludták: nem tomboltak, léteztek csupán, ahogyan ő. A kanzan lényege az indulatok megbabolázása, a nyers erőszak elutasítása volt, törekvés a tökéletességre, mely több is, kevesebb is a szépségnél.

– részlet Wayne Chapman *Karnevál* című regényéből

Egyes kultúrák a harcot – mint a fejlődés egyik fő mozgatórugóját – művészetté fejlesztették, és külön iskolákat hoztak létre a küzdelem formáinak tanulmányozására, gyakorlására. Yneven a harcművészet *niarei* eredetű: a hegyi kolostorok szerzetesei dolgozták ki ma is használatos metódusait. A harcművészek (és kardművészek) számára a harc nem eszköz, hanem a cél és az út is egyben.

Cél, hogy minél tökéletesebben uralják a testüket, minél pontosabban és szebben mozogjanak. A harcművészek számára a harc nem más, mint tánc. Az igazán tapasztalt harcművészeknek szinte mindegy, hogy egyedül vagy ellenfél ellen végzi a gyakorlatát: ha tökéletesen mozdul, akkor sem veszíthet, ha történetesen ellenfele az életére tör. A harc művészete ugyanakkor *út* is, a test és lélek tökéletesedésének útja, melynek végén a harcművész világa Anyagi Sík-

ján felülemelkedett, az élet és halál körforgásából kiszakadó Beavatottá válik.

Az, hogy a gyakorlás és tanulás közepette a harcművészből csaknem legyőzhetetlen harcos válik, mintegy mellékes eredmény. A harc bármilyen művészete elmélyülést, nyugalmat és koncentrációt kíván, így hát mindazok, akik ezzel foglalkoznak, távolról szemlélik a világ dolgait. A harc művészete azonban önmagában, a végcél nélkül is vonzó: számosan akadnak, akik a legyőzhetetlen technikák, a csodálatos mozgáskultúra miatt kezdik el tanulni és gyakorolni. Noha harci eredményeikben nem maradnak el az Utat Járóktól, ha a gyakorlással töltött esztendő nem hozzájuk meg a gyakorlatát: ha tökéletesen mozdul, akkor sem veszíthet, ha történetesen ellenfele az életére tör. A harc művészete ugyanakkor *út* is, a test és lélek tökéletesedésének útja, melynek végén a harcművész világa Anyagi Sík-

nemcsak győzni akarnak, de élvezni is óhajtják a győzelmüket.

A harcművészet kidolgozott testet és csiszolt elmét kíván, ezek híján a gyakorlatok végrehajthatatlanok. Ezért a tanulók már zseni gyermekkorukban elkezdik a gyakorlást: eleinte fizikai képességeiket fejlesztik, majd kilencedik évüket betöltve, a Pszi tanulásába fognak.

A Pszi – a mentális energiák felszabadítása és alkalmazása – az alapja minden harcművészetnek. Ez teszi többé a Slan harci kultúrát az összes egyéb harcrendszerénél, ennek segítségével válik művészetté. A Pszi Slan útjának elsajátítása hosszú éveket vesz igénybe, ám a tudás csiszolása sosem maradhat abba. A harcművészetek gyakorló életük végig fejlesztik elméjük képességét – ez azután hozzásegíti őket, hogy harcművészetüket aggastyánkorban is éppoly hatékonysággal űzhessék, mint fiatalabb éveikben.

A Harcművész főkasztba tartozó karakterek képességeit az alábbi táblázat szerint kell kidobni:

Harcművész főkaszt, karakteralkotás I. táblázat:

Képességek	Harcművész	Kardművész
Erő	K10+8	K10+8
Állóképesség	K6+12	K10+8
Gyorsaság	K6+14	K6+12+kf
Ügyesség	K6+12	K6+14
Egészség	K10+10	K10+8
Szépség	3K6 (2x)	3K6 (2x)
Intelligencia	3K6 (2x)	2K6+6
Akaraterő	K6+12	K6+12
Asztrál	K10+8	K10+8



A Harcművész főkasztú karakter különféle értékeinek és pontjainak kiszámításában az alábbi táblázat nyújthat segítséget:

Harcművész főkaszt, karakteralkotás II. táblázat:

	Harcművész	Kardművész
KÉ	10	10
TÉ	20	20
VÉ	75	75
CÉ	0	0
HM/Szint	8 (3)	8 (3)
Kp alap	4	4
Kp/Szint	5	5
Ép alap	4	4
Fp alap	8	8
Fp/Szint	K6+5	K6+5

HARCMŰVÉSZ

A Slan kifejezést először Tiadlanban kezdték használni a Niaréből odatelepedett szerzetesek. Így hívták azokat a tanulókat, akik nem a császárság népéből származtak, mégis igen tehetségesnek bizonyultak a harcművészetek elsajátítása terén. A szerzetesek fél évszázad múltán – uruk kívánására – hazatelepültek, a kifejezés azonban megmaradt. Azóta Slannek nevezik a harcművészeket.

A Slan technikák mára már nem teljesen azonosak a forrásukkal; a niarei módszerekkel ötvöződtek a helyi küzdőművészetek egyes elemei, és a Slan mesterek tudatosan is továbbfejlesztették őket.

A harcművészek kasztjába azok tartoznak, akik elsősorban a pusztakezes harcot alkalmazzák, testüket éppúgy halálos fegyverként használják, mint mások a kovácsok által készített kardot vagy csatabárdot. Öklük, ha kell, buzogány, ám, ha úgy hozza a szükség, egyetlen ujjukkal átlukasztják a legjobb minőségű páncélt is. Akrobatikus mozgásuk harc közben lenyűgöző látványt nyújt: a kardcsapások elől félreszaltóznak, a rájuk lött nyilvesszőt röptében elkapják, és a legváratlanabb pillanatokban söpri ki ellenfelük lábát. Állóképességük, erejük legalább ilyen megdöbbentő. Pusztá kézzel zúznak szét pajzsokat, hosszú órákon keresztül képesek kitartóan futni, a legkiválóbbak közülük az ügöző lovat is utoléri. Noha a kilenc alapfegyver – bot, tör, egyenes kard (nem összetévesztendő a Slan karddal), kétkézes harci bárd, dárda, tonfa, cséphadaró, Slan csillag, buzogány – mindegyikét megtanulják használni, alkalmazásukra csupán szélsőséges helyzetben fanyalodnak.

A harcművészek vallják, hogy a fegyver behatárolja használója lehetőségeit, egyetlen harci eszköz csak egy van: az emberi test.

A harcművészek gyakran magányos mestereknél tanulnak, Tiadlanban azonban több híres iskola is létezik, ahol egyszerre húsz-harminc tanulóval foglalkoznak a mesterek. Tudásukat általában titokként őrzik, és nem szívesen adják tovább a – nem a kasztjukba tartozó – kívülállóknak. Az egyes iskolák növendékei a legtöbbször összetartanak: a szenvedések közepette együtt töltött hosszú órák, az embert próbáló gyakorlatok, no meg a tudás közös titka szoros köteléket von a Slan harcművészek közé.

Tiadlanban – mely a Slanek hazája, és a harcművészetek központja ma is – a harcművész rendek és iskolák felett a Dorcha, a Harc Nagyasszonya uralkodik. Őt minden Slan, legyen férfi vagy nő, a rajongásig tiszteli, és egyetlen szavára bármit megtesz. Ez így persze nem áll az Ynev más tájain élő és gyakorló harcművészekre, ám bizonyos, hogy a Dorcha említése még a legtávolabbi zugokban felnőtt és harcművészetet tanult ember szívét is megdobogtatja.

Harcérték

A harcművész harcértéke alaphelyzetben nem számít a legjobbak közé: pusztakezes sebzése mindössze K6 Sp. Ő akkor válik mindenkinél külön harcossá, ha küzdelem során Pszijének különleges diszciplínáit alkalmazza. Pszi nélkül KÉ alapja 10, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75, CÉ alapja 0, amihez még minden Tapasztalati Szinten (már az 1. Szinten is) 8 Harcérték Módosítót kap, amit szétoszthat felsorolt négy értéke között. Az egyetlen megkötés, hogy TÉ-je és VÉ-je növelésére minden Szinten 3-3 pontot kell fordítania.

Életerő és fájdalomtűrés

A harcművészek kemény kiképzésen esnek át, mely fájdalomtűrésüket ugyan fokozza, életerejüket azonban meglehetősen igénybe veszi. Így azután a kaszt tagjai kevésbé életerősek, ellenben szinte mindenki másnál jobban bírják a kint. A harcművész Ép-alapja 4 (ehhez adódik még Egészsége 10 feletti hányada), Fp alapja pedig 8, amihez (Állóképességén és Akaraterójén túl) Tapasztalati Szintenként még K6+5 Fp járul.

Képzettségek

A harcművészek számtalan képzettséggel eleve bírnak. Neveltetésük során sok mindent kell elsajátítaniuk, ami minden idejüket és energiájukat leköti, akár utóbb ugyanezen képzettségek gyakorlása és fejlesztése. A Pszi Slan útja még ezek közül is kiemelkedik, így aztán nem csoda, ha a harcművészeknek nemigen nyílik módjuk egyebek tanulására – ami a M.A.G.U.S. szabályai szerint annyit jelent, hogy kevés Képzettség Pontot kapnak. Kp alapjuk 4, amihez minden Tapasztalati Szinten (már az 1. Szinten is) további 5 járul.

A harcművész karakter 1. TSZ-en a következő képzettségeket kapja:

Képzettségek	Fok/%
Vakharc	Af
10 Fegyverhasználat	Af
4 Fegyverdobás	Af
Fegyvertörés (puszta kézzel)	Af
Pszi	Slan út
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	20 % *
Esés	35 % *
Ugrás	30 % *

* A harcművész minden Tapasztalati Szinten kap 22 %-ot, amit eloszthat a felsorolt három százalékos jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre Szintenként maximum 15 %-ot szánhat.

A további Szinteken a következő képzettségben részesül

TSZ	Képzettségek	Fok/%
2.	Sebgyógyítás	Af
4.	Fegyvertörés (puszta kézzel)	Mf
5.	Vakharc	Mf
6.	Sebgyógyítás	Mf

Különleges képességek

A harcművészek elsődleges különleges képessége, hogy a Pszi Slan útját használják (lásd Pszi fejezet). Ennek segítségével válhatnak külön harcossá minden más fegyverforgató kaszt tagjainál.

A harcművészek képesek arra, hogy kitérjenek a rájuk kilőtt nyilvesszők és egyéb lövedékek útjából. Ennek feltétele, hogy számítsanak a lövésre és *összpontosítsanak* a kitérésre. Ez esetben a célzó Dobásával szemben a harcművész VÉ-je érvényesül, nem a távolság. Minderről a *Harrendszer* fejezet *Célzás* részében esik szó bővebben.

A harcművészek kitartó farkasügetésre képesek, melynek sebessége 16 mérföld/óra, és ezt annyi órán keresztül bírják, ahányadik Tapasztalati Szintűek.

A harcművészek keze, amikor a Chi-harc diszciplína alkalmazásával harcolnak, a 6. TSZ-től mágikus fegyvernek számít, és minden, az efféle fegyverre és tárgyra vonatkozó szabály érvényes rá.

Tapasztalati Szint (TSZ)

A harcművészenek számtalan képességét kell fejlesztenie ahhoz, hogy Tapasztalati Szintet lépjen. Ez annyit tesz, hogy sok Tapasztalati Pontot kell összegyűjtenie, mind alacsony, mind magas TSZ-en, az alábbiak szerint:

pedig a max. Ép-k számát és a seb súlyosságát figyelembe véve kell döntenie a sérülés pontos helyéről.

Ha valaki Ép-t veszít, az mindenképpen komoly károsodást jelent, amely mágia használata nélkül bizony hosszú lábadozást jelent (erről bővebben a *Gyógyulás* című alfejelet alatt). Ilyen sérülések a különféle csonttörések, bénult végtagok, létfontosságú szerveket ért károsodások stb. Ám amíg egy 16-os max. Ép-vel rendelkező karakter számára 3 Ép elvesztése csupán legfeljebb csonttörést jelenthet, ugyanez egy gyengébb szervezetű, 4-es max. Ép-jű karakter számára életveszélyes sérüléseket takar.

A súlyos sebek mindenképpen hátrányokkal járnak a sebesültek számára, hiszen a sérülésekkel járó vérzés, heves fájdalom nem teszi lehetővé, hogy az illető ugyanolyan hatékonyan tevékenykedjen, miként tette azt a sérülése előtt. Hogy a karaktert milyen hátrányok sújtják, azt a KM határozza meg, miután eldöntötte a sebesülés jellegét. Bizonyos hátrányok össze is adódhatnak (de nem a Sérülési módosítók!), ez csupán a seb súlyosságától, jellegétől függ.

Vérzés

A sebzés kisebb-nagyobb ereket nyit fel. Az ilyen seb kötözés és gyógyítás nélkül komoly vérvesztéssel jár. A sebesült folyamatosan vért, azaz Ép-t veszít. Minden egyes elvérzett Ép után Egészségpróbát dobhat, hogy a vérzés magától eláll-e. *Sebgyógyítás* képzettséggel a lehevesebb vérzés is körök alatt elállítható, így a vér (Ép) veszteség megszűnik. Belső vérzés esetén a seb, a felsértett szervek nem csak kifelé, a sebszájakon át, hanem befelé is véreznek. Az ilyen vérzés vagy eláll magától, vagy kizárólag mágiával apasztható el. A belső vérzés gyakorta végzetesebb, mint maga a seb.

gyenge vérzés	1 Ép/15 perc. 15 percenként Egészségpróba, hogy eláll-e.
mérsékelt vérzés	1 Ép/5 perc. 5 percenként Egészségpróba -1-gyel, hogy eláll-e.
heves vérzés	1 Ép/4 kör. Kötözés vagy mágikus gyógyítás nélkül nem áll el.

Tartós fájdalom

A sebből folyamatos, kínzó fájdalom sugárzik. Csökkenti a sebesült fájdalomtűrő képességét, azaz a max. Fp a fájdalom



fokától függő értékkel csökken. Ilyenkor a sebesült Fp-i semmiképp nem emelkedhetnek a lecsökkentett max. Fp értéke fölé. A Tartós fájdalom az aktuális Fp-kezt nem csökkenti, csak ha azok az újonnan megállapított max. érték felett lennének. A Tartós fájdalomból adódó levonások több seb esetén nem adódnak össze, mindig csak a legnagyobb számít.

A seb az első Ép visszatérével átmenetileg a gyógyulás útjára lép, azért a Tartós fájdalom és ekként a max. Fp csökkentése is megszűnik. Természetesen adódhatnak különleges esetek, ezért mindig a KM joga megállapítani, mikor ér véget a Tartós fájdalom.

Ha a sérült fekszik, illetve sérült tagját nem mozgatja, pihenteti, állapota egy kategóriát javul (pl. hevesből mérsékeltre.)

gyenge fájdalom	1 Fp/10 perc
mérsékelt fájdalom	1 Fp/3 perc
heves fájdalom	1 Fp/kör

Bénulás

A seb olyan izmot, csontot, inat roncsol, mely az adott testrész, netán az egész test bénulását vonja maga után. A Bénulás végtagok esetén az adott testrészt értendő, törzsnél és fejnél a teljes test bénulását jelenti.

Részleges bénulás

- A harcértékek mindegyike -30-cal csökken.
- Az Erő, a Gyorsaság és az Ügyesség a felére csökken.
- A törzs és fej részleges bénulása minden képesség felére csökkenését jelenti.

Teljes bénulás

- Végtagok esetén a sérült testrész használhatatlanná válik, nem mozog.
- A törzs vagy a fej teljes bénulásakor az áldozat teljesen mozgásképtelenné válik.

Hátrány

A seb, a fájdalom és a test valamely létfontosságú szervének sérülése akadályozza a sebesültet a harcban. A hátrány legtöbb esetben a teljes testre vonatkozik, nem pedig a sérült testrészt (az a Részleges bénulás). A hátrány elmúltának megállapítása minden esetben a KM feladata és joga, mivel figyelembe kell venni a Hátrány okát (törés, zsidbadás, szembe csorgó vér stb.), s csak annak elmúltával szüntetheti azt meg. Lábsérülés esetén, még a haladási sebesség is csökkenhet.

Hátrány	KÉ, TÉ, VÉ, CÉ
zavaró hátrány	-10
jelentős hátrány	-25
végzetes hátrány	-50

Fontos megjegyezni, hogy a Sérülési módosítók okozta negatív hatások nem adódnak össze a súlyos sebekből fakadó hátrányokkal, hanem mindig a legsúlyosabb módosítók vannak érvényben.

HARCRENDSZER

A **fantasytörténetekben** gyakran előfordul, hogy az egymással szembekerülő hősök vitájában döntő szerephez jut a fegyver. Nincs ez másként a szerepjátékokban sem. Sőt, az efféle játékok szabálykönyveinek egyik legmeghatározóbb fejezete az, amelyik arról szól, hogy a játékos miként győzheti le ellenfeleit erővel – legyenek azok JK-k vagy NJK-k, netán szörnyek.

A harcrendszer hivatott arra, hogy szimulálja a képzelet szülte ellenfelek összecsapását, hogy szabályokat hozzon arra nézve, milyen áldozatokkal jár a győzelem és milyen veszteségekkel a vereség; miként érvényesül az erő, az ügyesség, a tapasztalat; mennyit számít a siker szempontjából az összecsapó fegyverek és a viselt vérték típusa.

Egy sikeres és játszható harcrendszer megalkotásánál döntő szempont az egyszerűség és a valóságosság. Az egyszerűség megköveteli, hogy a játékosoknak és a kalandmesternek ne kerüljön hosszú percek számolgatásába annak kiderítése, vajon ki győzedelmeskedik, és ki marad alul; míg a valóságosság biztosítja, hogy a szimulált küzdelem minél kísértetesebben hasonlítson egy valós összecsapásra.

A M.A.G.U.S. harcrendszere mindkét szempontnak igyekszik megfelelni. Ahhoz, hogy ez az igyekezet ne vesszen kárba, a játékosnak meg kell fogadnia, hogy mindig gondosan felvezeti a karakterével kapcsolatos jellemzőket az úgynevezett *karakterlapra*.

A harc tényezői

A bevezetőben már szó esett néhány olyan tényezőről, melyek jelentősen befolyásolhatják egy összecsapás végkimenetelét. Ebben a fejezetben felsorolásszerűen összefoglaljuk mindezeket.

Egy karakter képességei – Ereje, Ügyessége, Gyorsasága – komoly súllyal esnek latba az illető harcértékének meghatározásakor. Akaratereje befolyással van arra, hogy milyen mértékben képes elviselni a könnyebb sebek szülte fájdalmat, Egészsége pedig arra, vajon túléli-e a súlyosabbakat.

A karakter harcértékének legalapvetőbb meghatározója a tapasztalat. Ezt a M.A.G.U.S. a Tapasztalati Szint nevű paraméterrel méri.

Egyes fegyverek támadásra, megint mások védekezésre alkalmasabbak; némelyikkel fűrgén lehet támadni, míg a másikkal komolyabb sebet lehet ejteni az ellenfélén. A páncélok és vérték között éppúgy akad olyan, amelyik súlyos és remekül véd, ám akadályozza viselőjét a szabad mozgásban, végső soron tehát a küzdelemben, mint ahogy olyan is, amelyikben könnyű a mozgás, ellenben jóval kevésbé óv az ellenfél fegyverétől. Ezek a különbségek mind megmutatkoznak a M.A.G.U.S. harcrendszerében.

A harci helyzet

Egy küzdelemben nemcsak a résztvevő felek harcértéke és fegyverei lehetnek befolyással a végkimenetelre, hanem a kialakult helyzet is. Aki alacsonyabban áll, az hátrányba kerül; aki hátulról támad, előnybe; aki csak a védekezésre összpontosít, az kevésbé hatékonyan támad, és így tovább.

A harcban töltött idő mértéke

A harcban töltött idő mérésének alapvető egysége a *kör*. A kör az az időtartam, amikor egy átlagos küzdelemben a résztvevő felek egyszer-számra jutnak olyan támadási lehetőséghez, amely a sikeres találat reményével kecsegtet.

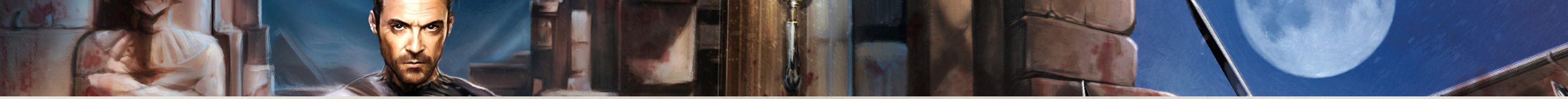
A kört 10 kisebb egységre oszthatjuk, a szegmensekre. 1 szegmens 1 másodpercnek felel meg.

A harc menete

A harc egyes köreiben mindazok részt vehetnek, akik számára a harci helyzet ezt lehetővé teszi. Akik elég közel állnak egymáshoz ahhoz, hogy kétkezi harcot folytassanak, és ebben semmi és senki nem akadályozza meg őket, vagy azok, akik célzott lövéseket szándékoznak leadni, és ehhez adott számukra a feltételek: nincs takarásban a célpont, és ráérnek a célzással foglalkozni.

A résztvevőknek joguk van ahhoz, hogy a körben – ha mással nem szándékoznak foglalkozni – annyi alkalommal támadjanak, ahányszor a Támadások Száma paraméter ezt számukra engedélyezi.





A Gyorsaság és az Ügyesség bekerülése megint csak nem igényli az érvek megismétlését, ahogyan a HM vagy a Mesterfokú Fegyverhasználat képzettség sem.

A fegyvereknél is csak arról illik külön szót ejteni, hogy léteznek bizonyos, kimondottan védekező fegyverek – e kategóriába nem csak a háritótörök számítanak, hanem a különféle pajzsok is. Ezen utóbbiak VÉ-je akár a szokatlanul magas, 50-es értéket is elérheti.

Célzó Érték (CÉ)

A Célzó Értéknek (CÉ) a Célzás sikerességének megállapításában van jelentős szerepe, a Célzó Dobás során. Minél magasabb egy karakter CÉ-je, annál biztosabban találja el íjával vagy nyílpuskájával a kiszemelt célpontot. A Célzó Értékben a következő tényezők érvényesülnek: a kaszt, az Ügyesség, a harci tapasztalat (HM), és a célzófegyver CÉ-je. A táblázatból minden kiderül erre nézve:

0–15	kaszttól függ – CÉ alap
1–10	Ügyesség 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
10	Mesterfokú Fegyverhasználat képzettség (ha van)
változó	a támadó fegyver CÉ-je

A karakter kasztja – akár a KÉ, a TÉ és a VÉ esetében – a CÉ kiszámításában is komoly súllyal esik latba. Így nyíl-



vánul meg a különbség a harcosok és mondjuk a lovagok között, akik köztudottan megvetik a célzófegyvereket, és használatukban semmiféle gyakorlattal nem rendelkeznek. A számszerű különbségeket az alábbi táblázat mutatja:

Kaszt	CÉ alap	Kaszt	CÉ alap
Harcos	0	Paplovag	–
Gladiátor	0	Harcművész	0
Fejvadász	0	Kardművész	0
Lovag	–	Boszorkány	0
Tolvaj	10	Boszorkánymester	5
Bárd	10	Tűzvarázsló	0
Pap	0	Varázsló	0

Az Ügyesség döntő fontosságú, hiszen nem kevés szükségeltetik belőle a pontos céllovéshez.

Természetesen a legtöbbet itt is a harci tapasztalat és a gyakorlat, másképpen a HM-ből a CÉ növelésére fordított érték számít.

A Mesterfokú Fegyverhasználat képzettség itt a karakter bizonyos célzófegyverek forgatásában szerzett különleges jártasságát jelenti (lásd Képzettségek).

Az is könnyen belátható, hogy akadnak a többenél alaposabban, szakszerűbben elkészített íjak és nyílpuskák. Ezek CÉ-je magasabb silány társaikénál. A fegyver CÉ-je azonban nem kizárólag ezt takarja, hanem azt is megmutatja, hogy bizonyos célzófegyverek alkalmasabbak a pontos célzásra, míg mások inkább a sorozatlövésben jeleskednek. Erről részletes adatokat a fegyverek leírásánál közlünk.

Közelharc

Közelharcnak nevezzük a küzdelemnek azt a módját, mikor az ellenfelek testközelben maradvá harcolnak, azaz nem távolból lönek egymásra nyilvesszőket vagy egyéb lövedékeket. A török, dárdák, kardok és egyéb hajító- vagy nem hajítófegyverek célbadobása szintén a Közelharc szabályai alá esik, és nem számít Célzásnak.

A Támadások Száma

A M.A.G.U.S. harcrendszerében majd minden karakter csak egyszer támadhat körönként (kivéve a harc- és kardművész kasztúkat). Ahhoz, hogy valaki ennél több támadást hajtson végre, több feltételnek kell teljesülnie.

– Hajító-, dobó- és célzófegyverekkel több támadás is lehetséges, amennyiben a fegyver erre alkalmas (lásd Fegyverek, vérték fejezet, Támadások Száma), és a karakter Gyorsasága és Ügyessége eléri vagy meghaladja a 14-et (ha a viselt vért vagy páncél, vagy bármilyen más hatás e képesség bármelyikét 14 alá csökkenti, úgy a 2 – vagy több – támadás nem lehetséges).

– Kézifegyverekkel kétszer (vagy többször) támadhatnak azok, akik erre alkalmas fegyvert forgatnak (lásd Fegyverek, vérték fejezet Támadások Száma), valamint a karakter Gyorsasága és Ügyessége egyaránt eléri vagy meghaladja a

16-ot (amennyiben a viselt vért vagy páncél, vagy bármilyen más hatás e képességek bármelyikét 16 alá csökkenti, úgy a 2 – vagy több – támadás nem lehetséges).

– Amennyiben a karakter a Pszi Képességjavítás diszciplínája segítségével a két fenti értékét 16-osra, vagy annál magasabbakra javítja, szintén jogosult több támadásra azokkal a fegyverekkel, amelyek erre alkalmasak.

– Ha a karakter rendelkezik az Ökölharc, a Pajzshasználat vagy a Kétkezes harc képzettségek bármelyikével, az ott írtaknak megfelelően több támadásra jogosult.

– A Harcművész főkaszt tagjai, ahogy magasabb Tapasztalati Szintre jutnak, a Slan út Chi-harc diszciplínájának alkalmazásával képesek egynél többször támadni egy harci körben.

Mindenképpen megjegyzendő, hogy több fenti feltétel megléte esetén nem adódik össze az eredmény!

Tehát, azokkal a fegyverekkel, amelyek ezt lehetővé teszik, több támadás lehetséges. Aki emellett még kétkezes harcban is jártas, az mindkét kézben tartott fegyverével képes erre a bravúrra. Abban az esetben, amennyiben a fegyverek erre lehetőséget adnak, ő pedig jártas a képzettségben, mindkét kézzel kétszer (legfeljebb háromszor – lásd Slan csillag) támadhat.

Ez az elérhető maximum, ennél többet támadni semmilyen további képzettség birtokában nem lehetséges! Kettőnél több támadást – a harc- és kardművészekén kívül – csupán varázseszközökkel (néhány nem mágikus, táras nyílpuskával, mágia használatával) lehet elérni.

Azok ellen, akik 0. Tapasztalati Szintűek, vagy nem tartoznak egyik kasztba sem, mindenki annyiszor támad körönként, ahányadik Tapasztalati Szintű (de legfeljebb 4-szer!). A kaszton kívüliek körébe elsősorban parasztokat, kézműveseket, polgárokat sorolunk – a katonák harcos kasztúnak minősülnek.

Két támadás esetén mindenképpen meg kell különböztetnünk bizonyos alapeseteket. Tehát külön kategóriának számít, ha valaki egyetlen fegyverrel támad kettőt egy körben – ezt csupán kimagasló képességekkel (Ügyesség, Gyorsaság) érheti el. Az összes egyéb módozat két fegyverrel való támadásnak minősül. Az alapesetek elkülönítése a támadások sorrendjében játszik komoly szerepet. A körönként kétszer támadó karakter ugyanúgy Kezdeményező Dobást tesz, mint bárki más. Amennyiben az „egy fegyverrel támadó” kategóriába esik, úgy első támadását indítsa a KD-vel megállapított sorrendben, míg második támadásával csak a kör végén próbálkozhat, amikor már mindenki más befejezte a támadást. Ha többen is jogosultak második támadás indítására, úgy szintén az első KD eredménye mérvadó.

Ha a karakter a „kétfegyveres” kategóriába esik, úgy támadásait egymás után indíthatja, attól függően, hogy miképpen sikerült a KD-je.

Kezdeményező Dobás (KD)

A Kezdeményező Dobás hivatott eldönteni, hogy egy harci körben kinek van joga elsőként cselekedni. Természetesen, aki kezdeményezéshez jut, nem köteles nyomban támadni,

tehet bármi mást is (például menekülhet), sőt, ha úgy véli helyesnek, akár le is mondhat kezdeményezési jogáról.

Minden, a kezdeményezési jogért versengő résztvevő dob a K10-zel. A kapott számot mindannyian hozzáadják saját Kezdeményező Értékükhöz (KÉ), az így született eredményt hívjuk Kezdeményezésnek. Az cselekedhet elsőként, akinek legnagyobb a Kezdeményezése; majd öt követve a többiek, eredményük csökkenő sorrendjében. Persze ez a cselekvés a legtöbb esetben támadást (lásd Támadó Dobás) jelent.

Amennyiben két vagy több egymással harcoló félnek egyforma lett a Kezdeményezése, a támadások egy időben történnek. Ekkor a támadó fegyverek VÉ-je nem érvényesül. Persze óriási előny ilyen esetben, ha valaki másik kezében pajzsot vagy fegyvert tart, hisz a második kézzel használt alkalmatlanságoknak továbbra is számít a VÉ-jük.

Fontos szabály: ha valaki olyan sebet kapott, mely az Ép-t csökkentette, a következő körben automatikusan elveszíti a Kezdeményezést. Amennyiben kettőnél több szembenálló harcol egymással, az Ép veszteséget szenvedetté az utolsó cselekvés. Ha többen is veszítettek Ép-t, úgy a sértetlen kezdeményez először (több sértetlen fél esetén Kezdeményező Dobást kell tenniük a sorrend eldöntésére), majd a sebesültek is KD-t dobnak, ám a kevesebb Ép-t veszített karakter a KD értékhez hozzáadhatja azt az értéket, amennyivel kevesebb Ép-t veszített a sorban utána legkevesebb Ép-t sebződöttél.

Pl.: négy kalandozó harcában ketten is Ép sérülést szenvedtek: az egyikük 1 Ép-t, a másikuk 3 Ép-t sebződött. A két sértetlen kalandozó Kezdeményező Dobása dönti el, hogy melyiküké az első cselekvés joga, míg a két sebesült is dob KD-t arra, hogy ki cselekedhet harmadjára és ki lesz az utolsó. Ám az 1 Ép-t sebződött még +2-t adhat a dobása eredményéhez, hiszen ennyivel kevesebb a sérülése.

Támadó Dobás

A Támadó Dobás határozza meg egy támadás kudarcát vagy sikerességét. A támadó K100-zal dob, és a kapott számot hozzáadja Támadó Értékéhez (TÉ). Ha az eredmény nagyobb, netán megegyezik a megtámadott Védő Értékével (VÉ), a támadás sikeresnek számít, és az áldozat sebet kap (lásd Sebzés). Ha kevesebb, a támadás kudarcot vall.

A 00-ás dobás minden esetben automatikus találatot jelent, és a Sebzésnél is külön elbírálás alá esik. A 01-es dobás, bármilyen nagy számot is ad ki a Támadó Értékhez hozzáadva, mindenképpen kudarcnak számít, és az ellenfél semmiképp sem kap sebet.

Képzetlen Fegyverforgatás

Mindazok, akik nem képzettek egy adott fegyver vagy fegyvertípus használatában (azaz nem bírnak Fegyverhasználat képzettséggel az adott fegyverre), meglehetősen hátrányokkal harcolhatnak csak, ha mégis forgatják. Számszerűen:

KÉ: -10 TÉ: -25 VÉ: -20 CÉ: -30

Minderről bővebben a Képzettségek című fejezetben olvashatnak az érdeklődők.

Fegyverhasználat

A Fegyverhasználat a harcos (és a harccal bármily módon foglalkozó) kasztok tagjai számára talán legfontosabb képzettség. Ugyanis mindazok, akik nem képzettek egy adott fegyver forgatásában, ha harcolni szándékoznak vele, csak komoly hátránnyal tehetik. Ezt nevezzük *Képzetlen Fegyverforgatásnak*, ami a következő hátrányokkal jár:

KÉ: -10 TÉ: -25 VÉ: -20.

Ha pedig valaki képzetlenül nyúl célzófegyverhez, 30-cal csökken a CÉ-je.

A játékosnak, mikor a Fegyverhasználat képzettséget kiválasztja, értelemszerűen meg kell határoznia, hogy pontosan melyik fegyver forgatásában kívánja járatosná tenni karakterét.

Af: A karakter a kiválasztott fegyver forgatásában képzett, azt használva nem sújtják a fent említett Képzetlen Fegyverforgatásból származó hátrányok.

Mf: Képes mesterien forgatni az adott fegyvert, ezért amikor azzal harcol, a következő előnyökben részesül:

KÉ: +5 TÉ: +10 VÉ: +10 CÉ: +10.

Fegyverismeret

A Fegyverismeret képzettség birtokában a karakter képes megállapítani a kezébe kerülő fegyverekről azok minőségét.

Af: A karakter jó ismerője a fegyvertípusnak, amit a képzettség elsajátításakor meghatároz. Ilyen vagy ehhez hasonló fegyvert a kezébe véve, súlyát, anyagát megvizsgálva ítéletet tud mondani a fegyver minőségéről. Gyakran képes felvilágosítást adni készítőjének származásáról, ismertebb mesterember esetén akár még a nevéről is.

Mf: Mindenféle fegyverről tud ítéletet mondani, olyanról is, amelyet, vagy amelyhez hasonlót még csak nem is látott. Azokról a fegyverekről pedig, amelyeknek forgatásában képzett, meg tudja állapítani, hogy varázsfegyverek-e vagy sem.

Fegyvertörés

Harc során sokan alkalmazzák a Fegyvertörés képzettséget. A különleges tudomány arra irányul, hogy küzdelem közben a karakter fegyverével eltörje – használhatatlanná tegye – ellenfele fegyverét. Erre a képzett karakter is csak akkor képes, ha szándékát előre – a harci kör elején – bejelenti, majd sikeres Támadó Dobást tesz:

Af: -25 TÉ-vel.

Mf: TÉ mínusz nélkül.

Fegyvertörés csak akkor lehetséges, ha ezt az összecsapó fegyverek típusai elképzelhetővé teszi – ennek eldöntése a KM feladata. Például törrel meglehetősen problémás eltörni egy kétkezes pallost.

A képzettség legismertebb mesterei a kráni Birodalmi Légiók Pusztító alakulatainak tagjai; akiktől pedig a legma-

gasabb fokon lehetséges elsajátítani, azok Shadon Birodalom Felföld nevű tartományának nehézfegyverzetű lovagjai, illetve Uwel lovagrendjeinek tagjai.

Hadvezetés

A Hadvezetés képzettség birtokában a karakter képes katonák, fegyelmezett csapatok vezetésére, parancsnoklására. Ismeri a seregek irányításához szükséges jelrendszert, mi több, tisztában van a haditaktika alapfogalmaival.

Af: A karakter csak a taktika alapfogalmait ismeri, így nem képes 10-20 főnél nagyobb létszámú csapat sikeres parancsnoklására. Betanítani, kiképezni is csak efféle szabadcsapatokat tud.

Mf: A karakter akár ezrekből álló sereget is sikeresen hadba vezethet. A haditaktika legkifinomultabb szabályaival is tisztában van; e téren jelentős gyakorlati, avagy elméleti tapasztalattal rendelkezik. Bármekkora sereget képes kiképezni, ha erre elég ideje jut, és akadnak megfelelő segítők.

A Hadvezetés legnagyobb elméi mindenképpen a Kráni Birodalom intuitíven gondolkodó Légiós Procuratorai, vagy az északi Vörös és Fekete Hadurak. Akiktől pedig a karakter a legmagasabb fokon sajátíthatja el a Hadvezetés tudományát, azok Ynev-szerte a Dreina-lovagrendek, mindenekelőtt az Oroszlánszív Lovagrend, valamint a Sigranomói Egyetem hadvezetés tanszékének professzorai.



Kétkezes harc

Kétkezes harcot folytat az, aki mindkét kezében fegyvert tart. Abban az esetben, ha mindkét fegyvert támadásra használja, minden harci körben kétszer támad: először egyik, majd másik kezével. Ha felváltva használja őket, meghatározhatja, melyikkel védekezik (ennek VÉ-je adódik a karakter Védő Értékéhez), és melyikkel támad (ennek TÉ-je járul az illető Támadó Értékéhez).

Ha a karakter még Alapfokú képzettséggel sem bír, mégis Kétkezes harcot folytat, akkor a jobbik (jobb) kezében tartott fegyverrel a következő mínuszokkal harcol: KÉ: -5, TÉ: -10, VÉ: -10; míg rosszabb (bal) kezét a *Képzetlen Fegyverforgatásból* származó mínuszok sújtják (KÉ: -10, TÉ: -25, VÉ: -20).

Af: Alapfokú képzettség esetén a jobbik (jobb) kezében tartott fegyverre semmiféle mínusza nincsen, míg a rosszabb (bal) kézben levőre a következő megszorítások érvényesülnek: KÉ: -2, TÉ: -5, VÉ: -5.

Mf: Mesterfokú képzettség esetén a karakter mindkét kezét mínuszok nélkül használhatja a küzdelemben.

Lefegyverzés

A különleges képzettség segítségével a karakter képes arra, hogy küzdelem közben lefegyverezze ellenfelét. Ezt teheti fegyverrel, de akár pusztá kézzel is (ezt a képzettség elsajátításakor kell eldöntenie). Lefegyverző szándékát előre – a harci kör elején – kell bejelentenie, majd sikeres Támadó Dobást tennie:

Af: -25-tel csökkentett TÉ-vel.

Mf: TÉ mínusz nélkül.

A képzettséget legmagasabb szinten vitathatatlanul a harcművészek ismerik.

Nehézvértviselet

A képzettség birtokosa képes küzdelmet folytatni teljes vértetben és félvértetben is. Az a karakter, aki még Alapfokú képzettséggel sem bír, ha nehézvértet ölt, minden fegyverrel úgy harcol, mintha annak forgatásában járatlan lenne (*Képzetlen Fegyverforgatás*: KÉ: -10, TÉ: -25, VÉ: -20).

Af: Az Alapfokon képzett karakter nem szenved el az említett mínuszokat, de Gyorsasága és Ügyessége továbbra is annyival csökken, amennyi a viselt vért Mozgásgátló Tényezője (MGT).

Mf: Mesterfokú képzettség esetén már a viselt vért MGT-je sem érvényesül – azaz nem vonódik le a karakter Gyorsaságából és Ügyességéből.

A Nehézvértviselet képzettség igazi mesterei a lovagok és a paplovagok, hiszen ők nem kizárólag harci helyzetekben, csatákban viselik páncéljukat, hanem szinte szüntelen, gyakran még díszruhaként is.

Ökölharc

A karakter gyakorlott kétkezi verekedő. Nem jön zavarba, ha fegyverét valamely okból nem használhatja (esetleg nincs is nála). Az Ökölharc – bár fegyver nélkül üzik – nem hason-

lít a harcművészetekre, nem is nyugszik azonos alapokon. Inkább egyfajta Erőn és Ügyességen alapuló, művészetnek semmiképp sem nevezhető harcmódor. Az a karakter, aki ismeri az Ökölharc fortélyait, nem szenved el a *Képzetlen Fegyverforgatásból* – ez esetben a pusztá kéz képzetlen használatából – eredő hátrányokat, és a küzdelemben mindkét kezét használhatja (*kétszer* támad). Az Alapfokot és a Mesterfokot kizárólag a pusztá ököl sebzésének mértéke különbözteti meg egymástól, az alábbiak szerint:

Af: 1-2 Sp (K6/3 Sp).

Mf: 1-6 Sp (K6 Sp).

Pajzshasználat

Af: A karakter képes a küzdelemben pajzsot használni: védekezni vele (a pajzs VÉ-je hozzáadódik a karakter Védő Értékéhez) és akár még támadni is. Pajzsral támadáskor, sikeres Támadó Dobás esetén pajzsával fellöki az ellenfelet, miközben még másik (fegyveres) karjával is támadhat. Ám ha támad a pajzsral, akkor abban a harci körben védekezésre már nem használhatja (így annak VÉ-je nem adódik hozzá a Védő Értékéhez).

Mf: A pajzsral mesteri módon támad, és ha annak pereme élezett, akkor vágni is képes vele. Emellett másik kezét is használhatja – és egyik támadásának TÉ-jén sincs mínusz. Mesterfokon a karakter egyazon körben támadhat és védekezhet is pajzsával, és a pajzs Mozgásgátló Tényezője (MGT) megszűnik.

A Pajzshasználatot oktató legnevesebb iskolák: az Oroszlánszív Lovagrend, a shadoni Isten Kardja Lovagrend, míg az élezett peremű pajzsok forgatásában a gorkivi Marico con Rabora Lovagrend és egyes kráni lovagrendek a legjáratosabbak.

Vakharc

Mindazok, akik – vagy mert vakok, vagy – bármely más okból – nem látják ellenfelüket, nem érzékelik pontosan a környezetüket, jelentős hátránnyal képesek csak harcolni: KÉ: -20, TÉ: -60, VÉ: -70, CÉ: -150 (közel lehetetlen).

Harc sötétségben

Félhomályban, vagyis alkonyi sötétben, gyertyák gyér fényével tessék-lássék átjárt helyiségben nehezebb harcolni, és csak komoly hátrányokkal lehetséges pontosan célozni. Ugyanezen szabály vonatkozik mindazokra, akik korlátozott látási viszonyok között, netán elhomályosult látással kényserülnek küzdeni. Ennek oka lehet mágia, könny a szemben, pszi stb. Ez a módosító sújtja azokat is, akik ugyan környezetüket látják, viszont ellenfelük valamilyen oknál fogva láthatatlan.

KÉ: -15 TÉ: -30 VÉ: -35 CÉ: -70.

A szabály – mint az a fentiekből kiderült – legszigorúbban a Célzást nehezíti.



Nyomok olvasásában és eltüntetésében az elfek messze előtte járnak bárkinek Yneven. Azok pedig, akiktől a karakter a legkülönbébb képzsében részesülhet, Arel papjai.

Szakma

Természetesen Ynev világán is élnek suszterek, szatócsok, kovácsok, asztalosok; mindnek megvan a maga tudománya, másként fogalmazva a szakmája. A M.A.G.U.S. képzettség-rendszerében a karakternek arra is van lehetősége, hogy ezeket elsajátítsa. Akár azért, hogy ínséges időkben megéljen belőle, akár azért, mert úgy véli, hasznára válik az efféle ismeret kalandozása során. A Szakma képzettség segítségével a karakter elsajátíthat egy általa megnevezett kézműves, „civil” szakmát.

Af: A karakter ismeri a szakma alapjait; inasként bárhol beválna. Egyszerűbb feladatokat maga is képes elvégezni, de semmiképpen sem számít elismert mesterembernek.

Mf: A karakter szakemberként ismeri az adott szakmát. Tudása elegendő arra, hogy – ha úgy hozza a szükség – akár meg is éljen belőle. Bárhol telepszik le, szívesen fogadják, hozzáértését elismerik. Műhely híján képes egyszerűbb, műhelyben akár bonyolultabb holmik elkészítésére.

A szemléletesség kedvéért felsorolunk néhány szakmát és meghatározzuk tevékenységi körét is:

Képzettségek III. táblázat:

asztalos	fatárgyakat készít (bútorokat)
ács	épületek faszervezetét készíti el
bognár	hordókat készít
ékszerész	ékszereket készít, ad, vesz
fegyverkovács	fém fegyvereket készít
fogadós	vendégeket fogad
földműves	műveli a földet
íjkészítő	íjakat, számszeríjakat, nyílvevőket készít
kerékgyártó	kocsikerekeket készít
kovács	fém tárgyakat készít
lócsiszár	lovakat nevel, elad
patkolókovács	patkókat készít, lovakat patkol
páncélkovács	fém páncélokot, vérteteket készít
suszter	cipőt készít
szabó	ruhákat készít
szatócs	vegyeskereskedő

Szexuális kultúra

A Szexuális kultúra képzettség a szeretkezés művészetét jelenti. Ynev világán több kultúrkör is kialakította a maga, másokétól különböző tudományát. A karakter ezek közül válogathat, mikor a képzettség elsajátítására készül.

Af: A karakter kulturáltan szeretkezik, érzékeli és képes teljesíteni partnere kívánságait.

Mf: A karakter szeretkezés közben a legmagasabb szintű kéjben részesíti, szinte megőrjíti partnerét. Mindezek eredményeképp általában érzelmileg is magához láncolja a másikat.

A Szexuális Kultúra igazi tudói Ellana papnői, de egyes boszorkányrendek tagjai vagy Alidar Gyöngyei sem maradnak el mögöttük.

Tánc

Fontos elkülönítenünk a „köznépi” és az „udvari” stílust, valamint az igazi táncművészetet.

A vidék és város egyszerű népe ünnepei alkalmával szívesen táncol, és ugyanez áll a jómódú polgárházak, paloták lakóira is. Az előbbi látványa viszolygást kelt az ügynevezett felsőbb körökben, utóbbié kacaját fakaszt a közrendű ajkakon – az egyes osztályok képviselőinek azonban feletébb ritkán adatik meg, hogy produkcióikkal egymást boldogítsák.

A tánc művészetének (mesterségének) számos válfaja akad szerte a kontinensen: példaként elég, ha az ilanori és yllinori kardtáncot, a niarei törtáncot, vagy a dzsad tűztáncot említjük.

Táncművészetet – különös tekintettel az adott vidéken megszokott változatokra, udvari táncokra – majd minden civilizált állam nagyvárosaiban oktatnak. A táncosok (még inkább táncosnők) célirányos képzésében Ellana hívei (a Lótusz Leányai), Alidar céhei, és bizonyos alvilági társaságok járnak az élen.

Af: Alapfokú képzettség birtokában a karakter ismeri szülőhelyének és környékének táncait, és – ha koncentrálni – úri társaságban sem hoz szégyent a fejére.

Mf: Mesterfokra emelkedvén a karakter már az összes számottevő irányzat lépéseit ismeri, a divatosabbakban pedig egyenesen kiválónak minősül – akár egy uralkodói háznál is megállja helyét. Ha anyagi helyzete megkívánja, fellépést vállalhat, leckéket is adhat, megfelelő díjazásért.

Úszás

Az úszni tudás korántsem hétköznapi ismeret Ynev világán. Leginkább csak a tengerek, folyók, tavak partján élők bírják. Egyes hadseregekben alacsony szinten megkövetelik a katonáktól, de ez nem általános. A különféle Harcos kasztok tagjai esetében azonban már mindennapos tudománynak számít.

Af: A karakter jól úszik. Ha kevés súly húzza, akár 1 óra hosszat is képes lebegni a felszínen. Könnyedén átúszik egy közepesen erős sodrású folyót.

Mf: Képes teljes felszerelését a víz felszínén tartani, könnyedén úszik órákig is, ha úgy hozza a szükség. Ha kell, átússza a legsebesebb sodrású folyót is. FIGYELEM: fémvértezetben még Mesterfokon sem lehet úszni!

Vadászat/Halászat

A Vadászat/Halászat képzettség azzal a képességgel ruházza fel birtokosát, hogy könnyen, fáradtság nélkül jusson élelemhez erdőn, mezőn, tavak, tengerek környékén.

Af: A képzett karakter ismeri a vadállatok, halak szokásait, tudja mire, milyen körülmények között, milyen csalétekkel, milyen napszakban érdemes vadászni, illetve halászni. Tudománya saját és mások tapasztalatán alapul, netán bizonyos népek nemzedékről nemzedékre öröklődő hagyományain.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter, ha vadak nyomába szegődik, mintegy ösztönösen, belső intuíciók által vezetve talál rájuk. Netán oly misztikus képességekkel is rendelkezik, melyek segítségével magához csalogathatja a későbbi zsákmányt. A Mesterfokú Vadászat/Halászat képzettség igazi mesterei az elfek lehetnének, ha különleges képességüket hajlandóak lennének efféle, általuk megvetett cél szolgálatába állítani.

Zsonglörködés

A Zsonglörködés a szórakoztatás kedvelt módja Yneven. A felsőbb körök éppoly szívesen szemlélik, mint a piacterek jöttment közönsége. Társulatok járvák a falvakat, városokat; igyekeznek hosszabb-rövidebb időre beférkőzni egy-egy tudományukat méltányoló földesúr kegyeibe. Általában vidéken találják meg könnyebben a számításukat, ahol a vándorcirkusz érkezése jelentős eseménynek, kitüntetett látványosságnak számít. A nagyobb városokban már csak az igazi profik keresik meg a kenyerüket, míg a főnemesi, ne adj’ isten királyi udvarokba csak a legjobbak juthatnak be.

Af: A karakter kezdő szinten zsonglörködik: ügyesen dobál a levegőbe egyszerre három, akár négy tárgyat is; ezeket semmiképp sem ejti el. Nehezebb mutatványokba azonban közönség előtt jobb, ha nem fog.

Mf: A karakter mesterien zsonglörködik. Bármilyen társulatban, a legelőkelőbb közönség előtt is megállja a helyét; a piacterekre kiállva hamar pénzhez jut.

A legnagyobb zsonglörök általában a dzsadok vagy a gorviki tolvajklánok tagjai közül kerülnek ki.

Esés

A karakter ügyesen kigurulja, tompítja az eséseket. Ha nagyon magasról zuhan, érti a módját, hogy a keze ügyébe akadó rögzített tárgyak segítségével hogyan fékezze vagy akár állítsa meg a zuhanást. Regéket mesélnek olyan harcművészekről, akik egy kútba zuhanva, a kövek összeillesztésénél keletkező résekbe bele-belekapaszkodva képesek voltak fékezni – sőt, kis idő múltán akár a falhoz tapadva meg is állítani az esést.

A képzettség általános felhasználása azonban a harc során való esésekből származó ütések tompítása. Az a karakter, aki sikeres képzettségpróbát tesz, nem szenved el az esésből származó sebzést, sőt, jóval könnyebben talpra is keveredik.

Az Esés képzettségből származó előnyök kihasználásához a karakternek előbb sikeres képzettségpróbát kell tennie. Az Esés avatatlan nagymesterei mindenképpen a harcművészek, ám a képzettség mindenki számára tanulható.

Mászás

A Mászás képzettség a felületek, falak, fák megmászásában való különleges jártasságot jelenti: amikor a karakter függő és biztosan kúszik fel az átlagember számára megmászhatatlannak ítélt meredélyeken is. Az igazán gyakorlott mászók hihetetlenül sima felületeken is képesek kapaszkodni, támaszt találni. Nem jelentenek számukra akadályt a várak, lakóházak falai, a függőleges, vagy akár kifelé dőlő sziklák sem.

A Mászás képzettségben való százalékos jártasság értéke olyan falra, fára vonatkozik, melyet nagy szerencsével egy ügyes, de gyakorlatlan karakter is képes lenne megmászni. Ilyenkor módosító tényező nincs. Ha a fal nehezebben vagy könnyebben



ME-re jogosult. Ha Mágiaellenállása sikeres, a varázslat nem jön létre. Ellenkező esetben elfogadja a pap érveit és belátja annak igazát. Ez azonban semmilyen cselekedetre nem kötelezi, az továbbra is a belátásától függ.

A varázslat csak akkor működik, ha a pap olyan nyelven beszél, amelyet a hallgató megért, és emellett látják is egymást.

A Meggyőzés Időtartama addig tart, míg a pap be nem fejezi az érvelést – az ezen idő alatt elmondott dolgokra vonatkoznak a fent leírtak. A továbbiakban minden ugyanúgy folyik, mintha nem használtak volna mágiát. A varázslat nem evilági és élőholt lényekre nem fejt ki hatását.

A Mana-pontok megtöbbszörözésével a varázslat Erőssége, vagy a befolyásolni kívánt lények száma növelhető.

Időtartam: 3 kör

Mágiaellenállás: –

A pap e varázslata segítségével meg tudja mondani, hogy a megérintett tárgy vagy személy mérgezett-e, illetve a helyiség, amiben tartózkodik, körülötte 3 x 3 x 3 láb területen belül tartalmaz-e valamilyen légmérget. A varázslat minden mérget érzékel, megállapítja típusát, szintjét és hatását is.

Óvó fegyver

Szféra: Élet, Természet

Mana-pont: 10

Erősség: 10



Mentálpillantás

Szféra: Élet, Lélek

Mana-pont: 7

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: érintés

Időtartam: 5 kör

Mágiaellenállás: mentális

A varázslat mindenben megegyezik az *Asztrálpillantás* nevűvel, csupán minden hatását a Mentálsíkon fejt ki.

Méregérzékelés

Szféra: Élet, Természet

Mana-pont: 5

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: érintés

Időtartam: 1 kör/Szint

Mágiaellenállás: –

A varázslat végrehajtásakor egy olyan fegyver jelenik meg a pap, vagy az általa kiválasztott és Szent Szimbólummal megérintett személy kezében, amit az használni, forgatni tud. Ennek TÉ-je, KÉ-je a közönséges érték (lásd *Fegyvertáblázat*), míg VÉ-je 45. A fegyver kékes színben fog tündökölni – kinézetre egyszerű, díztelen. Csak a harcrendszerben leírt *Védekező harc* folytatható vele, a sebzése minden esetben 0. Ha támadásra kívánják használni, azonnal szertefoszlik. A fegyver másik kézben csak pajzsot vagy alkarvédőt tűr meg, s ha azzal támad alkalmazója, ugyanúgy eltűnik, mintha őt használták volna támadásra. A forgatójának mindkét típusú ME-re +10-et ad, míg a Méregellenállást +5-tel növeli. A fegyvert nem lehet eltörni, nem üthető ki a kézből, csupán egy magasabb Erősségű *Mágia szétozlatás* képes megszüntetni.

Az Mp-k megkétszerezésével az Időtartam és az Erősség is megduplázódik, míg megtriplázásával ezek az értékek megháromszorozódnak, stb. Az Óvó fegyver használatának előfeltétele egyetlen képzettség elsajátítása sem, a hasonló fegyveres képzettségből adódó bónuszok nem érvényesülnek. Egyszerre két Óvó fegyvert egyetlen karakter sem forgathat.

Őrző aura

Szféra: Élet

Mana-pont: 18

Erősség: 15

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 9 láb sugarú kör

Időtartam: 2 kör/Szint

Mágiaellenállás: –

A pap képes a hatótávolságon belül egy területet – amennyiben nem valamely más vallás felszentelt helyéről van szó – Őrző aurával ellátni. Amíg a varázslat kifejti hatását, a pap értesül a közeledő lényekről, amint azok elérik az Őrző aura határát. Ha valaki támadó vagy gonosz szándékkal közelít, a varázslat megtesz mindent, hogy megnehezítse előrejutását. Hogy ezt pontosan miképpen teszi, a KM-mel kell megbeszélni. Például a behatoló megbotlik egy ágban vagy egy fűben rejtőző kőben, netán nem vesz észre egy gödröt – mindent a helyszín és helyzet határozza meg.

Az Őrző aurát nem tudja kijátszani semmiféle Láthatatlanság varázslat, sem a Pszi *Érzékelhetetlenség* vagy *Jelenlételesség* diszciplínája.

A hatótávolságon belül csak olyan idegen – nem a pap, illetve kompániájához tartozó személy által végrehajtott – mágia jöhet létre, melynek Erőssége meghaladja az Őrző aura Erősségét.

Az aura megszüntethető egy magasabb Erősségű *Mágia szétozlatással*, ám szertefoszlása előtt figyelmezteti a varázslatot létrehozó papot. A Mp-k megtöbbszörözésével csak az Erősség és az Időtartam növelhető.

Parancs

Szféra: Lélek

Mana-pont: 8

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: 2 kör

Mágiaellenállás: mentális

A pap képes egyszerű, legfeljebb két, vagy háromtagú parancs kiadására. A Parancs végrehajtásához a papnak látnia kell az áldozatát és olyan nyelven szólania hozzá, amit az megért. Az áldozat Mentális ME-re jogosult, amennyiben sikeresen végrehajtott, a mágia nem jön létre. Ha elvétette, akkor a tőle telhető legjobb képességei szerint megpróbál-

ja végrehajtani a pap utasítását, amíg az Időtartam tart. Az öngyilkosságra való felszólítást figyelmen kívül hagyja, a varázslat azonnal megtörik. Tipikus parancsok: takarodj!, rohanj el!, menekülj!, hallgass!, állj fel!, ülj le!, fekdj a földre!, védekezz!, támadd meg!, ne védekezz!, ne támadj! stb. A Pusztulj! utasításra az áldozat tetszhalálba dermed, de az Időtartam lejártával magához tér anélkül, hogy valójában bármi baja történt volna. Amennyiben a parancs félreérthető vagy nem egyértelmű, a mágia megtörik. A befolyásolt lény az Időtartam lejártával tisztában lesz azzal, hogy a pap parancsára cselekedett.

A varázslat nem evilági vagy élőholt lényekre nem fejt ki hatását. Az erősebb *Mágia szétozlatása* idő előtt megszüntetheti a varázst. 1 Mana-pontért +1 E, illetve 6 Mp-ért +1 környi idő nyerhető.

Parancsszó

Szféra: Lélek

Mana-pont: 12

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: –

Ezt a varázslatot a pap akkor alkalmazza, ha meg akarja tiltani a Belső Síkok egy kiválasztott lényének, hogy ismét befolyása alá vonja egy előző áldozatát. Önállóan ritkán alkalmazzák, hiszen az ilyen lények elűzésére szolgáló rituálék általában tartalmazzák a Parancsszavakat is. Ha azonban más módon távolítják el az áldozatot fenyegető teremtményt és fennáll annak a veszélye, hogy visszatér, a Parancsszóval ez (és csak ez) a lény ebben megakadályozható.

Rendreutasítás

Szféra: Élet, Lélek

Mana-pont: 2

Erősség: 25

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: 15 láb

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: mentális

Ez a varázslat akkor juthat komoly szerephez, ha a papnak egy magából kikelt hívővel kell foglalkoznia. Olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadnak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenének nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, varázslattal – a kellő időben, a kellő helyen – megakadályozhatja a tett végrehajtását. Így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívő személyt, s megmentheti a lelkét is. A varázslat nem tesz mást, mint ráébreszti a cselekedetet végre-

Általános varázslatok

A Kis Arkánium litániái

Varázslat neve	Szféra	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
A hatalom szava	L, H, É, T	15	35	1 szegmens	30 láb sugarú kör	Lásd a leírást!	asztrális
Áldás	L, H, É, T	3	5	5 szegmens	érintés	Lásd a leírást!	–
Mágia kifürkészése	L, H, É, T	5	10	5 szegmens	kijelölt varázslat	azonnali	–
Mágia szétosztása	L, H, É, T	7	5	1 kör	kijelölt varázslat	azonnali	–
Szent fény	L, H, É, T	3	15	1 szegmens	speciális	3 kör/Szint	–

A Kis Arkánium rituáléi

Aszkézis	L, H, É, T	12	–	1 óra	önmaga	1 nap	–
Szertartás	L, H, É, T	3	500	speciális	speciális	végleges	–

Szférikus varázslatok

A Kis Arkánium litániái

Varázslat neve	Szféra	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
A hit hatalma	L, T	9	3	1 szegmens	önmaga	2 kör/Szint	–
Asztrálpillantás	É, L	7	5	5 szegmens	érintés	5 kör	asztrális
Bénítás	L	12	15	3 szegmens	5 láb	1 kör/Szint	mentális
Csapás	T, L, H	8	1	1 szegmens	15 láb	egyszeri	–
Csend	T	8	5	5 szegmens	3 láb sugarú kör	1 kör/Szint	–
Élelemteremtés	É, T	7	5	1 kör	1 láb sugarú kör/ Szint	végleges	–
Életérzékelés	É	2	5	5 szegmens	30 láb sugarú kör	1 kör/Szint	–
Gyógyítás	É, T	speciális	5	speciális	1 személy	végleges	–
Időtlen álmom	H	28	25	1 kör	érintés	speciális	mentális
Izzó vér	H	22	5	3 szegmens	2 láb	2 kör/Szint	–
Jellemérzékelés	L	2	10	5 szegmens	15 láb sugarú kör	speciális	asztrális
Káosz kard	L, H	10	10	1 kör	érintés	1 kör/Szint	mentális
Kárhozat	L, T, H	80	5	1 kör	érintés	1 kör/Szint	–
Láthatatlanság evilági lények előtt	T	10	5	2 szegmens	1 személy	2 kör/Szint	–
Láthatatlanság túlvilági lények előtt	É	20	5	2 szegmens	1 személy	1 kör/Szint	–
Meggyőzés	L	15	9	1 kör	1 személy	speciális	mentális
Mentálpillantás	É, L	7	5	5 szegmens	érintés	5 kör	mentális
Méregérzékelés	É, T	5	15	1 kör	Lásd a leírást!	3 kör	–
Óvó fegyver	É, T	10	10	1 kör	érintés	1 kör/Szint	–

Szféra: É = Élet, H = Halál, L = Lélek, T = Természet

Varázslat neve	Szféra	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Őrző aura	É	18	15	2 kör	9 láb sugarú kör	2 kör/Szint	–
Parancs	L	8	10	2 szegmens	1 személy	2 kör	mentális
Parancsszó	L	12	5	2 szegmens	érintés	végleges	–
Rendreutasítás	É, L	2	25	3 szegmens	15 láb	Lásd a leírást!	mentális
Veszély észlelése	L, T, É	5	5	6 kör	20 láb sugarú kör	15 perc/Szint	–
Vízfakasztás	É, T	8	5	2 kör	Lásd a leírást!	folyamatos	–



A Kis Arkánium rituáléi

Varázslat neve	Szféra	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Asztrális elűzés	L	22	8	2 kör	érintés	végleges	–
Asztrális párharc	L	35	12	5 kör	érintés	végleges	asztrális
Álomút	L	35	12	3 kör	önmaga	15 perc	–
Belső Síkok lényei- nek megidézése	É	55	12	12 kör	–	2 perc/Szint	speciális
Belső Síkok lényei- nek szólítása	É, L	30	15	6 kör	speciális	2 kör/Szint	speciális
Egyé válás	L	45	3	1 óra	önmaga	25 perc	speciális
Égi szekér	T	65	15	3 kör	–	15 perc/Szint	–
Fanatizálás	L	Lásd a leírást!	15	1 kör	100 láb sugarú kör	3 kör/Szint	–
Hősi lélek	L	45	40	3 szegmens	érintés	1 kör/Szint	asztrális
Igaz szó	L	33	20	1 szegmens	8 láb sugarú kör	5 perc/Szint	mentális
Intő jel	L, H	28	6	3 szegmens	15 láb	2 szegmens	asztrális
Köd felidézése	T	10	5	2 szegmens	12 láb sugarú kör	4 kör	–
Mentális elűzés	L	22	8	2 kör	érintés	végleges	–
Mentális párharc	L	35	12	5 kör	érintés	végleges	mentális
Szent tűz	T	36	6	1 szegmens	12 láb	azonnali	–
Szétzúzás	T, H	15	25	1 szegmens	25 láb	végleges	–
Szférák zenéje	L, É	18	25	5 kör	15 láb sugarú kör	1 óra	–
Természeti lények megidézése	T	21	8	3 kör	15 mérföld	2 perc/Szint	asztrális
Transz	L	18	25	1 óra	önmaga egyszeri	–	–
Útmutatás	L	22	5	1 kör	15 mérföld/Szint	1 perc/Szint	mentális
Úzés – átok	É, L	35	10	Lásd a leírást!	érintés	végleges	Lásd a leírást!
Úzés – evilági lények	É, L	35	20	1 szegmens	12 láb	Lásd a leírást!	asztrális
Véráldozat	H	24	27	3 szegmens	3 láb	2 perc/Szint	–
Vérgát	H	18	16	5 kör	max. 1 mérföld	1 nap/Szint	asztrális
Villámcsapás	T	16	2	2 szegmens	25 láb	azonnali	–